ARC

クイックスタート

日本語版

VERSION JP.1.1 [2022/4/27]



ARCは***手軽なルール***を使って、
緊迫したファンタジー世界を舞台に、
誰にでも***緊張感のある物語***を**創造できるTRPG**です
時は進んでいきます。
避けられない**“終末”**へと向かって……

このクイックスタートには、**破滅**、**英雄の作成**、**コア・ルール**、**遊び方の例**、**クリーチャー**など、『**ARC：DOOM TABLETOP RPG**』をプレイするために必要な情報が、ルールブックから抜粋されている。

英雄を作成するためのすべてのルールや、**呪文**や**技芸**に関するルールとそのリスト、さらに多くの遊び方の例や進行役たる**ガイド**に向けた情報、素晴らしいアートと共に語られる魅力的な**クリーチャー**のデータなどは含まれていない。

素晴らしき『**ARC：DOOM TABELTOP RPG**』の全容に興味を持ったなら、ぜひルールブックを購入して頂きたい。

PDF 版ルールブック販売サイト：
CONOS　　DLsite

リンク

日本語版　https://arc-rpg.jp/
英語版　https://arc-rpg.com/
デジタルキャラクターシート、情報、ご案内、そしてメーリングリスト

twitter.com/momatoes
クリエイターのアカウントをTwitterでフォローしよう

クレジット

執筆、アートワーク、レイアウト：
モメートス（momatoes）
エディティング：Jarrett Crader と Fiona Geist
Kickstarter ：Exalted Funeral Press
翻訳・日本語版レイアウト：株式会社ホビージャパン

なぜARCを遊ぶ?

ARCでなら、こんなことができる:

心に響く物語に満ちた世界への冒険　心に残る物語の世界へ
試練が君を待つ。迫り来る破滅を乗り越えられるか?

共に物語を作ろう　運命を変える物語を作るために、英雄として支え合いながら幻想世界の冒険に出かけよう。

楽しもう—これまでTRPGを遊んだことがなくても、進行役の経験が無くても。
新たな趣味の始まりには不安がつきものだ。
このゲームでは、冒険に没頭する英雄になるためのガイドをしてくれるので、自分のことよりも破滅のことが気になるようになる。

このゲームは「TPRGに不慣れでもゲームを楽しみたい!」という人を応援しています。「破滅」と「前兆」は物語に自然と緊迫感を生み出し、ゲームの進捗管理に役立つでしょう。手軽なコアルールは、最高の物語を作ることに集中するのに最適です。最終章には、あなたと仲間がより良い冒険を創り出すための、多くのヒントを記しています。

さあ
ARC
をはじめよう、
破滅に
抗う準備が
できたなら——



クイックスタートで遊ぶために必要な物:

【プレイヤー】

・1 人はガイドと呼ばれ、ゲームの進行役になる
・その他の 2 ～ 6 人はプレイヤーと呼ばれ、英雄を演じる

【道具】

—英雄の**【傾向値】**や能力を記録するためのキャラクターシート（公式サイト https://arc-rpg.jp/ で公開中）
—ストップウォッチやタイマー
—6 面ダイス数個（3 個程度は用意した方が遊びやすい）
＊ダイスは Xd6 と記され、X は振るダイスの数を表す。

【その他必要な物】

—自由に遊べる数時間
—仲間を尊重する気持ち
—世界を救う決意

ガイドとは何者か?

ガイドは場面を設定し、英雄以外のロールプレイを行い、プレイヤーが取り組むべき課題や状況を作り出す。
ガイドはルールに関する最終決定権を有しているが、簡単な質問には他のプレイヤーに回答を任せて構わない。
物語の種をまき、それを皆と共に育てて唯一の作品を作り出すのが好きな者は、**ガイド**に適任だ。

ARC をどのように遊ぶのか?

ARC は暗く、終焉の未来の見えた世界を描くストーリーアーク（訳注：エピソードが積み重なり単一の物語を構築するストーリーライン）を紡ぐのに最適だ。恐ろしい**終末時計**を用いて、不安を呼び起こそう。

1. 準備：ガイドとプレイヤーはどのような物語に取り組むのかを決定する。
機械と戦う騎士の物語、名高き吟遊詩人の生還、はたまたバクナワに立ち向かうババイランの英雄譚か。
ガイドは**破滅**と、3 つの**前兆**、そして**終末時計**を用意する。

2. 英雄の作成：プレイヤーは自分の英雄を作成する。
その後、セッションを開始しよう（1 回きりのセッションでも、複数回のキャンペーンでも構わない）。

3. ゲームセッション：ガイドが場面を設定し、英雄がそれに応対する。
困難で危険な行動を取ろうとするなら、英雄が成功したかどうかダイスを振って**スキルチェック**を行う必要がある。状況によっては、**戦闘**を必要とするかも知れない。

終末時計は一定間隔で進み続ける。

時計の針が終末を指し示したならば、定められた**破滅**が訪れ……全員でこの世界に何が起こるか決めねばならない。

ガイド：君たちは、村の半分を覆うような巨大な鯉の池、いや、鯉の湖に行き当たった。視界に入ってきたのは、巨大な白髪の女性が湖に横た　とりどりの大きな

英雄：僕の**〈洞察〉**のランクは 2 だね。できるだけ熱心に彼女の注意を引きたいから**【意欲的】**にアプローチしよう。**【意欲的】**の値は 1 だから、この**スキルチェック**の**基準値（TN）**は 3 だね……よし、2 が出た！

ガイド：ダイスの出目が **TN** より低いので、巨人の注意を引くことに成功しました。しかし彼女はそれが気に入らない様子で、天を突くほどの背丈で立ち上がり、皆さ

ガイド：さらに一時間経過したので、**終末時計**がまた 1 つ進みました——破滅の訪れまで、残すところ数時間しかないようです。

準備
ガイド編

“隕石が迫り来る中、人々はただただ無力に破滅の訪れを受け入れるしかなかった。
危機の前兆は多かったが、自棄になった者が真実から目を逸らすように、皆に無視されていたのだ……”

1. 破滅の作成

英雄が何としても阻止したいと思うような、恐ろしい出来事を創り出そう。

例：女神が死に、世界を滅ぼす大地震が訪れる——
獰猛な無数の暗黒の生物たちが襲来する——　など

2. 前兆３つの作成

前兆は来るべき**破滅**を予感させる物語だ。
直接的な原因にはならないかもしれないが**破滅**の訪れを早めてしまう、一連の流れを作り出す小さな個別の物語のようなものだと考えて欲しい。

例：忘れられたポータルの裂け目が広がる——
国境の村に謎の奇病が広まる——
魔法学院から秘密の書が失われる——など

前兆について

英雄は**破滅**の訪れを遅らせるために、その**前兆**を解決することができる。
解決とはその原因を取り除いたり、その影響を無くすことだ。

例えば英雄は「*地元のカルト教団が金品や財宝をため込んでいる*」という**前兆**を、教団員を倒して財貨を奪い返したり、武装解除するよう説得したり、地元の警備兵部隊に介入を依頼したり、教団本部を焼き払うことで解決できる。

3. 終末時計の作成

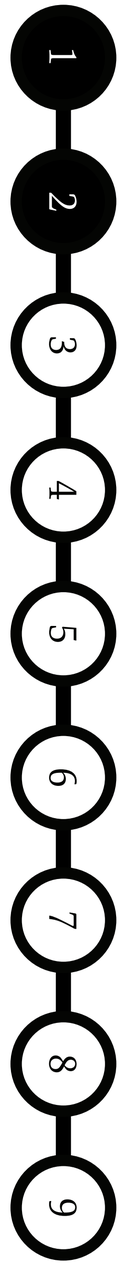
終末時計はいくつかに分割され、分割された部分は**時刻**と呼ばれる。**時刻**の数と進む速度はゲームを遊ぶ時間の長さによって変わる。

● １セッションのゲームの場合
1 時間のプレイにつき 3 の**時刻**があり、30 分毎に 1 つ進む。

● ２～３セッションのゲームの場合
1 時間のプレイ毎に 1.5 の**時刻**があり、1 時間毎に 1 つ進む。

● ４回以上のセッション
セッション 1 回毎に 1.5 の**時刻**があり、セッションが 1 回終わる毎に 1 つ進む。

終末時計が進むたび、**時刻**は 1 つ進む。
更にガイドは残っている**前兆** 1 つにつきにダイスを 1 つを振り、その出目の [5] か [6] の数だけ、更に**時刻**を進める。



３時間で終える予定の、１セッションのゲームでの終末時計の例。
既に２つの時刻が消費されており、あと７つの時刻が残っている。

英雄の作成 PART 1

プレイヤーは英雄を通じて物語に干渉し、世界を探索する。

設定上意味があるならば、プレイヤーはどんな英雄としてもプレイが可能だ。人間やエルフ、昼間は僧侶として勤める猫人間など、特徴や個性に制限はない。
英雄の能力はいくつかの側面、即ち「ステータス」によって表現される。
英雄の作成では、これらの詳細をキャラクターシートに記入して行くことで、多彩で優秀な英雄を作り出すこととなる。

Step 1: 傾向値

【傾向値】は、英雄の問題解決やスキルを使用する時の取り組み姿勢の適性度を表す数値だ。**【傾向値】**には以下の 3 種類があり、それぞれ +0 ～ +3 程度の値で表される。

— **【創造的】**：創造的な解決策を求めるのか?
— **【計画的】**：慎重に計画を立て細部にもこだわるのか?
— **【意欲的】**：意欲をもって根気強く問題解決を試みるのか?

傾向値の決定 :

【創造的】、**【計画的】**、**【意欲的】**の 3 つの傾向値に、「+0」、「+1」、「+2」を 1 つずつ自由に割り当てる。

傾向値の各数値の目安

「+0」：適性無し
「+1」：平均的
「+2」：才能有り
「+3」：専門家レベル

Step 2:【血潮】と【勇気】

【血潮】は英雄が物理的なダメージを耐えるための数値である。
0 以下になったなら、それ以降受けるダメージは代わりに**【傾向値】**を減少させる。
【勇気】は英雄の心理的なダメージを耐えるための数値である。
【血潮】同様 0 以下になったなら、それ以降受は代わりに**【傾向値】**を減少させる。

【血潮】と【勇気】の決定（修正値と最大値）:

まず**【血潮】と【勇気】**の**修正値**として、合計が 6 になるよう自由に数値を割り振る。
（例：**【血潮】**が 4 で**【勇気】**が 2、**【血潮】**が 0 で**【勇気】**が 6、など）

その後、**【血潮】**と**【勇気】**それぞれに対して 2d6 を振り、先に決定した修正値を加えて**【血潮】と【勇気】の最大値**を決定する。

英雄は受けたダメージをそのままにもしておけるが、休息によって**【血潮】と【勇気】**を回復することもできる。
英雄が**長時間の休息**（実時間で 5 分、物語中では最大で 15 時間程度）を取ったなら**【血潮】と【勇気】の最大値**を、それぞれ新たに振った 2d6 の結果に**修正値**を加えた数値に変更することができる。

英雄の作成 PART 1のつづき

英雄は巨大ネズミを倒したり、ドラゴンと対話したり、品物の値段を交渉したりするなど、様々な困難を解決するためにスキルを使用する。

Step 3: スキル値

スキル値の決定：

好きな**スキル**を２つ選んでそれぞれを「+2」に、更に先に選んだ２つ以外の**スキル**を３つ選んで「+1」にする。各数値の目安は**【傾向値】**と同様である

スキルの活用例

各スキルの詳細については、キャラクターシートを参照せよ。

知識

〈学問〉：科学的な原理を論理的に説明する。
〈文化〉：村長の諳んじた詩に隠された意味を解読する。
〈観察〉：犯罪現場を調査して手がかりを探す。
〈戦術〉：激しい戦いの中でどのように身を処すべきか知る。

社会

〈風格〉：敵を説得し己の目的に参加させる 。
〈狡猾〉：巨大な武器を有することを隠し通す。
〈強要〉：宮廷で女王を威圧する。
〈洞察〉：貴族のついた嘘を見破る。

身体

〈曲芸〉：不安定な足場を大胆にバランスを取りながら歩く。
〈隠密〉：見つからないように静かに効率よく動く。
〈体格〉：アクロマータを強く、強く殴りつける。
〈武具〉：扱いにくいハンマーを振るう。

技術

〈芸術〉：真に心に響く詩を詠む。
〈生存〉：森の中で食料や水を集める。
〈細工〉：ありふれた素材から仕掛けや罠を作る。
〈取引〉：革や金属加工品の価格や製法を知る。

才覚

〈神秘〉：魔法が使われた痕跡を検知する。
〈集中〉：強い精神的緊張に耐える。

英雄の作成 PART 2

“「鶏?」盗賊は信じられない様子で尋ねた。「鶏をどう使うって言うんだ?」見知らぬ男は「とある鳥嫌いの男爵を相手取るのに、実に便利なのさ。」とニヤリと笑って答えた。

Step 4: 所有物

英雄の**所有物**として、より良い機会や新たな能力を生み出すために便利な道具が存在する。例えば荒野での寒い夜を生き延びるのは、テントと火打石が有ればずっと楽になる。

また、**所有物**には世界にただ一つの効果をもたらす**呪文**や**技芸**などの強力な能力も含まれる。

（**訳注：**同じ**呪文**や**技芸**を複数持っている場合、その数までその**呪文**や技芸を**発動**できることを意味する）

所有物の決定：

アスタリスク * がついていないものは 2 回選んでも構わない。

まず以下から 2 つ選ぶ。

—保存食3日分

—バールとランタン

—**10 ハイト**のロープと毛布

—威勢の良い声
［【血潮】威力＋1］

—上等な教育 *
［【勇気】威力＋1］

—ライフ・ブリンガー［呪文］
君か、君が触れた者の【血潮】と【勇気】を 4 点回復する。

—メモリー・シード［技芸］
君から見えるクリーチャー 1 体に、君の魅力と意志の力で嘘の、しかし鮮明な記憶を植え付ける。

次に、以下から 2 つ選ぶ。

—威厳を感じさせる重い王冠

—鏡とおしゃれな服

—盗賊道具、変装道具、手錠

—ダガーとトーガ
［【血潮】威力＋1、【血潮】防御＋ 1］

—自信と鍛錬 *
［【勇気】威力＋1、【勇気】防御＋ 1］

—リトル・エスカポロジスト［呪文］
君は実時間で 10 分か 3 ラウンドの間、姿が見えなくなり、匂いも立てる音も気づかれなくなる。

—ストーン・ウォール［技芸］
実時間で 15 分か 5 ラウンドの間、君に与えられるすべてのダメージは 1 点減少する。

最後に以下から 1 つ選ぶ。

—錬金術道具と希少な薬1回分

—暗視メガネ

—頑丈な剣
［【血潮】威力＋ 2］

—辛辣な言葉 *
［【勇気】威力＋ 2］

—マニック・ハンズ［呪文］
実時間で 10 分か 3 ラウンドの間、君は手番ごとに 2 回スキルチェックを行うことができる。戦闘以外では、両手を使う行動と〈強要〉の TN に +1 を得るが、社会スキルは TN に−1される。

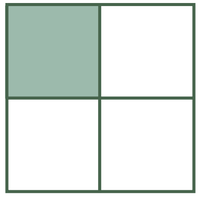
—ターン・ザ・タイド［技芸］
実時間で 10 分間か 3 ラウンドの間、君の行うスキルチェックの結果には有利な機会が発生する。結果が失敗だった場合、代わりに通常の成功になる。

Step 5: 絆

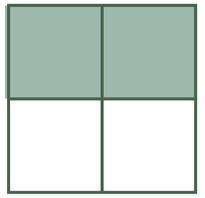
絆とは2人の英雄の関係性の深さを、4 つのスペースで構成されたボックスで可視化したものだ。

絆が結ばれたなら、スペース1つを埋めること（**小さな絆**と呼ぶ）。4 つのスペースが埋まり切ったボックスがあるならば、その英雄に対して、強い**大きな絆**を感じていることになる。

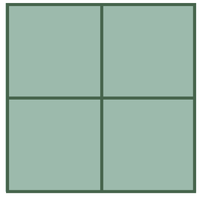
ボックスが埋まるにつれ、絆を結んでスペースを埋めるための条件が少しずつ難しくなっていく。
詳細はルールブックで解説している



一番左のボックスは、英雄がその仲間のために少々の不便さを受け入れたなら埋められる。



中央のボックスは、英雄がその仲間のために危害や重大なリスクを受け入れることで埋められる。



一番右のボックスは、英雄がその仲間のために命を賭すことではじめて埋められる。

初期の絆の決定：

ある仲間 1 人と**小さな絆**を 6 つ結ぶ。その後、別の仲間 1 人と**小さな絆**を 3 つ結ぶ。

コア・ルール

A. スキルチェック

プレイヤーが、成功するか失敗するかわからないリスクのある試みをする際は、**【傾向値】**と**スキル**を組み合わせた**スキルチェック**を求められる。ガイドはそのチェックに使用するスキルと、取り組み姿勢に対応する【傾向値】を指定する。

殆どの場合、1つの問題に対して様々な解決策がある。

例えばトロールの横を通り抜けるために次のような方法が考えられる。

○【計画的】＋〈**隠密**〉で、効果的に身を隠しながら先へと進む

○【創造的】＋〈**細工**〉で、トロールの注意を逸らす音を立てる仕掛けを作る

○【意欲的】＋〈**文化**〉で、トロールは視力が弱いということを思い出す

プレイヤーは英雄がどんな姿勢で取り組むか説明することが望ましい。

例えば「*祭壇の印を芸術的観点から判断して、そのモチーフを推測したい。*」という表現は、「***【創造的】**に**〈洞察〉**します。」とだけ表現するよりもはるかにゲームを盛り上げ、物語を彩ることだろう。

右に、アプローチがスキルに適用される例を幾つか挙げる。

	【創造的】	【計画的】	【意欲的】
知識	推理する、仮定する、論理立てる	値踏みする、捜査する、分析する	思い出す、記憶する、復元する
社会	魅了する、煽動する、鼓舞する	諭す、解説する、手引きす	威圧する、命令する、押しかける
身体	惑わせる、取り入れる、限界を越える	近づく、様子見する、落ち着く、従う	突撃する、耐え続ける、抑え込む
技術	発明する、改造する、試してみる	なだめる、洗練する、計測する	突貫でやる、継続する、総当たりする
才覚	探し当てる、発展させる、編み出す	解明する、調和させる、精査する	反復する、縋りつく、投げうつ

君のスキル値と、選択した傾向値の合計で、
スキルチェックの**基準値（TN）**を決定する。
TN が決定したらプレイヤーは 1D6 を振り、
出目が **TN** より小さければ、その**スキルチェック**は成功する。

ただし、その他様々な要因が**スキルチェック**の手助けになったり、妨害となることもあるだろう。

難易度による修正値

スキルチェックでダイスを振る前に、**ガイド**はその行動の**難易度**から、**TN** に様々な修正値を与えることがある。

TN ＋1　簡単：優れた道具を持っていたり、対象の防御がお粗末だったり、よく計画が練られた試み
TN ＋0　通常：ほとんどのチェック、緊張下で取る慣れた行動、準備はしたが不完全で危険な試み
TN －1　困難：道具や能力や状況が不十分か不適正、対象の防護が堅固、ハイリスクや不完全な試み
TN －2　かなり困難：極めて条件が悪い、妨害されている、試みに強く抵抗を感じる、雑で見込みがない
TN －3　極めて困難：まず成功の見込みはないが、試すだけなら可能な試み

上記のような指針は有るが、最終的な修正値は**ガイド**が判断すること。

絆の活用；援護と振り直し

誰かが**スキルチェック**をする前に、他のプレイヤー1人は自分の英雄で**援護**することを宣言できる。**援護**する英雄は、その状況に適切なスキルの**スキル値**が**+1**以上でなければならない。**援護**された**スキルチェック**の**TN**は、**援護**してくれた英雄からの**大きな絆**の数だけ加算され、成功しやすくなる。

また、英雄は**スキルチェック**を行った英雄に対しての**小さな絆**を1つ消費することで、その**スキルチェック**のダイスを振り直させることもできる。

コア・ルール A. スキルチェック（つづき）

スキルチェックの出目が**基準値 (TN)** と同じ場合、
プレイヤーはどちらか選択する：

きわどく成功：

成功したが、しかし英雄と味方の状況を複雑化させる**不利な機会**が発生する。
不利な機会として、ガイドかプレイヤーは以下からいずれかを選択すること。

—遅延や非効率（警備兵が角を曲がるまで時間がかかった）
—一次的か、永久的な資材の喪失（武器が敵の装甲に刺さったままになった）
—不名誉や誤解（商人からの評判が悪くなった）
—過剰な行為（波及した効果で吟遊詩人に害が及んだ）
—????（不明、後に明らかになる）

惜しくも失敗：

失敗したが、しかし英雄と味方の状況を改善する**有利な機会**が発生する。
有利な機会として、ガイドかプレイヤーは以下からいずれかを選択すること。

—リスクの軽減（交渉の場の緊張が和らいだ）
—リスクの転換（他の誰かが矢面に立つことになった）
—信頼や尊敬（エルフの女王に感銘を与えた）
—新たな知識（マナナンガルの弱点が判明した）
—????（未知のもの、後に明らかになる）

チェックの出目が **TN** より大きかったなら、
英雄の試みは基準に達しなかったこととなり、完全に失敗に終わる：
起こり得る事象に応じて、ガイドは状況をより困難にしても構わない。

結果の向上

プレイヤーはチェックを行った直後、**【血潮】か【勇気】**を 3 点消費することで、その結果を一度だけ向上させることができる。

—出目が **TN** と同じだったことによる**きわどく成功**は、通常の成功になる。
—失敗したチェックは、出目が **TN** と同じだったこととなる。
（＝**きわどく成功** か **惜しくも失敗** のどちらかを選ぶ）

成功したチェックの結果を向上させることはできない。

B. 戦闘

戦闘で、キャラクターは敵対する者と対面し、勝敗の分からない状況に置かれる。酒場での喧嘩や首魁との対決、ギルドの使者との会話での応報などが想定される。

戦闘の最中では、各人が異なる行動を取るだろう。キャラクターの行動や、何かしらの対応を行う手番の順番は慎重に決定しなければならず、専用のルールが求められる。
手番の順は**イニシアチブ・カテゴリー**で決定され、ダイスなどは用いない。

ゲーム中の“距離”について

ARC では、距離を表す単位として**ハイト**を用いる。
これは物語の舞台となる世界においての一般的な種族の背の高さと同じである。

コア・ルール B. 戦闘（つづき）

手番の行動：

英雄は自分の手番に以下のアクションを１つ行うことができ、**2 ハイト**以内ならば何処へでも移動できる。

1. 防護体勢

次の自分の手番まで、自分か自分から **2 ハイト**以内の味方へ攻撃する者は、その**攻撃チェック**の **TN** に－１の修正を受ける。

2. 他者への攻撃

スキルチェックを行い攻撃する（**攻撃チェック**）。**所有物**を使用して攻撃するなら、使用する物を１つだけ宣言する。

〈武具〉や**〈体格〉**の**攻撃チェック**に成功したら**【血潮】**に、**〈強要〉**や**〈狡猾〉**の**攻撃チェック**に成功したら**【勇気】**にダメージを与える。

【勇気】にダメージを与えようとする際は、状況に応じてその他のスキルを用いれるかも知れない（ガイドが判断すること）。

攻撃チェックの **TN** は、対象の**所有物**の**防御＋**効果の数値分減少し、更に後状況に応じた難易度の修正値によって増減する。

攻撃チェックが成功したら**【血潮】**か**【勇気】**に対して（**攻撃チェック**の **TN** ＋ **使用した所有物の威力＋**効果）点のダメージを与える。

3. 援護や優位性の獲得

味方の**スキルチェック**の **TN** に修正を加えることができる。詳細はルールブックに記載されている。

4. 呪文や技芸の発動

自分の**所有物**の**呪文**か**技芸**1つを発動する。

手番が来る前にダメージを受ける度、**（6 －ダメージを受けた回数）** を **TN** とした 1d6 のチェックに成功しなければならない。

このチェックに失敗した場合、精神集中できず、**呪文や技芸**は発動できないが、その**呪文**や**技芸**の**精髄**を消費することはない。

5. 遠ざかる

このラウンド中に敵からの攻撃や何かの目標されていなければ、通常に加えて最大で **5 ハイト**まで移動できる。

そうでなければ、プレイヤーは移動のために**スキルチェック**（**〈曲芸〉** や **〈隠密〉** などガイドが判断）に成功しなければならない。

この場合**スキルチェック**せずに移動もできるが、その英雄を狙っていた敵は、手番外でも１回の攻撃を行うことができる。

6. その他

投降するよう説得する、木に登って身を隠す、儀式を行うなど、様々な内容が考えられる。ガイドが判断すること。

イニシアチブ・カテゴリー（手番の順番）

全員の行動の順番は、行おうとしている行動種類によって決定する。これは**イニシアチブ・カテゴリー**と呼ばれる。

ガイドか、管理を任されたプレイヤーは各**カテゴリー**を読み上げて、次に誰が行動するのかを指し示すこと。

カテゴリー 1: 防護体勢をとるキャラクター
カテゴリー 2: 攻撃ではない行動をとるキャラクター
カテゴリー 3: 攻撃する行動をとるキャラクター
カテゴリー 4: 呪文や技芸を発動するキャラクター
カテゴリー 5: 2 ハイトより長い距離を移動するキャラクター

複数のキャラクターが同じ**カテゴリー**で行動する時は、先に英雄が手番を得て、その後 NPC が手番を得る。同一の**カテゴリー**内の英雄は相談して好きな順番で手番を得られる。とあるカテゴリー内のすべてのキャラクターが手番を行ったら、次のカテゴリーに進むこと。

プレイヤーは自分の手番が始まる直前にいつでも行動を変更できるが、そのラウンドで既に処理された**カテゴリー**の行動に変えることはできない。

敵の待ち伏せなどで英雄たちが不意を討たれたなら、英雄と味方 NPC は最初のラウンドでは最後に行動することとなる。

コア・ルール C. 生と死と休息

英雄、堕つ――その命尽きる時

一旦**【血潮】**か**【勇気】**が 0 になった後で更にダメージを受けると、そのダメージは**【傾向値】**に与えられる。**【傾向値】**を合計がダメージ点数になるように減少させること（0 未満にはできない）。**【傾向値】**を減少させられない程のダメージを受けたなら、英雄は倒れる。（訳注:ダメージが【血潮】や【勇気】の現在値を上回っても、一旦 0 になって超過分は無視する）

英雄が倒れたならば、プレイヤーは英雄の生死を決めることができる。

英雄の生を選ぶなら、英雄は無力化されて意識を失うが、実時間で 5 分後に復活する。すべての**【傾向値】**は元の値まで回復し、**【血潮】**と**【勇気】**の内、0 になった方は 1 点に回復する。

さらに、追加の効果を決定するために 1d6 を振って以下の表を参照すること。同じ効果を 2 回受けることはなく、すべての効果を受けたなら、もはやその英雄は生きていられない。

詳細なルールはルールブックを参照すること。

1 か 2	英雄の出血が止まらない。（ダメージを受けるわけではない）
3 か 4	まばたきができなくなり、常に目を潤わさねばならない。
5 か 6	死者と対話できるようになるが、死者は必ずしも友好的ではない。

英雄の死を選ぶならば、他のすべての英雄は**（死した英雄との小さい絆の数× 3）**点の経験点を得る。

その後、**終末時計**の時刻を 1 つ進ませ、英雄が死亡してしまったプレイヤーは新たな英雄を作成すること。

生命力の回復

英雄は安全な場所で休息することで、**【血潮】**と**【勇気】**を回復することができる。

短時間の休息（実時間で 2 分、ゲーム内時間では 1 時間の仮眠）

英雄は自身の**【血潮】**と**【勇気】**をそれぞれ 1d6 点回復する。

長時間の休息（実時間では 5 分、ゲーム内時間では**【血潮】**か**【勇気】**の修正値の内、低い方を 10 から引いた数値分の時間の就寝）

英雄は自身の**【血潮】**と**【勇気】**それぞれに対して 2d6 を振り、出た目にそれぞれの修正値を加えた値で**【血潮】**と**【勇気】**の最大値を上書きするか、ダイスを振らず、最大値を変更させることなく**【血潮】**と**【勇気】**の現在値を合計 7 点回復させるか選ぶことができる。

D. 英雄の成長

経験点 (XP) は冒険を通じて得た知識や経験を表す数値であり、各種数値を成長させるためにいつでも **XP** を消費することができる。**XP** を消費せずに、取っておくこともできる。

1 ～ 3 回のセッションで終えるなら、各プレイヤーは実時間で 1 時間につき **3XP** を獲得する。それより長いキャンペーン・セッションなら、1 セッションにつき **12XP** を獲得する。

—任意の1つの【傾向値】を +1 する：成長後の数値 × 3 点の **XP** を消費
—任意の1つのスキル値を +1 する：成長後の数値 × 2 点の **XP** を消費
—【血潮】か【勇気】の修正値を +1 する：成長後の数値分の **XP** を消費

長時間の休息を取って変更しない限り、**【血潮】**と**【勇気】**が最大値を超えることは無い。

呪文と技芸

「この技芸……いったい何をしているんだ!?」
「過去を覗き、父祖の罪を明らかにする。何を恐れることが有るのだ?」

戦闘中でもそうでなくとも、英雄は状況に影響を及ぼす**呪文**や**技芸**を発動できる。
呪文や**技芸**は英雄の作成時に選択できるが、新たに入手したり手を加えることも可能だ。

呪文や技芸の再使用

呪文や**技芸**を発動すると、**精髄**を 1 回分消費する。**精髄**は各**呪文 / 技芸**ごとに存在し、ゲーム開始時にはすべて 1 回分を所有している。**精髄**は消費しても永遠に失われるわけではない。
（**訳注：精髄**は、**呪文**や**技芸**ごとに存在する専用のマジック・ポイント（MP）のような物と考えると良い。）

消費した**精髄**を回復し、呪文や技芸を再使用するための**儀式**については、ルールブックで解説される。
クイックスタートではゲーム内で 5 時間以上の休息をとる毎に、**呪文**か**技芸** 1 つの**精髄**が 1 回分回復する。
英雄の**所有物**の項目にも記載があるが、以下がクイックスタートに含まれる**呪文**と**技芸**である。

—ライフ・ブリンガー［呪文］
君か、君が触れた者の【血潮】と【勇気】を 4 点回復する。

—リトル・エスカポロジスト［呪文］
君は実時間で 10 分か 3 ラウンドの間、姿が見えなくなり、匂いも立てる音も気づかれなくなる。

—マニック・ハンズ［呪文］
実時間で 10 分か 3 ラウンドの間、君は手番ごとに 2 回スキルチェックを行うことができる。戦闘以外では、両手を使う行動と〈強要〉の TN に +1 を得るが、社会スキルは TN に－1 される。

—メモリー・シード［技芸］
君から見えるクリーチャー 1 体に、君の魅力と意志の力で嘘の、しかし鮮明な記憶を植え付ける。

—ストーン・ウォール［技芸］
実時間で 15 分か 5 ラウンドの間、君に与えられるすべてのダメージは 1 点減少する。

—ターン・ザ・タイド［技芸］
実時間で 10 分間か 3 ラウンドの間、君の行うスキルチェックの結果には有利な機会が発生する。結果が失敗だった場合、代わりに通常の成功になる。

ルールブックには 30 以上の**呪文**と**技芸**が記載されているが、クイックスタートでは一部のみを紹介している。

呪文や**技芸**を発動する際、プレイヤーは通常通りに発動するか、**強化発動**するかを選択できる。通常通りに発動したならば、すぐにその本来の効果が一度だけ適用される。

強化発動した場合、効果が強力になるが、**スキルチェック**が必要になるほか、多くの場合**【勇気】**を消費することになる。

呪文や**技芸**の**強化発動**については、ルールブックに記載される。

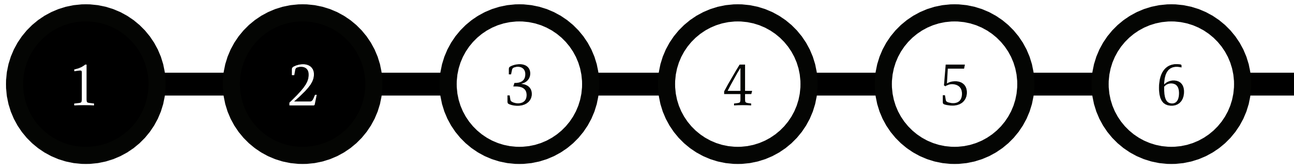


“終末時計は進む”

終末時計は遊ぶ時間によって、30 分毎、1 時間毎、セッション毎などで**時刻**が進む。

さらに、**ガイド**はその時点で残っている**前兆** 1 つにつき 1d6 を振り、その出目に [5] か [6] が 1 つ出ている毎に、更に 1 つ**終末時計**の**時刻**が進む。

だが、時計が最後まで進み切っても、必ずしもゲームオーバーではない。
ルールブックには時を巻き戻したり、破壊された世界の灰燼から蘇ったりと魅力的な遊び方が用意されている。



選択ルール：軽度なリスク

終末時計には時が過ぎていく意外性や不安を煽る、予測不可能な要素がある。
だが、より落ち着いたゲーム進行を求めるならば、未解決の前兆があることでダイスを振った際に [5] か [6] の目がいくつ出ても、時刻を1つしか進めないようにしても良いだろう。これは3時間未満の短時間のセッションにも適している。

選択ルール：短時間のゲーム

プレイ時間が3時間未満のゲームでは、物語をスムーズに進行させるために前兆を2つだけにして遊ぶのも良いだろう。

ガイドに向けて

A. ARC のゲームの進め方

ガイドの役割は、プレイヤーの皆がプレイしたいと思っている物語に応じて変化する。

いずれの場合も、ゲームの前、ゲームの間、ゲームの後にガイドができることには、いくつかの簡単なガイドラインが存在する。

ゲームの前

1. 設定した**破滅**と**前兆**が、どのように、物語に反映されるのかを予め考える

2.NPC や、設定上物語に登場する集団や組織の動機を、予め考える

ゲームの間

1. 場面を設定し、プレイヤーが行動するために必要な状況を描写する

これには NPC の言動だけではなく、時には光や音、その場の雰囲気、埃やカビの匂いなどを連想させるような描写も含まれる。

2. 英雄の行動（または無行動）に反応する

英雄の行動からは、重みと結果が産まれなければならない。

英雄の行動があまりにも漠然としているならば、詳細を訪ねたり、他のプレイヤーがより明確に反応できるよう促すことを恐れてはならない。

「君は今何をしている？　どのように調べる？

君は一体、何を成そうとしているのだ？」

3. 物語を調整する

その場面の後、物語全体はどうなるのか？　より緊張感が高まるのか？

設定されている NPC や、登場する集団や組織の動機は変化するのか？

4. 以下のようなルールを施行する

—英雄の試みに**スキルチェック**が必要かどうか判断する

スキルチェックが必要かどうかは、危険や見返りがあり（ルーン文字を読めばポータルが開かれる！）、成否どちらに転んでも面白い結果になる可能性があるときだけにすること（邪悪な魔術師に気づかれるかもしれない！）

—プレイヤーの選んだ**【傾向値】**と**スキル**が、その試みの理にかなっているかどうか判断する

—**TN** に対して難易度の修正を適用するか判断する

—**スキルチェック**の出目が **TN** と同値になった場合、どんな機会があるか判断する

—**所有物**がどう機能するか（それが物語にどう影響するかどうか）を判断する

ガイドに向けて

ゲームの間（つづき）

5. ルールを調整する

プレイグループに合わせて、より楽しい体験ができるようルールを調整したり、作成する。

6. 時間を管理する

終末時計を進め、解決されていない**前兆**1つにつき1d6を振ることを忘れずに。

7. 最後に

完璧なゲームを作ろうと気負い過ぎてはならない。完璧なゲームなど存在しない。

些細なミスなど気にせずに、人間らしく楽しいゲームをガイドして、皆で偉大な目的を達成しよう。

この他にも、ゲームの安全性や運営に関するシンプルで重要な原則など、様々な情報がルールブックに掲載されている。

ゲームの後

おめでとう。

君とプレイヤーを讃えよう。

もしも上手く行かなかったと思っていても構わない。良かれと思ってやったことが理想的でなかったからと言って、君の努力が無駄になったりはしない。

誰かと共に物語を完結させるというのは、それだけで価値あることなのだ。

1つの物語が完結した。

なんと素晴らしいことだろうか！

“遊んでくれてありがとう”



ガイドに向けて

B. NPC の能力の決定

登場人物や敵となる NPC のデータを作る場合、ガイドは右の表を用いてその NPC の能力を設定しても良い（これらは数値上の能力にすぎないため、行動の動機や性格、物事への取り組み姿勢などはガイドが自由に決めてよい。）

NPC に強味と弱味があるような場合もある。例えば狡猾な廷臣は**〈強要〉**のスキルランクは「+2」で、相手に与える**【勇気】**ダメージに＋ 2 する能力を持っているが、**【血潮】**は 5 しかない……などだ。
—また、NPC に**呪文**や**技芸**を持たせることもできる。詳細なルールはルールブックに記載されている。

通常、新たに作成された英雄 4 人組は 3 〜 4 ターン程で**弱い**敵 4 体まで、または**平均的**な敵 2 人までを倒すことができるが、**強い**敵を相手取るならば、大きな困難を伴うことになるだろう。
更に**強力**なクリーチャーや**怪物的**なクリーチャーを打ち倒すには、英雄たちはかなりの経験点を獲得する必要がある（“強力”なら 18 〜 21 点、“怪物的”なら 30 〜 36 程度が目安になる）。
また、様々な強さのクリーチャーに徒党を組ませることも可能だ。

	弱い	平均的	強い	強力	怪物的
【血潮】最大値	5	7–10	15–20	27–32	40+
【勇気】最大値	5	7–10	15–20	27–32	40+
傾向値	+0	+1	+2	+3	+4
スキル値	+0	+1	+2	+3	+4
威力＋の数値	+0	+1	+2	+3	+4
防御＋の数値	+0	+1	+2	+3	+4

プレイの例

タラタ、ガイド：皆さんが山中の森を進んでいると、雷のような音が聞こえてきました。ブーン……ブーン……と、音は近づいてきます。木々や雨で視界が遮(さえぎ)られ、何が起こっているのかよくわかりません。どうしますか？

ガイドは場面を設定し、英雄が見たり、聞いたり、嗅いだり、感じたりすることができる重要な詳細を説明する。

シプナヤン、プレイヤー：私の英雄、グンターは岩の上に登って何が起こっているかを見通すことができますか？

タラタ：ええ、ただ雨で滑りやすくなっているので、登るのは危険です。岩はかなり大きく、高さ 2 メートル程です。もしあなたが素早く岩をよじ登るのであれば、**〈体格〉**の**スキルチェック**をしてください。

英雄が、成功する可能性も、失敗する可能性もある危険な行動をとる場合、ガイドはプレイヤーにスキルチェックを求めることができる。

シプナヤン：わかりました、**〈体格〉**の**スキルチェック**をしてみます。素早く登ろうと懸命なので、**【意欲的】**に取り組みます。

グンターの**〈体格〉**のスキル値は +1、**【意欲的】**は +1 なので、**スキルチェック**の **TN** は 2。あまり良い値ではない。

カンタ、プレイヤー：ねえ！　僕の英雄のアンカーは、グンターとの大きな絆を 2 つ結んでるよ。**援護**したいんだけど、できるかな？

タラタ：ええ、何か援護に使えそうな**スキル**はありますか？

カンタ：**〈観察〉**の**スキル値**が＋1有るから、登ろうとしているグンターの足場を確認したりできる？

仲間1人が**援護**して、**TN** に大きな絆の値を加えることができますが、適切なスキルの**スキル値**が＋1以上でなければならない。

岩を登る**スキルチェック**の **TN** は、**大きな絆**の数の2が加わって4となる。1d6 の結果は……[6]。**TN** を上回ったので、**スキルチェック**は失敗。グンターは岩を登れなかったこととなる。

タラタ：ブーンという音は、徐々に大きくなります……この行動で濡れた石に体を密着させたので、肌や着ている物が濡れて冷えていくのを感じます。

カンタ：えーと、**小さな絆**を消費して、グンターに振り直しさせても良い？

タラタ：もちろん。ただグンターとの**小さな絆**の数は 8 つで、ちょうど**大きな絆** 2 つ分です。1 つ消費して 7 つになると**大きな絆**は 1 つに減って、振り直す時には**援護**での **TN** の上昇は、+2 から +1 に減ってしまいますが良いですか？

どのプレイヤーも、**スキルチェック**を振り直させるために、その英雄への**小さな絆**を1つ消費することができる。

カンタは**ガイド**の質問に了解して、**小さな絆**を消費したため、シプナヤンは岩を登るための**スキルチェック**を振り直した。**大きな絆**による **TN** の上昇は＋1 に減ってしまったので、今回の **TN** は3となる。結果は……[3]！　**TN** と同値だ。

タラタ：シプナヤン、**きわどく成功**か、**惜しくも失敗**にするか、もしくは**【血潮】**か**【勇気】**を 3 点消費して通常の成功にすることもできます。どうしますか？

シプナヤン：うーん……うーん……**きわどく成功**にしたいと思います。

タラタ：どんな**不利な機会**が起きるか決めていますか？　それとも私がどうなるか考えましょうか？

スキルチェックの出目と**TN**と同値の場合、プレイヤーは成功か失敗かを選び、何かしらの**不利な機会**か**有利な機会**が発生したことにできる。または**【血潮】**か**【勇気】**を3　点消費し、スキルチェックの結果を向上させることもできる。

シプナヤン：考えてみたんですが、グンターのリュックが落ちて、岩の上に登っている間は**所有物**を取り出せない……とかどうですか？　あー、地面に落ちるなら……嬉しく無いけど、壊れやすい物が衝撃で壊れるというのは？

タラタ：なるほど、良いアイディアですね。ではグンターは大粒の雨に全身を打たれながら、アンカーの案内で岩の上に登ります。リュックが肩から滑り落ちますが、両手がふさがっていて取り落してしまいます。荷物は鈍い音を立てて地面に落ち、何かが壊れる音がしました。遠くまで見通すのは難しいですが、幸い高さがあるので、何が起こっているのかは確認できます――常人の 3 倍ほどの身の丈の巨人が、あなたたち 2 人に向かってまっすぐ向かってきているのです！



サンプル クリーチャー

ここではガイドが物語に登場させることのできる魅力的なクリーチャーから、3 種類だけを紹介する。
ルールブックを使えば、英雄たちは月を食むドラゴンや不思議な鏡の生物、頭に巨花を咲かせる魅力的な種族にも遭遇できるだろう。

ノブリン（弱い）

起源：地下の洞窟の巣穴。
見た目や性格：とてもシャイ。好奇心と技術力に支えられている。
物語や交渉：99 人のいとこ達とは仲良しで、それ以外の人間達のことは変な奴らだと思っている。
役割や動機：“けいかくてき”な探検によって外の世界を探索して、“いんぼう”が順調に進んでいるか確認する。いつも“もっともエッジなノブリン”になることを夢見ている
流儀、手口：できる限り逃げる。ただし、巣やいとこ達が危険な時は踏みとどまることもある。

【血潮】5 /【勇気】5
【創造的】+1 /【計画的】+1 /【意欲的】+0
〈細工〉+3 /〈観察〉+2 /〈生存〉+1

所有物
尖った槍［+1【血潮】ダメージ］
いろいろなガラクタや小物

巡礼する悪魔（平均的）

起源：彼らは自らを世俗的な巡礼者であると主張するが、おそらく奈落から来訪した者だ。
見た目や性格：象牙のような素材で彫られた巨大な赤い仮面をかぶっている。深みのある声で流暢に話す。
物語や交渉：魅力的な装身具をまとって土地から土地に移動し、他の人にそれらを買わないかと持ちかける。ただし、決して金銭での売買ではない。彼らは感覚や記憶、アイディアとの交換を要求するのだ。
役割や動機：商人、小物持ち。大混乱の中で些細な破壊を引き起こす。
流儀、手口：誰かに雇われたり、価値ある物をだまし取る。

【血潮】7 /【勇気】9
【創造的】+2 /【計画的】+2 /【意欲的】+0
〈狡猾〉+2 /〈風格〉+1

所有物
リストの中からランダムに 5 つのアイテムを所有している
（英雄の作製、Step4：所有物の決定を参照）

異様なエルフ（強い）

起源：耐えられないほど長く、孤独な人生が彼らをこのような生き物にした。
見た目や性格：エルフらしく美しく、ウィットに富み、知的で、限りなく退屈している。生肉食やカニバリズムといった、背徳的な愉悦を称賛している。
物語や交渉：身内と認めた者には非常に友好的だが、儀式化された伝統を破った者は饗宴の贄としてマークされる。
近隣の集落の人々を苦しめ、支配下に置くのも彼らの楽しみのひとつだ。
役割や動機：永遠に続く生の中、魂を押しつぶすような倦怠感に耐えている。
流儀、手口：集団で協力し、一度に多くの人々を陥れたり、脅かしたりする。

【血潮】17 /【勇気】17
【創造的】+2 /【計画的】+2 /【意欲的】+0
〈風格〉+2 /〈狡猾〉+2 /〈取引〉+2
〈文化〉+1 /〈強要〉+1

所有物
もっとも最近の犠牲者の生肉 3 塊
［特殊：アクションを使用して消費することで【血潮】を 3 点回復することができる］