

闘え、バトルマスターズ

ようこそ、『闘え、バトルマスターズ』の世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(以下 TRPG)のルールブックとなります。複数のプレイヤー(PL)が扮する闘技者(PC)を操り、サイコロと筆記用具、それから少々のおしゃべりを用いて物語を作っていく遊びとなります。GMはいなくてもこのゲームは遊べるので、誰もこのゲームに慣れていないときは全員PLで遊んでみてもいいでしょう。

目つき、金的、かみつき。あらゆる反則を無くし戦ったとき。

素手、剣、拳銃。あらゆる武器を許可したとき。

最も強いのは、一体誰なのか。

答えを知るために、闘技者達《バトルマスターズ》は立ち会う。

さあ、最強は誰か。証明の時間だ。

ちょっとまって。だれだ核兵器持ってきたヤツ。

キャラメイク

PLはまずゲームに参加するために、キャラクター(PC)を作成します。単体で遊ぶ場合は、特技表の中から3つ、TWELVEルールで遊ぶ場合は自由に6つ特技を選びます。選んだ特技一つ一つがPCの操る武器となり、得意な間合いとなります。各装備の間合いは、特技の横に書かれている数値となるため、よく確認しておくといでしょう。

単体で遊ぶ場合は、以下の表から特技を3つ選択します。

2素手：武器を持たず、その肉体を武器とする近接格闘家です。

3ナイフ：30cmに満たない刃物を扱う格闘家です。

4剣：60cmほどの刃を持つ刃物を扱う武道家です。

5薙刀：柄も合わせれば180cmを越す武器を扱う武道家です。

6槍：短いものでも180cm、長ければ5~6mの槍を操る武道家です。

7拳銃：携帯性に優れた小型火器の使い手です。

8ライフル：ライフル弾を使用した長距離射撃の使い手です。

9砲撃：戦車などを用いて砲撃を行います。格闘家ではありません。

10ミサイル：一般的なミサイルです。

11ロケット：大陸間の攻撃を可能とするロケット兵器です。

12核兵器：ちょっと待て。

装備を選んだら、次はスキルを選びます。バトルマスターズの大半は、何らかの近接格闘を行うため、スキルはそれら格闘家に合わせた表記となっています。単体ならば一つ、TWELVEルールならば合計で3つスキルを選びます。

最後にPCの体力である**HPを6**と書き込めば作成完了です。

装備		
2	素手	2
3	ナイフ	3
4	剣	4
5	薙刀	5
6	槍	6
7	拳銃	7
8	ライフル	8
9	砲撃	9
10	ミサイル	10
11	ロケット	11
12	核兵器	12

1	ジャンプ	シナリオ1回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技をダイス1つ分まで移動させることができる。シナリオ中1回宣言できる。		

2	詰め	シナリオ3回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技を1つ移動させる。シナリオ中3回宣言できる。		

3	狙い	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	急所攻撃	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	必殺技	シナリオ1回
効果：自身の判定の直前に宣言する。判定のダイスを1つ追加する。シナリオ中1回宣言できる。		

6	フェイント	シナリオ1回
効果：自身を含むの判定の直後に宣言する。判定のダイスを1つ1~6の好きな目に変更する。シナリオ中1回宣言できる。		

行為判定

ゲーム中、成功するか失敗するかわからない行為を行うとき、その成否を決定するために【行為判定】を行います。【行為判定】は以下の流れで行います。

①指定特技の決定

判定に使用する特技をGMなどが決定し、【指定特技】とします。ルールで指定されている場合はそれを使用し、PLから提案があれば、GMは不自然でなければその提案を採用してもよいでしょう。

②特技の確認

【指定特技】を持っているか確認します。もし、持っていなかった場合、別の特技を【代用特技】として使用することができます。

③目標値の確認

【指定特技】を持っていた場合、目標値は5となります。【代用特技】で判定を行う場合、〔5+指定特技から代用特技までのマスの数〕が目標値となります。このとき、マスの数には特技と特技の間にあるギャップも数えることに注意しましょう。計算で算出するばあいは【指定特技】から【代用特技】の数字を引き算して、出た数字の絶対値(±を取る)に+5、分野が1ずれるたびに+2と計算するとよいでしょう。ちょっと賢く見えます。

④ダイスロール

ダイス2つを振り、出目の合計が目標値以上になれば判定は成功となります。目標値未満であれば失敗となります。

⑤スキル

スキルの中には達成値を変化させるものがあります。詳細はスキルの効果を参照してください。スキルの効果を加えた値を達成値と呼びます。

スペシャル

行為判定で6の目が2つ以上出ることを、【スペシャル】と呼び、目標値に関わらず判定は成功としてあつかい、移動距離は12点と数えます。【スペシャル】は後述する【ファンブル】よりも優先され、【スペシャル】と【ファンブル】が同時に発生したなら【スペシャル】の効果のみ適用されます。

ファンブル

行為判定で1の目が2つ以上出ることを、【ファンブル】と呼び、目標値に関わらず判定は失敗として扱います。

セッションの流れ

『バトルマスターズ』では、一回のゲームのことをセッションと呼びます。単体でのセッションでは『サイクル開始』→『行動順決

定』→『間合い決定』→『攻撃判定』→『行動順決定』→と繰り返し、全PCが行動を終えるまでを1サイクルとし、このサイクルをPCの人数回繰り返すか、最後の一人になるまで行います。

サイクル開始

サイクル開始ではまず全てのPCがダイスを2つ振り、小さい目を十の位、大きい目を一の位として行動順の決定に使用します。

行動順決定

行動順の決定ではサイクル開始で決めた行動順の数値を確認します。未行動のPCの中で行動順の出目が一番大きいPCは、後述する間合い決定、そして攻撃判定を行います。

間合い決定

行動順が回ってきたPCはまず、誰に対して攻撃を行うか宣言をし、その対象となるPCと自身の間合いを確認します。間合いがまだ決まっていなければダイスを2つ振り、出目の合計がお互いの間合いの数値となります。もし、既に間合いが決まっていた場合は、ダイスを1つ振り、出目の数だけ間合いを上下させることができます。ただし、この際、間合いの値は必ず2~12の値を取ります。

TWELVEルールで遊ぶ際には、更にダイスを1つ振り、分野を決め指定特技を決定してください。

攻撃判定

間合いが決定したなら、いよいよ攻撃判定を行います。各装備の横にある数値はその装備の射程を表し、**装備の射程より離れた相手には攻撃判定を行えません**。例えば間合いが7のとき、7拳銃であれば攻撃判定を行えますが、6槍では攻撃判定そのものを行えません。スキルの効果で指定特技を変更する場合は、判定の前に宣言し、適用後の指定特技で判定を行います。

攻撃判定を行うPCは判定が可能な特技全てで判定を行い、このとき指定特技は間合い決定で決めた特技となります。

判定を行い成功した数だけ相手にダメージを与えることができ、『急所攻撃』のスキルが合った場合、合計後のダメージが上昇します。

HP

攻撃を受けたPCは受けたPCは判定が成功した数だけ自身のHPを減少します。HPは減少しても特別なペナルティは発生しません。0になった場合はセッションから脱落します。

決着

以上で説明したサイクルを PC の人数分繰り返すか、もしくは 1 人を除いて全員が脱落したとき、セッションは終了、真の闘技者である《バトルマスター》が決定します。

もし、複数の PC が脱落せずに残っていた場合は、決着までに与えたダメージ量が最も大きい PC が《バトルマスター》となります。

TWELVE ルール

TWELVE ルールではミドルルール・クライマックスルールの 2 つに分け、ルールを採用します。クライマックスルールでは単体で遊ぶときと同じルールで遊びます。

ミドルルールで遊ぶ場合は、サイクル数を 3、与えたダメージで得点を獲得として遊んでください。