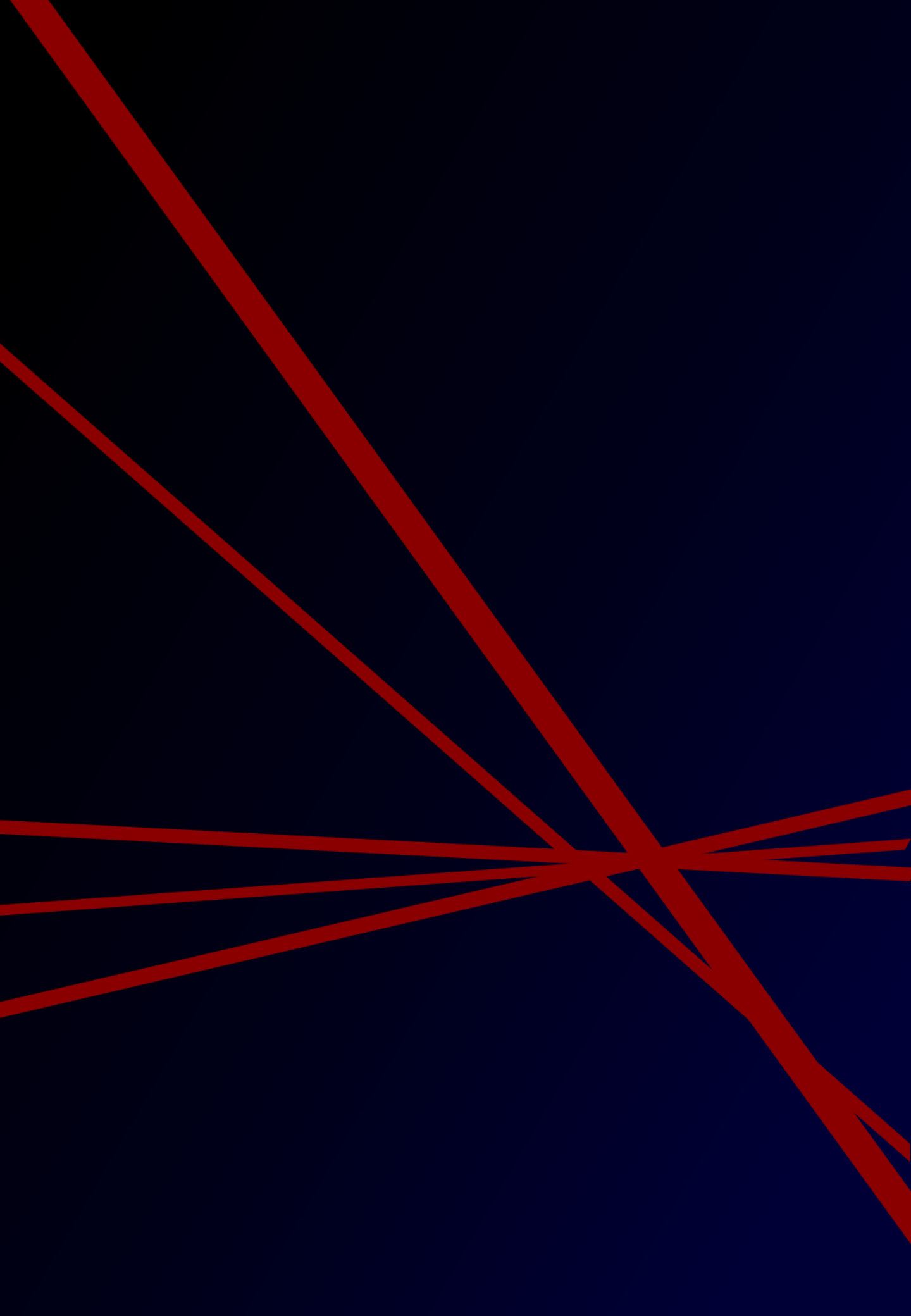


STORY TELLER

～ルールブック～





目次

<u>世界観</u>	P3
<u>勢力紹介</u>	P5
<u>ルール</u>	P9
<u>キャラ作成</u>	P11
<u>攻撃方法</u>	P12
<u>サプリ</u>	
<u>種族特性</u>	P14
<u>追加 攻撃方法</u>	P16
<u>バフマス</u>	P17

世界観

あらゆる可能性がありながら、奴隷として生きていくことを強いられた順応力の高いヒューマン。

そのヒューマンを搾取することで種族としての性質を抑え込んできたデーモン。

潤沢な資源を使い、常に繁栄に努めてきたドワーフ。

調和を重んじ世界の平和を見守り続けてきたエルフ。

世界は、薄氷の上を歩くかのような仮初の平和で成り立っていた。

しかし、その均衡は脆くも崩れ去る。

ヒューマンの反旗である。願望と共にその身に宿る自由への可能性は花開き、世界へ牙を突き立てる。

同時にさらなる栄華を求め、ドワーフは他種族の資源略奪に乗り出した。

混沌の渦に吞まれた世界で、今や隠すことなく己が身の欲望を満たすために侵略を始めるデーモン。

もはや安寧たる世界へと回帰するためには絶対の指導者が必要だと参戦するエルフ。

こうして、互いを睨み合う4竦みが出来上がった。

ぶつかり合う願望、渴望、欲望、希望。

己が望みを果たすために。

種の生き残りをかけた戦いが今、始まる。



4つの勢力に分かれて戦いが始まる…

可能性が秘められた「ヒューマン」

戦うために生きている「デーモン」

強大な筋力を持つ「ドワーフ」

知性にたけた「エルフ」

「アナタ」はその中で種族の長として

生き残らなければならない…

戦略をもって物語を綴ろう

さあ「聖戦」の始まりだ…

ヒューマン：解放への願望

種族としての特徴が希薄。
個人で突出した才能を持つものが多いが、昔からその力が恐れられ、忌み嫌われている。
『奴隷制度』これこそがヒューマンに対する畏怖の念の表れである。

彼らは奴隷解放を夢見ている

「アナタ」は奴隷から
解放されたいと願う…

デーモン：欲望のままの搾取

その名の通り、
悪魔のような性質を持つ種族。
自身で生み出すことができるものは
無に等しい。
ゆえに他者から『奪い取る』こと、
それこそが生きる術である。

彼らは全てを奪わんとして戦う

「アナタ」は搾取での
繁栄を欲する…

ドワーフ：繁栄への渴望

力が強く、手先も器用で
技術力に優れた種族。

しかし、資源を生み出す術を
持たないため、『枯渴』状態にある。

そのため、他種族からの補給なし
では滅びの一途をたどる。

彼らはさらなる繁栄を欲している

「アナタ」は新たな資源を

求め続ける…

エルフ:安寧への希望

長寿であり、世界での
様々な事象を見届けてきた種族。
調和を重んじており、
混乱の世を酷く憂いている。
高い知性をもって世界を『安寧』
へと導く全種族の指導者をめざす。

彼らは世界の平和を望んでいる

「アナタ」は混沌とした世界の
導き手をめざす…

ルール

1. 各勢力を決定した後、メインキャラシートおよびサブキャラシートに必要事項を記入し、キャラを作成し、各プレイヤーに開示する。
(キャラ作成、キャラシートの詳細：P11)
2. 6面ダイスを1回振り、最も大きな数字を出したプレイヤーから時計回りに順番が決定する。
3. 各勢力のメインキャラを盤面4隅に配置し、その周り3×3マスが自陣となる。
サブキャラは自陣の好きな場所に配置させることができる。
(下図 参照)

A	A1					B2		B
						B1		
	A2							
	D1	D2						C1
							C2	
D								C

※1. アルファベットと数字について

A : ヒューマン(メイン)

A1,2 : ヒューマン(サブ)

B : デーモン(メイン)

B1,2 : デーモン(サブ)

C : ドワーフ(メイン)

C1,2 : ドワーフ(サブ)

D : エルフ(メイン)

D1,2 : エルフ(サブ)

盤面と各勢力配置※1

4. このゲームはターン制である。1ターンの間に、以下のいずれかの行動を起こした時点で、次のプレイヤーへターンが移る。
 - 1キャラだけ移動させた場合。
 - 1キャラだけ移動させ、攻撃を行った場合。
 - 1キャラも移動させずに、攻撃を行った場合。

5. サブキャラの体力が0になると、そのキャラは盤上から除外され、操作不能となる。
メインキャラの体力が0になるとそのキャラを操作しているプレイヤーは敗北となる。

6. 勝敗は以下の場合に決定する。
 - 勝利条件
 - 最後の勢力になるまで戦った場合。
 - 他勢力が負けを認めた場合。
 - 引き分け条件
 - ダメージが通らず決着がつかない場合。
 - 残り勢力が引き分けを申し出て、受け入れた場合。

キャラ作成

各キャラの能力値、攻撃方法をシートに沿って決定する。(攻撃方法の詳細：P12)
項目に関しては下記のとおりである。

メインキャラシート				サブキャラシート			
種族				能力値※2			
能力値※2				筋力	メインと同等	体力	メインの1/2
筋力	1d6	体力	2d6	敏捷	1d3※3	知性	メインと同等
敏捷	1	知性	1d6	精神	メインと同等	運	メインと同等
精神	1d6	運	1d6	体格	メインと同等		
体格	1+(1d6)			攻撃方法			
攻撃方法							

※2. 「Od×」は「×面ダイスを○回振って出た数字を足し合わせた値」の意味。
(例：2d6→6面ダイスを2回振って出た数字を足し合わせた値)

※3. 1d3については1d6を振り、出た数字を2で割り算出してもよい。(小数点繰り上げ)

●各能力値について

能力値	説明
筋力	通常の高距離攻撃にかかわる項目。
体力	キャラが持つHPを指す。
敏捷	1ターンで移動できるマス数を指す。 移動方向はキャラ周囲8マスとなる。
知性	通常の中距離攻撃や特定の防御に関係する項目。
精神	特定の攻撃にかかわる項目。
運	特定の攻撃にかかわる項目。
体格	通常の高距離防御にかかわる項目。

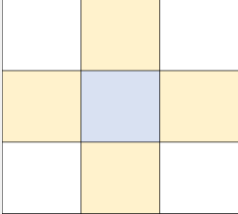
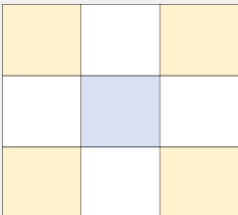
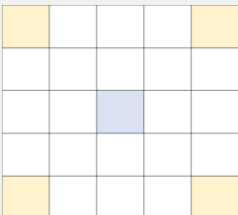
攻撃方法

●攻撃

それぞれキャラ作成時に選択した攻撃方法、攻撃範囲に従って攻撃を行う。攻撃方法によって参照する値が決められており、その差分がダメージとなる。

●攻撃方法一覧

攻撃方法は以下の4種の中から選択する。

種類		攻撃範囲	ダメージ計算	種類		攻撃範囲	ダメージ計算
近距離	A		体格－筋力	中距離	A		体格－知性
	B		体格－筋力		B		体格－知性
		十字				十字	
		クロス				クロス	

・ 攻撃範囲

- － 青色のマスは自キャラがいるマス。
- － 黄色のマスに敵キャラがいるとき攻撃可能。

・ ダメージ計算

- － 赤字は敵キャラシートの値。
- － 青字は自キャラシートの値。

本編はお楽しみ
いただけただろうか…

ここからは更に知力を賭す、
追加ルールやデータを紹介します。

これらを参考に貴殿のオリジナルのルールや
データを創り、物語を深めていってほしい。

さあ、新たな
物語を紡ごう…

種族特性

●ヒューマン

あらゆる可能性を秘めるヒューマンは自らの望む姿になることができる。

ルール1のキャラ作成で能力値を決定した後、メインキャラは専門職を、サブキャラは汎用職をそれぞれ選択する。

ただし、サブキャラの汎用職の重複は禁止とする。

なお、攻撃方法は職業ごとに固定となる。

(攻撃方法 特殊の詳細：P16)

専門職	能力値	攻撃方法
ソードマスター	筋力+2	近距離A
ハイウィザード	知性+2	中距離B
ハンター	精神+2	特殊A
アサシン	運+2	特殊C
アーマーナイト	体格+2	特殊E

汎用職	能力値※4	攻撃方法
戦士	筋力+1	近距離B
魔法使い	知性+1	中距離A
弓使い	精神+1	特殊B
盗賊	運+1	特殊D
騎士	体格+1	特殊F

※4. サブキャラの能力値はメインキャラの能力値を参照。

参考

メインキャラ 能力値			
筋力	1d6	体力	2d6
敏捷	1	知性	1d6
精神	1d6	運	1d6
体格	1+1d6		

サブキャラ 能力値			
筋力	メインと同等	体力	メインの1/2
敏捷	1d3	知性	メインと同等
精神	メインと同等	運	メインと同等
体格	メインと同等		

●デーモン

戦い奪うことで生きるデーモンは能力値が高い。
その力はその種族をも支配し得る。

メインキャラ 能力値			
筋力	2+1d6	体力	2d6
敏捷	1	知性	2+1d6
精神	1d6	運	1d6
体格	1+1d6		

サブキャラ 能力値			
筋力	メインと同等	体力	メインの1/2
敏捷	1d3	知性	メインと同等
精神	メインと同等	運	メインと同等
体格	メインと同等		

●ドワーフ

大地より資源を採取し生きるドワーフは力に優れる。
その力は、他種族を一撃のもとに押し潰す。

メインキャラ 能力値			
筋力	3+1d6	体力	2d6
敏捷	1	知性	1d6
精神	1d6	運	1d6
体格	1d6		

サブキャラ 能力値			
筋力	メインと同等	体力	メインの1/2
敏捷	1d3	知性	メインと同等
精神	メインと同等	運	メインと同等
体格	メインと同等		

●エルフ

自然と調和し生きるエルフは高い知性を有する。
その身から放たれる魔法は、他種族と一線を画する。

メインキャラ 能力値			
筋力	1d6	体力	2d6
敏捷	1	知性	3+1d6
精神	1d6	運	1d6
体格	1d6		

サブキャラ 能力値			
筋力	メインと同等	体力	メインの1/2
敏捷	1d3	知性	メインと同等
精神	メインと同等	運	メインと同等
体格	メインと同等		

- デーモン、ドワーフ、エルフのサブキャラはメインキャラの能力値を参照する。

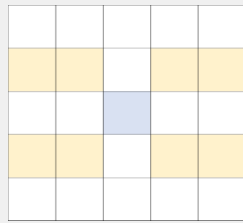
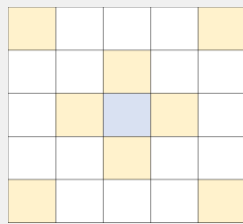
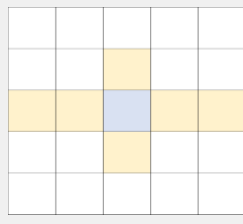
追加 攻撃方法

● 攻撃方法

ヒューマン、ドワーフ、エルフの3種族には、
新たな攻撃方法が追加される。
さらなる知略を繰り出そう。下記は追加攻撃例。

～ヒューマン～

種類	攻撃範囲	ダメージ計算
特殊	A 	知性—精神
	C 	精神—運
	E 	筋力—体格

種類	攻撃範囲	ダメージ計算
特殊	B 	運—精神
	D 	運—運
	F 	知性—体格

～ドワーフ～

種類	攻撃範囲	ダメージ計算
特殊		体格—筋力

～エルフ～

種類	攻撃範囲	ダメージ計算
特殊		体格—知性

バフマス

- ルール2の順番を決定後、ヒューマン以外の勢力はその順番でバフマスを1マス作成する。
ただし、他勢力の陣地には作成できない。
- 自勢力が他勢力を倒したとき、そのバフマスは自勢力のものに塗り替えられる。
またヒューマンを倒した場合、ヒューマンの陣地はすべて自勢力のバフマスとなる。

●勢力ごとのバフマス効果一覧

勢力	バフマス名	効果	
エルフ	川のほとり	知性+1, 精神+2	「アナタ」は心が穏やかになり、感性が研ぎ澄まされる。
ドワーフ	鉱山	筋力+2, 敏捷+1	「アナタ」は資源が豊富な場所で様々な力を得る。
デーモン	瘴気の沼	筋力+2, 知性+1	「アナタ」は本来の力を取り戻し、存分に奮うことになる。

●バフマスの効果について

バフマスに止まったターンの終了時から、バフマスを移動したターンの終了時まで、効果が継続する。

■STORY TELLER ルールブック■

著者・企画：前田 由宇(Fro. / Fie.)

発行：Fro. / Fie.

初版：2021/7/17

fro.fie.company@gmail.com

Twitter：[@fro_fie_works](https://twitter.com/fro_fie_works)

■スペシャルサンクス■

小説・アドバイザー：みだり様

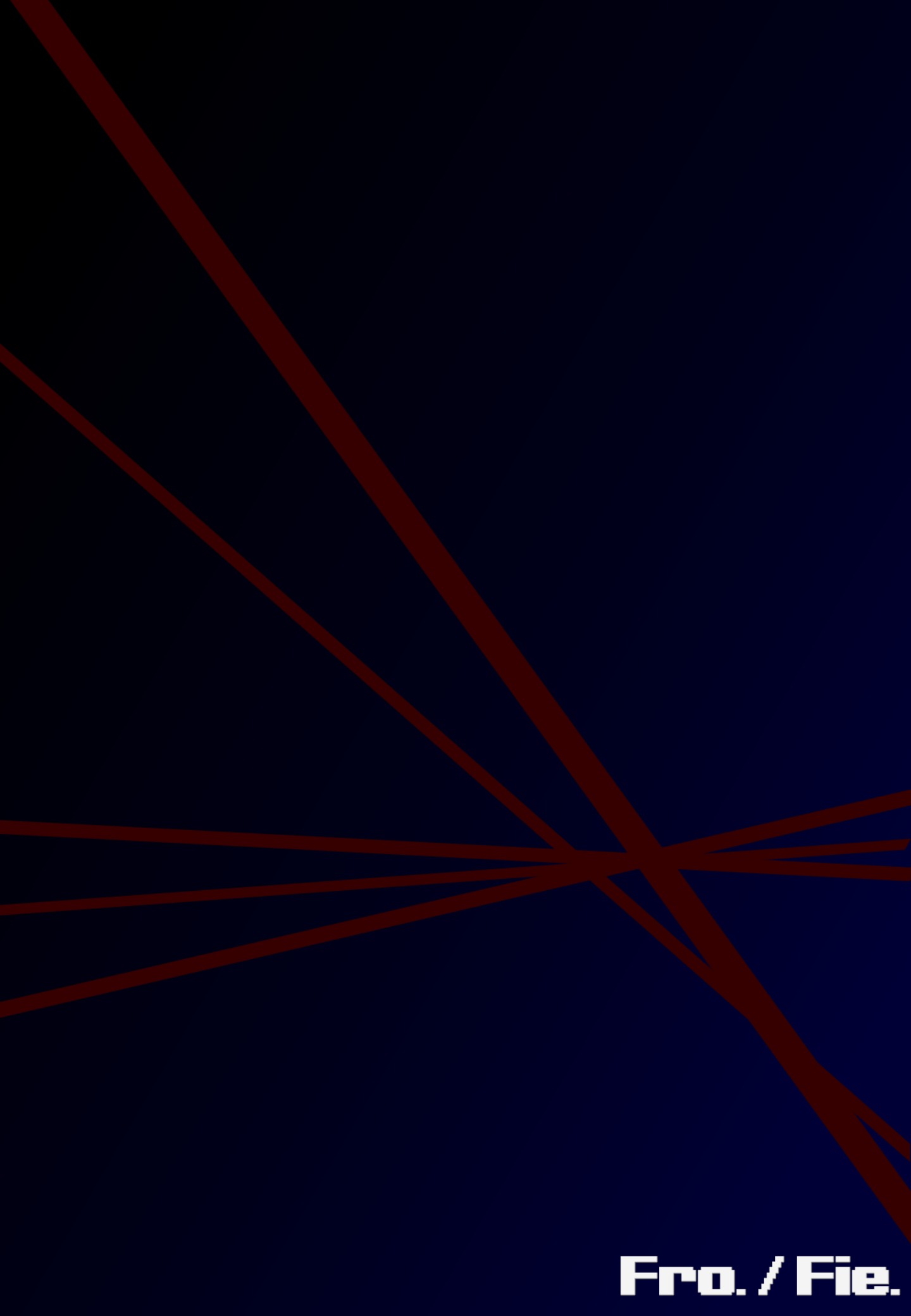
<https://www.w-toybox.com/>

表紙イラスト：qwe_ 様

<https://coconala.com/users/1287037>

■無断転載・複製・配布等禁止■

■無断アップロード禁止■



Fro. / Fie.