

【ルール確認シート】 ◆システム名 「 _____ 」

§ キャラクターメイキングについて

Q1-1. このシステムにおける固定データ (Race, Class, Job 等) を段階的に記せ。

A. [_____ (p. _____)] > B. [_____ (p. _____)] > C. [_____ (p. _____)]

Q1-2. 行為判定の基準となるキャラクターデータの種別数と種別ごとの名称について記せ。

○パラメータ数 [_____] ○名称 [_____]

Q1-3. キャラクターデータの決定方法について、選択制のものと乱数制のものに分類せよ。

○選択できる項目 [_____]

○乱数で決まる項目 [_____]

§ 戦闘ルールについて

Q2-1. 行動順 (イニシアティブ) の決定方法、および 1 ターン中に可能な行動回数をについて記せ。

○行動順 [_____] ○行動回数/ターン [_____]

Q2-2. キャラクターがとり得るコマンド (選択肢) と関係するルールについて記せ。

A. コマンド [_____] = ルール [_____]

B. コマンド [_____] = ルール [_____]

C. コマンド [_____] = ルール [_____]

D. コマンド [_____] = ルール [_____]

E. コマンド [_____] = ルール [_____]

F. コマンド [_____] = ルール [_____]

G. コマンド [_____] = ルール [_____]

Q2-3. 命中判定からダメージ確定までの攻撃処理プロセスを順に記せ。

1. [_____ 判定] [_____]

2. [_____ 判定] [_____]

3. [_____ 判定] [_____]

4. [_____ 判定] [_____]

5. [_____ 判定] [_____]

§ 行為判定について

Q3-1. 基本的な行為判定の方法について、ランダムマイザ、目標値、評価法、ルールについて記せ。

○ランダムマイザ [サイコロ・トランプ・専用ツール] 乱数基準値 [_____]

○目標値 [_____] ○評価法 [合計上方・合計下方・個別上方・個別下方]

○ルール [_____]

Q3-2. 移動に関するルールを抽出せよ。

○徒歩/短距離 [_____] ○徒歩/長距離 [_____]

○走る [_____] ○泳ぐ [_____]

○幅跳び [_____] ○高跳び [_____]

○登る [_____] ○落ちる [_____]

Q3-3. 生命要件に関するルールを抽出せよ。

○飲食・空腹 [_____] ○睡眠・徹夜 [_____]

○寒さ [_____] ○暑さ [_____]

○疲労・気絶 [_____] ○大怪我 [_____]

○病気 [_____] ○死亡 [_____]

Q3-4. 身体的運動に関するルールを抽出せよ。

○投げる [_____] ○キャッチする [_____]

○重量挙げ [_____] ○持ち運び [_____]

○拘束・縄抜け [_____] ○施錠・開錠 [_____]

○罠設置・解除 [_____] ○無機物の破壊 [_____]

Q3-5. 社会要件に関するルールを抽出せよ。

○反応判定 [_____] ○日常会話 [_____]

○情報収集 [_____] ○情報の商品化 [_____]

○商取引 [_____] ○社会的地位 [_____]

○政治闘争 [_____] ○コンテスト [_____]

Q3-6. ヒーローポイントに類するルールはあるか? ある場合は性質、名前、リソース、ルールを記せ。

○ヒーローポイント [有る・無い] ○性質 [リトライ・ボーナス・自動的成功・その他]

○名称 [_____] ○リソース [数量・その他] ○ルール [_____]