

ARC

人称代名詞
Pronouns

プレイヤー名

世界を救うために立ち上がった英雄、
その名は：



ポートレート Portrait

Blood 【血潮】	2d6	+	修正値	=	最大値	現在値
GUTS 【勇気】	2d6	+	修正値	=	最大値	現在値



君の英雄は他人とどこが違う？

3つの噂 (誰が信じている?)

最も苦しい困難は何だった？

スキル Skills

スキル値

知識

創造的: 推理する、仮定する、論理立てる
計画的: 値踏みする、捜査する、分析する
意欲的: 思い出す、記憶する、復元する

〈学問〉	○○○	〈観察〉	○○○
〈文化〉	○○○	〈戦術〉	○○○

社会

創造的: 魅了する、煽動する、鼓舞する
計画的: 論ず、解説する、手引きする
意欲的: 威圧する、命令する、押しかける

〈風格〉	○○○	〈洞察〉	○○○
〈強要〉	○○○	〈狡猾〉	○○○

身体

創造的: 惑わせる、取り入れる、限界を越える
計画的: 近づき、様子見する、落ち着く、従う
意欲的: 突撃する、耐え続ける、抑え込む

〈曲芸〉	○○○	〈体格〉	○○○
〈隠密〉	○○○	〈武具〉	○○○

技術

創造的: 発明する、改造する、試してみる
計画的: なだめる、洗練する、計測する
意欲的: 突貫でやる、継続する、総当たりする

〈芸術〉	○○○	〈細工〉	○○○
〈生存〉	○○○	〈取引〉	○○○

才覚

創造的: 探し当てる、発展させる、編み出す
計画的: 解明する、調和させる、精査する
意欲的: 反復する、縋りつく、投げうつ

〈神秘〉	○○○	〈集中〉	○○○
------	-----	------	-----

絆 Bonds

所有物 Inventory

経験点
XP

合計値 Total
未使用 Unspent

ARCの遊び方

実時間で一定の時間が過ぎるごとに終末時計が進み、破滅の到来を近づける。英雄が時間内に問題を解決できなければ、悲劇が訪れるだろう。

スキルチェックは、上手くいくか分からないリスクのある試みの成否を決定する際に行う

1d6を振って、出目を【傾向値】とスキル値の合計値と等しい基準値(TN)と比較する；**援護や難易度による修正値**があれば加算する。

出目がTNよりも小さければ試みは**成功**、TNよりも大きければ試みは**失敗**となる；出目がTNと同じ値だったなら、**きわどく成功か惜しくも失敗**のどちらかを選ぶこと。

+1以上のスキル値を有するスキルチェックの出目が[1]なら、さらに1d6を振り、その出目も[1]なら**完璧**だ。それは**完璧な成功**となる。

【血潮】か【勇気】を3点消費すれば、失敗したか、同値だったスキルチェックの結果を向上することもできる。

援護によって他人のスキルチェックを手助けすることもできる

誰かがスキルチェックで1d6を振る前、君の英雄の適切なスキル値が+1以上ならば**援護**することができる。援護したなら、スキルチェックを行う英雄に対しての**大きな絆の数**をそのスキルチェックのTNに加算することができる。

また、**小さな絆**を1つ消費して**スキルチェック**を振り直させることもできる。

戦闘では行動の順序が重要となる。各キャラクターが何をしようとしているか(イニシアチブ・カテゴリ)によってキャラクターの手番の順番が決定する

1. 防護体勢をとる
2. 攻撃ではない行動
3. 攻撃する行動
4. 呪文や技芸の発動
5. 2ハイトより長い距離を移動する

英雄は自分の手番中に**2ハイト**の範囲内で**自由に移動できる**。優位性を得れば、他のキャラクターのスキルチェックのTNを増加させることができる。攻撃する場合、与える**ダメージ**はその攻撃で行う**スキルチェック(攻撃チェック)**のTNに、攻撃に使用した**所有物の持つ威力+効果**を加えた数値となる。攻撃される時のTNは、君の**防御+効果を持つ所有物と難易度**による修正値によって減少する。

【血潮】や【勇気】が0以下になっても英雄は問題なく行動できるが、その後で受けるダメージは【傾向値】に与えられ、【傾向値】が減少する

一度に複数の【傾向値】を減少させなければならぬこともある。【傾向値】がすべて0になるようなダメージを受けたなら、**死亡**するか、ランダムなダイスの結果による影響を受けて**生きるか**を選択すること。

【血潮】と【勇気】は回復できる

英雄は、敵のいない安全な場所で以下のような休息をとれる。

—**短時間の休息**(ゲーム内時間で1時間)；【血潮】を**1d6**点、【勇気】を**1d6**点回復する。

—**長時間の休息**(ゲーム内時間で最大10時間)；【血潮】と【勇気】の最大値をそれぞれ**2d6+修正値**の値に上書きする、または上書きせず【血潮】と【勇気】を合計**7**点分回復させる。

経験点(XP)は【傾向値】や【血潮】と【勇気】の修正値、スキル値を成長させるために消費できる。



更なる情報を得たければ、以下のURLにアクセスしてください。

日本語版公式サイト <https://arc-rpg.jp>

英語版公式サイト <https://arc-rpg.com>