

Index

【渡り鳥】ルール

はじめに

用語集

1. 【渡り鳥】作成ルール

1.1. 血統

1.1.1. ロマン (流民)

1.1.2. エギル (追放市民)

1.1.3. ゴース (山人)

1.1.4. フォス (森人)

1.1.5. セーマ (海人)

1.2. 能力値

1.2.1. 体力

1.2.2. 敏捷

1.2.3. 器用

1.2.4. 教養

1.2.5. 意志

1.2.6. 感覚

1.3. 生命力と行動力

1.3.1. 生命力の算出

1.3.2. 行動力の算出

1.4. 感情値

1.4.1. 【怒り】

1.4.2. 【驚き】

1.4.3. 【哀しみ】

1.4.4. 【愛しさ】

1.4.5. 【悩み】

1.4.6. 【喜び】

-
- 1.5. 肩書き
 - 1.5.1. 軽戦士
 - 1.5.2. 重戦士
 - 1.5.3. 格闘家
 - 1.5.4. 呪い師
 - 1.5.5. 芸人
 - 1.5.6. 薬師
 - 1.5.7. 探検家
 - 1.5.8. 野伏
 - 1.5.9. 行商人
 - 1.5.10. 説教師 - 1.6. 技能
 - 1.6.1. 技能カテゴリー
 - 1.6.2. 戦闘技能
 - 1.6.3. 魔術技能
 - 1.6.4. 一般技能 - 1.7. 所持金と装備
 - 1.7.1. 所持金の決定
 - 1.7.2. 装備の購入
 - 1.7.3. 武装リスト
 - 1.7.4. 一般装備リスト - 1.8. 名前・性別・年齢
 - 1.8.1. 名前の決定
 - 1.8.2. 性別の決定
 - 1.8.3. 年齢の決定
 - 1.8.4. 背景の設定

2. 【渡り鳥】 成長ルール

2.1. 経験点の使い道

2.1.1. 能力値の成長

2.1.2. 感情値の成長

2.1.3. 称号の獲得

2.2. 技能点の使い道

2.2.1. 技能の成長

2.2.2. 技能の習得

2.3. 転職

3. 【渡り鳥】 旅団

3.1. 旅団の結成

3.1.1. 旅団の規模

3.1.2. 本隊と分隊

3.1.3. 旅団員

3.2. 名声

3.2.1. 名声の獲得

3.2.2. 団員の肩書き上限

3.3. 財産

3.3.1. 旅団が買えるもの

3.3.2. 財産の貸し借り

3.4. 旅団の旅

3.4.1. 旅団の移動速度

3.4.2. 生活の時間

冒険ルール

4. 冒険

4.1. 冒険の基本

- 4.1.1. 一般的な行動
- 4.1.2. 判定が必要な行動
- 4.1.3. 行動の成功条件を決める

4.2. 成功判定

- 4.2.1. 成功判定の難易度
- 4.2.2. 成功判定の修正
- 4.2.3. 技能を使った成功判定
- 4.2.4. クリティカルとファンブル
- 4.2.5. 感情値を使った成功判定

4.3. 抵抗判定

- 4.3.1. 抵抗判定の修正

4.4. 競争判定

- 4.4.1. 競争判定の修正

5. 交渉

5.1. さまざまな交渉

- 5.1.1. 商取引
- 5.1.2. 情報提供
- 5.1.3. 友好関係
- 5.1.4. 主従関係
- 5.1.5. 話術

5.2. 感情値を使った交渉

6. 感情	
6.1. 感情の変化	
6.1.1. 感情の増加	
6.1.2. 感情の減少	
6.2. 激情と無情	
6.2.1. 激情	
6.2.2. 無情	
6.2.3. 【怒り】の激情と無情	
6.2.4. 【驚き】の激情と無情	
6.2.5. 【哀しみ】の激情と無情	
6.2.6. 【愛しさ】の激情と無情	
6.2.7. 【悩み】の激情と無情	
6.2.8. 【喜び】の激情と無情	
6.3. 睡眠	
6.3.1. 夢の効能	
6.4. 〈慰撫〉技能	

7. 魔法

7.1. 魔法の行使

7.1.1. 魔法と感情の関係

7.1.2. 魔法判定

7.1.3. 魔法の優先度

7.2. 魔法リスト

7.2.1. 《交霊術》

7.2.2. 《葉草術》

7.2.3. 《歌唱術》

7.3. 魔法の品

7.3.1. 呪物

7.3.2. 葉草

7.3.3. 楽器

8. 特技

8.1. 特技の行使

8.1.1. 特技と感情の関係

8.1.2. 特技判定

8.1.3. 特技の優先度

8.2. 特技リスト

8.3. 特技用品

8.3.1. 特技用品リスト

戦闘ルール

9. 戦闘

9.1. 戦闘の進め方

9.1.1. ラウンド管理

9.1.2. 行動の種類

9.1.3. 行動宣言の順番

9.1.4. 行動処理の順番

9.2. 行動を決める

9.2.1. 行動力と行動の種類

9.2.2. 複合行動

9.2.3. 連携行動

9.3. 空間のルール

9.3.1. 空間の概念

9.3.2. 戦列空間

9.3.3. 抽象的な空間

9.3.4. 具体的な空間

10. 移動

10.1. 移動の種類

10.1.1. 簡易移動

10.1.2. 通常移動

10.1.3. 全力移動

10.2. 移動の妨害

10.2.1. 空間の制圧 (ZOC)

10.2.2. 武装による修正

10.2.3. 強行突破

11. 攻撃と防御

11.1. 攻撃と防御に関する要素

11.1.1. キャラクターの状態

11.1.2. 環境修正

11.2. 命中判定

11.2.1. 部位を狙う

11.2.2. 命中判定のクリティカル

11.2.3. 命中判定のファンブル

11.3. 防御判定

11.3.1. 回避

11.3.2. 防御

11.3.3. 防御判定のクリティカル

11.3.4. 防御判定のファンブル

11.4. ダメージ判定

11.4.1. 「誉れ」

11.5. 状態判定

11.5.1. 衝撃

11.5.2. 気絶

11.5.3. 死亡

11.5.4. 部位損傷

その他のルール

12. その他のルール

12.1. 行為判定に関する注釈

- 12.1.1. 目標値の設定
- 12.1.2. 修正の扱い方

12.2. 戦闘に関する注釈

- 12.2.1. エネミーの行動宣言
- 12.2.2. 限定環境での戦闘
- 12.2.3. 不意打ち
- 12.2.4. 動かない対象への攻撃

12.3. NPC に関する注釈

- 12.3.1. NPC を用意する
- 12.3.2. NPC の技能協力
- 12.3.3. NPC を冒険に連れて行く

12.4. シナリオメイキング

- 12.4.1. シナリオの種類を決めよう
- 12.4.2. 種類別シナリオの枠組み
- 12.4.3. 定量型シナリオ作成チャート
- 12.4.4. キャンペーンの心得

12.5. マスタリング

- 12.5.1. 公平なマスタリングのために
- 12.5.2. 準備しておくもの
- 12.5.3. ヒントの出し方

12.6. その他のルール

- 12.6.1. 毒、病気
- 12.6.3. 集団戦闘、戦争