OCTPATH TRAVELER TRPG

お断り

本テキストは公式ガイド収録のリプレイ「邂逅の追憶」を参考にして、一部解釈を加えながらルール部分を抽出したものである。

参考：オクトパストラベラー　公式コンプリートガイド＆設定資料集

参考：バディアクション RPG ガーデンオーダー

目次

キャラクター 3
　キャラクター作成 4
　特技 6
ジョブデータ
　剣士 8
　薬師 9
　盗賊 10
アイテムデータ 11
ルール
　判定 12
　戦闘 13
　キャラクター成長 15
ワールド
　敵データ 16

キャラクターの作成

キャラクターを表すデータ

・★ベースジョブ

　キャラクターの職業を表すデータ。特技やフィールドコマンドなど、他の様々なデータに影響を与える。

・バトルジョブ

　追加で得られるジョブ。初期作成時は選択できない。

・能力値

　力の強さ、頭のよさなどキャラクターの基本的能力。

・技能

　武器の扱いが上手、交渉が得意など、キャラクターが訓練や経験などで得た能力。

・特技

　キャラクターが得ている特殊な技術や能力。

・フィールドコマンド

　キャラクターが NPC に対して実行可能なアクション。

・固有アクション／アビリティ

　SP を消費して実行できるアクション。

・アイテム

　装備している武器、防具、および携帯している薬や道具など。

フルスクラッチ

1）ベースジョブの決定

ベースジョブを、ジョブ表から 1 つ選び、決定する。バトルジョブはキャラクター作成時に選択できない。ベースジョブを決定することにより、使用可能なフィールドコマンド（FC）が 1 つ決まる。FC の詳細なデータは後述するジョブデータを参照すること。

ジョブ表		
ｼﾞｮﾌﾞ	ﾌｨｰﾙﾄﾞｺﾏﾝﾄﾞ	推奨特技
剣士	試合	【礼儀作法】【武器習熟：剣】
薬師	聞き出す	【治療】【武器習熟：斧】
盗賊	盗む	【手練】【魔法習熟：火】

2）能力値の決定

15, 14, 13, 12, 10 の 5 つの値を各能力値へと割り振る。

続いて、3 点のボーナスポイントを 5 つの能力値に自由に割り振る。3 つ全てを同じ能力値に割り振ってもいいし、それぞれ異なる能力値に割り振ってもいい。

3）副能力値の決定

行動値、HP、SP は表の計算式に従って算出する。

行動値	（【身体】＋【知力】）÷2（切り捨て）
HP	【身体】+15 ※
SP	【意志】+15 ※

▼ボーナスポイント

HP と SP を算出した後、5 点のボーナスポイントを HP と SP に割り振る。片方に 0 点を割り振ることもできる。

4）技能の取得

技能は 22 種類存在する。d100 を振って、成功率以下の出目が出ればその技能の判定に成功したものとみなされる。

技能にはそれぞれ、基本成功率という値が設定されている。これはその技能を使用した時に保証されている最低限の成功率である。PC はどのキャラクターであっても基本成功率は同じである。以下の手順で基本成功率に対して修正を加えていく。

▼フリーポイントによる修正

フリーポイント 250%分を任意の技能に自由に割り振る。ただし、基本成功率を含め、100%を超えるように割り振ることはできない。

▼その他の修正について

特技やアイテム、アビリティ等の効果によって技能の成功率にボーナスが加わる場合がある。この場合は 100%を超えてもよい。

▼C 値の記入

C 値は成功率の 1/5（切り捨て）である。C 値は「その他の修正」等によって成功率が変化した場合、再計算しなければならない。

5）特技

キャラクター作成時に特技を 2 つ取得する。ただし片方は「職能系特技」、もう片方は「習熟系特技」から選択すること。

職能系特技	
特技名	効果
礼儀作法	〈交渉〉+10%。
治療	〈手当て〉+10%。
手練	〈早業〉+10%。

。

習熟系特技	
特技名	効果
武器習熟	武器属性 1 つを選択する。【武器習熟：剣】のように記述し、その武器による命中判定に+10%。 選択できる武器属性は「剣」「槍」「短剣」「斧」「弓」「杖」である。
魔法習熟	魔法属性 1 つを選択する。【魔法習熟：火】のように記述し、その魔法による命中判定に+10%。 選択できる魔法属性は「火」「氷」「雷」「風」「光」「闇」である。

6）アイテム

TRPG 版ではお金（リーフ）の管理は、行わない。代わりに、［常備化ポイント］というコストを支払って、アイテムを獲得する。

▼キャラクター作成時

キャラクター作成時、PC は［【魅力】+10］と等しい値の［常備化ポイント］が使用できる。アイテムデータに記載されている「常備化」欄の値が常備化コストであり、そのアイテムを取得するのに常備化コスト分の［常備化ポイント］を消費しなくてはならない。余った［常備化ポイント］は破棄される。

▼続けてキャラクターを使う場合

セッション中に手に入れたアイテムは、次のセッションに持ち越すことができない（キャラクター作成時に常備化したアイテムは失わない）。しかし、セッションで手に入れた［経験点］を［常備化ポイント］として消費することで、新たにアイテムを追加で常備化できる。［経験点］1 点が、［常備化ポイント］1 点分として扱う。

▼装備品

武器は 1 種類につき 1 つまで装備できる。防具は「盾」「頭」「体」をそれぞれ 1 つずつ装備できる。ただし「アクセサリー」は 2 つまで装備できる。

▼消耗品

「HP 回復のブドウ」などの消耗品は、1 度使用すると失われ、再び使用することができなくなる。ただし、常備化している消耗品のアイテムはセッション終了後、再び自動的に補充される（ただしセッション中に手に入れた常備化していない分のアイテムは補充されない）。

7）固有アクション／アビリティ

後述するジョブデータから、固有アクションを自動的に取得する。加えて、アビリティを 2 つ選んで取得する。

ジョブデータ：剣士

●フィールドコマンド

試合	
技能：近接武器、射撃武器、格闘	タイミング：メインアクション
解説：近接武器、射撃武器、格闘の判定に成功することで、「対象：単」の NPC を戦闘不能にする。この時、判定に+20%する。	

●固有アクション

防御ブースト
SP：3　　対象：自身 技能：－ タイミング：セットアップ 効果：そのシーン中、自身の防御力に+［5×BP］する。

●アビリティ

横一文字斬り
SP：6　　対象：周 技能：近接武器 タイミング：メインアクション 効果：「剣」による攻撃を行なう。その攻撃力に+［5×BP］する。

ためる
SP：3　　対象：自身 技能：－ タイミング：フリーアクション 効果：そのラウンド中、自身の攻撃力に+［5×BP］する。

ジョブデータ：薬師

●フィールドコマンド

聞き出す	
技能：威圧、交渉	タイミング：メインアクション
解説：交渉、威圧の判定に成功することで、「対象：単」の NPC が持つ「情報」を入手する。この時、判定に+20%する。	

●固有アクション

調合
SP：2　　対象：自身 技能：－ タイミング：セットアップ 効果：そのラウンド中、1 回のアクションで 2 つの薬を使用可能。

●アビリティ

応急手当
SP：4　　対象：単 技能：手当て タイミング：メインアクション 効果： 1d10+［5×BP］点の HP を回復する。

大切断
SP：4　　対象：単 技能：近接武器 タイミング：メインアクション 効果：「斧」による攻撃を行なう。その攻撃力に+［5×BP］する。その際、C 値に+10%する。

ジョブデータ：盗賊

●フィールドコマンド

盗む	
技能：早業	タイミング：メインアクション
解説：早業の判定に成功することで、「対象：単」の NPC が持つ「物品」を入手する。この時、判定に+20%する。	

●固有アクション

解錠

SP：2　　対象：自身
技能：細工
タイミング：メインアクション
効果：鍵開けの際の細工判定に+10%。

●アビリティ

鬼火

SP：5　　対象：単
技能：魔法
タイミング：メインアクション
効果： 火属性の魔法攻撃を行う。2D10+［5×BP］点のダメージ。

ライフスティールダガー

SP：3　　対象：単
技能：近接武器
タイミング：メインアクション
効果：「短剣」による攻撃を行なう。その攻撃でダメージを与えると自身の HP を［5×BP］点回復。

アイテム

武器

名前	種別	属性	攻撃力	対象	射程	備考
ロングソード	近接	剣	1D10+7	単	至近	常備化 4
スピア	近接	槍	2D10	単	至近	常備化 3
ダガー	近接	短剣	1D10+6	単	至近	常備化 3
ハンドアックス	近接	斧	1D5+12	単	至近	常備化 5

防具

名前	部位	防御	魔攻	魔防	行動	備考
バックラー	盾	1				常備化 2
ハット	防具頭	1			0	常備化 1
革の帽子	防具頭	2			0	常備化 2
ラバーヘルム	防具頭	3			-1	常備化 2
ローブ	防具体	2			0	常備化 2
ラバーベスト	防具体	3			0	常備化 3
ラバーアーマー	防具体	4			0	常備化 5

携帯品

名前	購入	常備化	備考
HP 回復のブドウ	±0%	2	HP を 1D10 回復。
SP 回復のプラム	±0%	2	SP を 1D10 回復。
毒の治療ハーブ	±0%	1	デバフの毒回復。
薬師の鞄	−20%	4	手当て判定に+10%。
盗賊の道具	−20%	4	鍵開けの判定に+10%。

ルール

0）判定

技能あるいは、能力値の 5 倍を「成功率」として、1d100 の結果が、成功率以下であれば「成功」、そうでなければ「失敗」となる。

▼クリティカル

出目が C 値（成功率の 1/5）以下の場合や、出目が「01」の場合はクリティカルとなる。判定の結果として望みうる最大の結果が得られる。

▼ファンブル

成功率にかかわらず結果が 96 以上の時、ファンブルとなる。行うつもりでいた行為は自動的に失敗となる。ただし、判定に使用した技能の成功率が 100%以上の場合は、ファンブルは 99 と 00 の時のみとなる。クリティカルとファンブルが重なった場合はファンブルとして扱われる。ファンブルは致命的な失敗を意味する。

1）セッションの進行

1.オープニングフェイズ

2.ミドルフェイズ

3.クライマックスフェイズ

4.エンディングフェイズ

2）シーン進行

登場判定は【魅力】判定（魅力値の 5 倍を成功率とする判定）。

3）戦闘の進行（ラウンド進行）

1.セットアッププロセス：行動順を確認する

2.メインプロセス（各キャラクターの行動）

以下の A,B,C を好きな順番で処理する。

A.ムーブメント：移動を行う

B.メインアクション：攻撃などを行う

C.フリーアクション：武器の交換、アイテムの使用、会話など

3.ラウンドの終了

4）移動のルール

敵や味方が固まっている箇所を「エンゲージ」と呼び、互いに「射程：至近」の武器で攻撃可能である（アビリティ使用時もそれに準じる）。なお、敵や味方が孤立している場合も、それで 1 つのエンゲージを形成する。

ムーブメントで移動を宣言することで近くのエンゲージに突入したり、逆にエンゲージから離脱したりすることができる。GM は障害物があるなどの理由で移動を制限することができる。

5-1）攻撃

キャラクターは装備している武器 1 つを選択して［たたかう］ことができる。［たたかう］際、選択した武器の「種別」が「近接」の場合、〈近接武器〉、「種別」が「射撃」の場合、〈射撃武器〉による命中判定を行う。また［たたかう］以外に、「攻撃を行う」と説明に書かれているアビリティを使用して攻撃を行うこともできる。その場合、アビリティの「技能」に書かれている技能から 1 つ選択し、その技能による命中判定を行う。

命中判定の成功時、攻撃を受ける側は、自身の〈回避〉の成功率か、相手の命中判定の出目のうち、いずれか低い方を「成功率」として、回避判定を試みることができる。

5-2）攻撃の対象

武器やアビリティに記載されている「対象」は、「単」はキャラクターひとり（モブ 1 グループ）、「周」はひとつのエンゲージ内の任意の（数の）キャラクターであることを表している。

6）ダメージの算出

武器による攻撃の場合、【防御】の値、魔法による攻撃の場合、【魔防】の値をダメージから減らす。その結果、0 以下だった場合、ダメージは受けない。それから、ダメージ分だけ HP を減らす。HP が 0 になったキャラクターは戦闘不能となり、一切の行動ができなくなる。

7）シールドポイント

敵がもつデータ。弱点属性の武器または魔法による攻撃が 1 回命中するごとに（ダメージの有無にかかわらず）、ダメージの処理終了後に、1 点のシールドポイントが減少する。シールドポイントが 0 点になったキャラクターは、シーンの間、【物防】と【魔防】が 0 点とみなされ、ダメージの算出が行われる。

8）ブーストポイント

戦闘開始時に 5 点まで回復する。1 度に 3 点まで使用できる。BP を消費することで、メインアクションで行う攻撃の回数が 1 回分増える（攻撃に失敗しても BP は戻ってこない）。

また、アビリティを使用する際、BP を消費することでアビリティの威力を高めることもできる。この場合は攻撃が命中してから BP を使用するかどうかを決定できる。

9-1）キャラクターの成長

経験点を消費してキャラクターの成長を行うことができる。

技能の上昇	1 点
特技の取得	10 点
能力値の上昇	15 点（上限 18 点）
アビリティ	10 点
アイテムの常備化	常備化ポイント分の経験点
バトルジョブの取得	10 点（1 つまで）

セッション終了時にもらえる経験点

ミッションクリア	10 点（失敗時 5 点）
セッションに最後まで参加した	1 点
よいロールプレイをした	1 点
他のプレイヤーを助けた	1 点
セッションの進行を助けた	1 点
場所の手配、連絡を行った	1 点

9-2)バトルジョブについて

バトルジョブを取得することで、新しく取得したジョブのアビリティが取得できるようになる。バトルジョブを取得して後、改めて経験点を消費して新しいアビリティを取得すること。

なお、バトルジョブを取得したとしても、［フィールドコマンド］と［固有アクション］は取得できないので注意すること。

ワールドガイド

省略

敵データ

フロッゲン

タイプ：魔物（モブ）　進捗ポイント：0

◆能力値　身体：10　感覚：10

知力：8　意志：5　魅力：3

HP：10

行動値：9

技能：格闘（60%）、回避（20%）、捜索（30%）、抵抗力（30%）

◆攻撃

▼近接：舌攻撃〈格闘〉

対象：単　射程：至近

攻撃力：〈物理〉1D10+6

◆防御力

物防：5　魔防：3

シールドポイント：1　弱点：剣／斧／氷／闇

◆持ち物

HP 回復のブドウ（40%）

解説：リバーランド地方やフラットランド地方に棲むカエルのような姿をした魔物。これは川のフロッゲンのデータ。