

---

---

§はじめに

---

---

## ○コンセプト

- ・ 集合的無意識と夢につながっている幻夢世界。
  - ・ 紋章と呼ばれる力を皆が持ち、想像力を武器に生きていく。
  - ・ 迷い人とよばれる異世界から流れて来た者も多数存在する。
- 

## ○参考文献

このルールは以下の作品を参考に作成している。

- ・ 『はいぱーぽりす』 (漫画、著：MEE)
  - ・ 『失格紋の最強賢者 ～世界最強の賢者が更に強くなるために転生しました～』 (小説、著：進行諸島)
  - ・ 『英雄王、武を極めるため転生す ～そして、世界最強の見習い騎士♀～』 (小説、著：ハヤケン)
  - ・ 『処刑少女の生きる道』 (小説、著：佐藤真登)
  - ・ 『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』 (アニメ映画、原作/監督：MTJJ木頭)
  - ・ 『人狼への転生、魔王の副官』 (小説、著：漂月)
  - ・ 『夜桜四重奏～ヨザクラカルテット～』 (漫画/アニメ、作者：ヤスダスズヒト)
  - ・ 『DOG DAYS』 (アニメ、原作：都築真紀、制作：セブン・アークス)
- 

## ○用語集

## ・ d6[でいーしっくす]

6面体ダイス (=サイコロ) のこと。各自4個は必要。余裕があるなら5～6個用意しておくとうい。

## ・ nd6[えぬでいーしっくす]

n個のダイスを振り出目を合計する。2d6なら6面体ダイスを2個振った出目を合計する意味になる。

## ・ 1d2[わんでいーとうー]

6面体ダイスを1個振り、出目が1～3なら1、4～6なら2とする。

## ・ 1d3[わんでいーすりー]

6面体ダイスを1個振り、出目が1～2なら1、3～4なら2、5～6なら3とする。

## ・ D21[でいーにじゅういち]

6面体ダイスを2個振り、小さい方の出目を十の位、大きい方の出目を一の位にして11～66の値を出す。

- ・スタイル  
このルールにおいては、キャラクターが授かっている紋章の数を表すもの。
- ・紋章[もんしょう] Crest
  - ・幻夢世界の住人が手の甲などに持つ紋様。
  - ・想像力によってこれから魔法的な効果を発揮することができる。
  - ・《》で囲んで表記する。例えば火の紋章なら《火》と表記する。
- ・エクストラギフト[えくすとらぎふと] Extra Gift
  - ・「EXギフト」と記述する。
  - ・紋章に固有の特殊能力。
  - ・「EXギフト」の効果を他の紋章で再現することはできない。同時に、「EXギフト」で設定されている効果は、その「EXギフト」でのみ実行可能となる。
- ・命運点[めいうんてん] Fate Point
  - ・FPと略す。
  - ・キャラクターの存在の力であると同時に、運命を覆す力を意味する。
  - ・ダメージで減少し、行動によって増減する。
  - ・これが0になったキャラクターは「命運が尽きた」ことになり死亡する。
- ・運命転換[うんめいてんかん]
  - ・FPを消費することで実行できる現状の改変行動。
- ・功績点[こうせきてん] Achievement Point
  - ・APと略す。
  - ・キャラクターが活躍に応じて獲得する報酬。これを消費して成長できる。
- ・関係設定[かんけいせってい] Relationship Settings
  - ・自PCのキャラクターが他PCをどのような関係だと認識しているかのルール。
  - ・セッション毎に設定しなおすこと。
  - ・フリーFPとAPが獲得できるので、できるだけ設定することをオススメする。
- ・パーソナルポリシー[ぱーそなるぽりしー] Personal Policy
  - ・キャラクターをロールプレイする際の行動方針。
  - ・対応する適切なロールプレイをすることでAPを獲得できる。
- ・真力解放[しんりょくかいほう] Release True Crest Power
  - ・シングルcrestのキャラクターだけが可能な特殊行動。
  - ・1つしか授かっていないからこそ、その紋章の真の力を解放できるというもの。
- ・ダメージスロット[だめーじすろっと] Damage Slot
  - ・FPを失いたくない場合にダメージを受け止めるもの。
  - ・チェックが入ったスロットによってペナルティーを受ける。
  - ・複数のスロットにチェックが入った場合、それらのペナルティーは重複する。
  - ・記載されている紋章の力で回復(=チェックを消す)ことができる。

- 干渉分類[かんしょうぶんるい] Interference Classification
    - 物理と精神の2種類あり、主にダメージの性質を表すもの。
    - 干渉分類=精神による攻撃でも、ダメージスロットで受けることができる。これは精神や魂への攻撃が、肉体的変調となって現れるもの解釈する。
  - 状態異常[じょうたいいじょう] Bad Status
    - 様々なペナルティーを受ける効果。
    - 解除にはその状態異常を発生させたのと同じ紋章か、適切なEXギフトが必要。
  - 騎獣[きじゅう] Riding Beast
    - 馬を始めとする乗物として使用できる獣/虫/竜のこと。
    - 初期入手できない騎獣を入手したければ、それを入手するためのイベントやシナリオをGMに要求すること。
  - 遺跡[いせき] Ruins
    - 突然出現する謎の建造物。その多くは迷宮の形をとっている。
    - アーティファクトや希少素材を獲得できる資源獲得場所として知られる。
    - 特定の条件を満たすとその遺跡は消滅する。
  - アーティファクト[あーていふあくと] Artifact
    - 紋章力や運命神などの力が宿る特殊なアイテムのこと。
    - 主に遺跡を探索することで発見/入手できるが、一部は通貨や交易品として流通していることもある。
    - 大半は神代の時代に作られたものとされているが、実はその製法を継承する一族が存在する。その一族は周囲から狙われることを恐れて、隠れ住んでいる。
  - 希少素材[きしょうそざい] Rare Material
    - 特定の遺跡でのみ取得可能な魔法的素材。
  - モンスター[もんすたー] Monster
    - PCが遭遇する可能性のある獣/竜/亡者のこと。
  - エネミー[えねみー] Enemy
    - PCの敵となる障害の意味。
    - その性能は段階的に表にしたもので簡易的に表現する。
  - 幻夢世界[げんむせかい] Phantasmal World
    - このルールでプレイするためのファンタジー世界。
    - 運命神と呼ばれる存在のみが、この世界で唯一の神である。
  - 迷い人[まよいびと] Stranger
    - 幻夢世界に入り込んでしまった異世界の住人達のこと。
    - 別の世界からやってくるのは稀だが、異世界の知識や常識を持ち込もうとするため、しばしば問題を起こす。
-