

サブリメント名：輝ける卵荘な人々（文明レベル3～4）

国名：ウォーム・アイ（Warm eye 穏やかな瞳）

地上：街・城・森、学校

地下1階：第1層遺跡

発掘済み。一部を牢屋、貯蔵室、観光ルートとして利用

地下2階：第2層遺跡

70%発掘済み。未発掘箇所及びモンスターあり。立ち入りは、役所に届ける必要あり。

地下3階：架空遺跡

第2層遺跡から発掘された石版により存在は確認されているが、現段階では、進入ルートが判明していない。国家管理。

都市国家であるこの国は数奇な遺跡を有しており、これを調査発掘するあらゆる冒険者・学者が集まった。その者が住みつくことにより後継者の育成、研究所の確保が発展し、いわゆる学園都市を形成している。

このおかげでこの国は小さいながらも近隣諸国から一目置かれており（というか手を出したら何の災いする物が研究されているかわからない）、その平和を保っている（っていうか、リスクを負ってまで手を出して得するものがない）。

王族

王様：典型的な「そこに黙って座っていてくれればいい」タイプ。子供っぽいわがママを言うことがあり、周りを混乱させている。

王妃：しょうもない王様をうまく乗り回しているしっかり者。後妻だが、前妻に対しては尊敬しているふしがある（この人の妻をよくやって来れたよってなもんで）。前妻の子供たちともよい親子関係を築いている。元冒険者。

第一王子：実質的な王様。さっさと王位を継げればいいのだが、それを言い出すと王様が駄々をこねてうるさいので放っておいている。本人も「まだ若いしい（21歳）」と逃げているのも理由の一つ。

第二王子：穏やかで、学問に秀でた天才肌。ただし、父親譲りのずんぐり体型に日々頭を痛めている（一説には、体質改善の研究をしているとか）。政治にはてんで興味なし。18歳。

第一公女：末っ子。現王妃の子供。行動は母親似、性格が父親似で、しょっちゅう城を抜け出しては周りを混乱させている。一人前の冒険者と思っ込んでいるフシがある。13歳。

大臣：とはいえ小さい国なのでこの人ひとり。司法・行政・城内の監督だけでなく、第一王子の政策をさも王様が自分で出したように言いくるめるのが、彼の役目。彼の肩の荷が下りるのは、きっと王子が戴冠したときだろう。

騎士：30名ほど。毎日持ち回りで城や街の警備を行っている。内5人ほどが親衛隊らしいのだが、王様の前ではアーマットをかぶっているのも、これも持ち回りではないかとのうわさ。時々遺跡観光案内人の人手が不足すると出張するらしい。ひそかに(?)遺跡探索はアルバイト。

アパート

アパート名：輝ける卵荘

1F：酒場兼食堂。石造り（上階に音が響かないように）。住人割引有り。

2・3F：アパート。木造。1階分6部屋、計12部屋。

トイレは、1Fのみ。各階に炊事場。各部屋に水瓶有り。

大家さん：女性。40歳前。未亡人らしい。王族から盗賊ギルドにまで顔がきくが、その素性は不明。

住んでいる人：超貧乏学生。駆け出してもいない貧乏新米冒険者

職業とその学校

- ・僧侶 教会（判定能力値：知力）
学術系技能内：神学、歴史
情報伝達系呪文、食料系呪文、治癒系呪文、光／闇系呪文
死霊系呪文（死霊退散系のみ）
死人返し は、すべてのアンデットに有効とする。
- ・精霊使い 精霊魔術学院（判定能力値：知力）
動物系技能、動物系呪文、精霊系呪文
追加呪文 トンネル（至難）持続永遠、消費3、前提 土変化 土を石
- ・魔術師 賢者の学院・魔術学部（判定能力値：知力）
学術系技能、社会系技能、肉体系呪文、情報伝達系呪文、知識系呪文
光／闇系呪文、物体操作系呪文、呪文操作系呪文、精神操作系呪文、移動系呪文
防御警戒系呪文、音声系呪文
- ・死霊使い 賢者の学院分校（判定能力値：知力）
肉体系呪文、幻覚系呪文、知識系呪文、物体操作系呪文、呪文操作系呪文
精神操作系呪文、移動系呪文、死霊系呪文、防御警戒系呪文、音声系呪文
- ・錬金術師（医者） 賢者の学院・魔化技術開発学部（判定能力値：知力）
盗賊系技能内：毒物
医学系技能、社会系技能、錬金術、魔化系呪文
- ・戦士 傭兵養成所（判定能力値：体力）
運動系技能、戦闘系技能、社会系技能、野外系技能
- ・盗賊 探索技術者養成所（裏で盗賊養成・敏捷力）
運動系技能、戦闘系技能（制限あり）、盗賊系技能、光／闇系呪文
- ・その他 趣味・専門技術の予備校（夜間通うものとし、判定不要）
運動系技能（但し、武器技能は「易」のみ）、動物系技能、芸術系技能、技術系技能、野外系技能、医学系技能内：応急処置

取得したい又はその前提とする技能・呪文が他の学校だった場合、教授の許可を得られれば、取得することが可能です。

教授の許可（学生判定）：判定能力値＋特待生レベルと教授側との成功度の比較
教授側判定値＝能力値12＋教授レベル1D6

学生ではない冒険希望者は、判定能力値＝自分の能力値を基準とし判定に成功した場合のみ、1セッションにつき1つだけ、新技能を取得できます。
その他についても、取得したい技能の「タイプ」に記載されている能力値で判定してください。

アパートの住人たち

職業別：職業による、所持品・装備に制限なし。

- ・学生 初期：50CP 取得CP：成功2CP、失敗1CP（つまり判定も成功なら、3CP）
必須特徴：「貧乏学生」-15CP ゲームの始めに所持金を半額にする（学費支払）
ゲームの最後に、学生判定（判定能力値+特待生レベル）で成功すれば、
取得CP+1
自由特徴：「特待生」15/20/25CP ゲームの始めの所持金を半額にしなくてよい。
教授の説得、取得CP等の判定（判定能力値）にレベルをプラスできる。
魔術系学生のみ必須特徴：「魔法の素質」15/25/35CP
傭兵学生のみ必須特徴：「我慢強さ」10CP
盗賊系学生のみ必須特徴：「第六感」15CP
技能取得：取得したい又はその前提とする技能・呪文が他の学校だった場合、教授の許可を得られれば、取得することが可能です。
- ・冒険希望者 初期：75CP 取得CP：成功2CP、失敗1CP
必須特徴：なし
技能取得：原則新しい技能取得不可。初期に取得した技能のレベルアップのみ
ただし、とりたい技能の判定能力値チェックで成功した場合のみ、1セッションにつき1つだけ、新技能を取得できます。

人種別：人種による、所持品・装備に制限なし。

- ・人間 能力値その他の基本は、変更なし
- ・エルフ 基本能力値：体力9、敏捷力10、知力12、生命力9
必須特徴：「正直」-5CP 嘘をつこうと思ったら、意志（知力）-5で判定
- ・ドワーフ 基本能力値：体力12、敏捷力8、知力8、生命力12
必須特徴：「かんしゃく」-10CP 何かに我慢するのに知力判定。失敗すると我慢できない
- ・グラスランナー 基本能力値：体力10、敏捷力12、知力9、生命力9
必須特徴：「お祭り好き」-5CP 常にお祭り騒ぎを起こす。我慢するなら知力判定

ゲームの始まり

新キャラクター：

キャラクターを作成し、持ち金（3D6×100G）で買い物をする。

学生は、持ち金を半額にする（特待生は不要）。

継続キャラクター：

前回の冒険で取得したCPで、成長処理する。

学生は、持ち金を半額にする（特待生は不要）。

共通作業：

判定能力値（冒険希望者は、メイン技能の能力値）で判定。

失敗すると、その月の家賃未払い。

すぐに支払う：持ち金400Gを引く

すぐに払えない：「家賃未払いチェック」をチェックする。5つ貯まると全財産没収。

ゲームの終わり

CPと報酬をもらう。

「家賃未払いチェック」にチェックされている人は、1つにつき400G支払う。

払えた分、チェックを減らす。

学生は、判定能力値+特待生レベルの判定で成功すれば、取得CP+1する。

アパートを引越す

- ・100CP取得したら
- ・死亡したら
- ・家賃未払いで、没収するものもなくなったら

ハウスルール

- ・ エルフは、見た目 $\times 2 =$ 実年齢
- ・ 1CP使うと、生命の危険がある判定のみ振り直し 可
- ・

サブシート

名前：	プロフィール：		
種族：			
性別： 男 中 女	年齢：		
学部・職業：			
持ち物：(家においている、又は戦闘中投げ捨ててているとして、「荷重」に含めない)			

所持金： _____ G (特待生を除く学生は、ゲームの始めに半額にする)	家賃判定 (失敗したら、400G支払う) (メイン技能能力値) _____ 3D6を1D6回
借金先 / 金額：	家賃未払いチェック _____ 財産没収！

ダメージ判定値 武器名	(基本致傷力 - 相手の防護点) × 攻撃型ボーナス (を付ける)	
	- 相手の防護点	(刺し) × 2 ・ (切り) × 1.5 ・ (叩き) × 1
	- 相手の防護点	(刺し) × 2 ・ (切り) × 1.5 ・ (叩き) × 1
	- 相手の防護点	(刺し) × 2 ・ (切り) × 1.5 ・ (叩き) × 1
	- 相手の防護点	(刺し) × 2 ・ (切り) × 1.5 ・ (叩き) × 1
防御判定値 (受動防御 + 能動防御)		
よけ (1ターン何回でも)	受け (1ターン一回)	止め (1ターン一回)

技能取得覚え書き

体力消費覚え書き

基準レベル (これから + - してレベルを決める)			技能名	現消費分	技能名	現消費分
肉体	敏捷 =	レベル				
精神	知力 =	レベル				
魔術	知力 + 魔法の素質 L =	レベル				

ガープス

～輝ける卵荘な人々～

名前 _____
容姿 _____

作成日

行動順

未使用CP

CP総計

体力 _____ CP

疲労

敏捷力 _____ CP

基本致傷力

突き: _____

知力 _____ CP

振り: _____

生命力 _____ CP

負傷

移動力

基本移動力

移動力

(敏 + 生) ÷ 4

基本 - 荷重

荷重

移動

無荷(0)=1 × 体力 _____

軽荷(1)=2 × 体力 _____

並荷(2)=3 × 体力 _____

重荷(3)=6 × 体力 _____

超重荷(4)=10 × 体力 _____

防具:

頭 胴 腕 脚 手 足 他

受動
防御

防護
点

受動防御の合計
盾あり | 盾なし

防護点の合計

CP・特徴と癖 / 装備と重量

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

技能

レベル(消費CP)

CP消費

能力値 _____

特徴 有利 _____
不利 _____

技能

合計 _____

