ARC

DOOM TABLETOP RPG

日本語版サンプルキャラクター集

このファイルは何？

本書には『**ARC: DOOM TABLETOP RPG**』のクイックスタート内のルールを用いて作成された、4人の英雄（プレイヤー用キャラクター）が記されている。

英雄のデータの使い方

各英雄には**人間の騎士**、**魔法使いの弟子**、**エルフの探検家**、**動物の王**という大まかな方向性を表す称号と、英雄を形作る個性や来歴を決めるための質問の内、1つの噂が記されている。

各英雄についてそれ以上の設定を定めていないため、君たちが **ARC** を遊ぶ際に、自由な発想で彼らの姿を思い描いて個性や来歴を決定してほしい。

例えば……

1) **人間の騎士**は、才覚溢れる少年騎士でも、数々の修羅場を潜り抜けた老騎士でも構わない。

2) **魔法使いの弟子**の師匠は、人との関わりを断った隠者でも、国の重鎮たる宮廷魔導士でも構わない。

3) **エルフの探検家**の目的は、故郷を見つけ出すことでも、大金を稼ぐことでも構わない。

4) **動物の王**は、狼（オオカミ）、獅子（ライオン）、鰐（ワニ）、鷲（ワシ）など、どんな種類の動物でも構わないし、人間やそれに類する種族が動物たちから尊敬を集めた結果、王になったとしても構わない。

人間の騎士

世界を救うために立ち上がった英雄、
その名は：

人称代名詞
Pronouns

プレイヤー名



ポートレート
Portrait

Blood【血潮】	2d6	+	修正値 3	=	最大値 / 現在値
GUTS【勇気】	2d6	+	修正値 3	=	最大値 / 現在値

CREATIVE **0** 【創造的】

CAREFUL **1** 【計画的】

CONCERTED **2** 【意欲的】

英雄を特徴づけるため、以下の空欄を自由に埋めよう

君の英雄は他人とどこが違う？

3つの噂 (誰が信じている?)

1：過去に、王を狙った暗殺者の集団を一人で撃退したことがある

2：

3：

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：諭す、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：近づく、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〉○○○

味方1人に小さな絆を6つ、別の1人に小さな絆を3つ結ぼう

絆 Bonds

所有物 Inventory

保存食3日分

バールとランタン

自信と鍛錬 [【勇気】威力＋1、【勇気】防御＋1※]
※君の【勇気】にダメージを与える敵の攻撃のTNは−1される。

ダガーとトーガ[【血潮】威力＋1、【血潮】防御＋1※]
※君の【血潮】にダメージを与える敵の攻撃のTNは−1される。

頑丈な剣[【血潮】威力+2]
君が敵の【血潮】にダメージを与える攻撃する時は、ダガーと頑丈な剣のどちらを使うか宣言すること。

経験点 XP

合計値 Total

未使用 Unspent

魔法使いの弟子

ARC

世界を救うために立ち上がった英雄、
その名は：

人称代名詞
Pronouns

プレイヤー名



ポートレート
Portrait

Blood【血潮】	2d6	+	修正値 1	=	最大値	現在値
GUTS【勇気】	2d6	+	修正値 5	=	最大値	現在値

CREATIVE **1** 【創造的】

CAREFUL **2** 【計画的】

CONCERTED **0** 【意欲的】

英雄を特徴づけるため、以下の空欄を自由に埋めよう

君の英雄は他人とどこが違う？

3つの噂 (誰が信じている?)

1：師匠が長旅から帰らず、留守番をさせられている

2：

3：

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：諭す、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：近づく、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〉 ○○○

味方1人に小さな絆を6つ、別の1人に小さな絆を3つ結ぼう

絆 Bonds

所有物 Inventory

上等な教育【勇気】威力＋1　鏡とおしゃれな服

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。

経験点 XP

合計値 Total

未使用 Unspent

エルフの探検家

世界を救うために立ち上がった英雄、
その名は：

人称代名詞
Pronouns

プレイヤー名



ポートレート
Portrait

Blood【血潮】	2d6	+	修正値 3	=	最大値	現在値
GUTS【勇気】	2d6	+	修正値 3	=	最大値	現在値

CREATIVE **2** 【創造的】

CAREFUL **0** 【計画的】

CONCERTED **1** 【意欲的】

英雄を特徴づけるため、以下の空欄を自由に埋めよう

君の英雄は他人とどこが違う？

3つの噂 (誰が信じている?)

1：かつて世界樹の上にある神々の宮殿にたどり着いたことがある

2：

3：

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：諭す、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：近づく、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〉○○○

味方1人に小さな絆を6つ、別の1人に小さな絆を3つ結ぼう

絆 Bonds

所有物 Inventory

保存食3日分
10ハイトのロープと毛布
盗賊道具、変装道具、手錠
暗視メガネ
ダガーとトーガ[**【血潮】威力＋1**、**【血潮】防御＋1**※]
※君の**【血潮】**にダメージを与える敵の攻撃のTNは−1される。

経験点 XP

合計値 Total

未使用 Unspent

動物の王

世界を救うために立ち上がった英雄、
その名は:

人称代名詞
Pronouns

プレイヤー名



ポートレート
Portrait

Blood【血潮】	2d6	+	修正値 4	=	最大値	現在値
GUTS【勇気】	2d6	+	修正値 2	=	最大値	現在値

CREATIVE **1** 【創造的】

CAREFUL **0** 【計画的】

CONCERTED **2** 【意欲的】

英雄を特徴づけるため、以下の空欄を自由に埋めよう

君の英雄は他人とどこが違う?

3つの噂 (誰が信じている?)

1: かつて人と恋に落ち、それから人間に友好的になった

2:

3:

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:諭す、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:近づく、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〉○○○

味方1人に小さな絆を6つ、別の1人に小さな絆を3つ結ぼう

絆 Bonds

所有物 Inventory

威厳を感じさせる重い王冠

威勢の良い声[【血潮】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。

自信と鍛錬 [【勇気】威力＋1、【勇気】防御＋1※] ※君の【勇気】にダメージを与える敵の攻撃のTNは−1される。

辛辣な言葉[【勇気】威力＋2] 君が敵の【勇気】にダメージを与える攻撃する時は、自信と辛辣な言葉のどちらを使うか宣言すること。

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・カテゴリー）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ないこともある。**【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