クトゥルフ神話 AR 取扱説明書 (ver1.92 以降)

<ゲーム開始までの流れ>

- Ⅰ・・・シナリオ投稿サイトからシナリオファイルをダウンロード する
- 2・・・ダウンロードしたシナリオの中から遊びたいシナリオを選
- **,**;,
- 3・・・探索者を作る
- 4・・・ゲーム開始!



タイトル画面

- ① B G M (曲) の音量設定
- ② SE (効果音) の音量設定
- ③選択中のシナリオ名
- ④ D L されている中からシナリオを選択するボタン (先に®のボタンでシナリオを D L する必要があり ます)
- ⑤探索者作成ボタン
- ⑥ ゲーム開始ボタン(シナリオ選択・探索者作成が 完了すると出現します)
- ⑦ 机上プレイボタン(スマホのみ) 机上プレイモードを ON, OFF します ※ 机上プレイモード: 位置情報を使わずに、マップ 画面左下のスティックを使って移動するモード。 シナリオの舞台が遠すぎて遊びに行けない時に。
- ⑧ シナリオロレボタン シナリオ投稿サイトを開きます。 まず最初にこのボタンでシナリオ公開ページにジャンプして、遊びたいシナリオファイルをDLしま しよう。DLしたシナリオはシナリオ選択ボタンから選べるようになります。 ※一覧表からシナリオファイル名(~~.zip)の文字をタップするとDLする

※一覧表からシナリオファイル名(~~. zip) の文字をタップするとDLする ことができます。



タイトル画面

- ® スクリーンショットを撮ってツイートするボタンです。他の SNS も選べます。
- ⑨ 画像ファイル (. png), キャラクターシート (. ccs), シナリオファイル (. zip), を選んで削除します。(誤ってシステムファイルを消したりしないように、消せるファイルは上記の拡張子のみにしています)

遊び終わったシナリオが溜まってきて容量が不安に なってきたら消しましょう。

⑩ この説明書へのリンクです。



シナリオ選択画面

左図のようにファイルブラウザが起動しますので、事前にDLしたシナリオファイルの中から遊びたいシナリオのファイルを選択してください。シナリオのファイル形式はzipです。

- ①表示している フォルダのアドレス
- ②(↑)ーつ上のフォルダに移動
 - (←) 一つ前のフォルダに戻る
 - (→) 一つ先のフォルダに進む
- ③ (×) キャンセル (↓) 選択決定
- ④選択中のファイル名

今回遊ぶシナリオのファイル名を ダブルクリックすると、シナリオ選択できます。

※シナリオファイルはユーザーの有志によって作成・配布されています。(永久パピルスのホームページから、シナリオファイル作成ソフトを無料でダウンロードすることができます) 自己責任のうえで信頼できるシナリオ作成者さまのファイルをダウンロードし、遊んでください。

(新)iPhone ユーザーの場合の 立ち絵の選択について

iPhoneでは、ファイルはアプリケーションに紐づけて保存されるようになっているため、Windows, Mac, Android 等とは少し違う方法が必要です。 iPhoneで立ち絵を選択できるようにするには……

<A. 自分のパソコン (mac や windows) からダウンロードする場合>

① パソコンと iPhone を繋ぎ、 iTunes を起動します。

②スマホのマークをクリック→『データ共有』→『クトゥルフ神話 AR』を選択してファイルをドラッグ&ドロップする

参考: https://support.apple.com/ja-jp/HT201301

<B. 『写真』アプリからコピーする場合>

①使いたい画像を選択する。

② 左下にある**四角から上に矢印が伸びたアイコン**を押し、「**ファイルに保存**」 \rightarrow 「この i Phone 内」 \rightarrow 「クトゥルフ神話 AR」 \rightarrow 「保存」(右上にある)を選択

保存したファイルは通常通りファイルブラウザで選択することができます。

(旧) iPhone ユーザーの場合の 立ち絵の選択について

★ これは iOS12 以前での手順です。通常の場合は前ページを呼んでください。

<A. 自分のパソコン (mac や windows) からダウンロードする場合>

① パソコンと iPhone を繋ぎ、 iTunes を起動します。

②スマホのマークをクリック→『データ共有』→『クトゥルフ神話 AR 』を選択してファイルをドラッグ&ドロップする

参考: https://support.apple.com/ja-jp/HT201301

< B. インターネットからダウンロードする場合(立ち絵)>

① 『Safari』(インターネット)で png ファイルにアクセスする。

②四角から上に矢印が伸びたアイコンを押し、「iCloudDriveに保存」を選択 ③iCloud Driveを起動し、ダウンロードしたいファイルを選択したら口から上 に矢印が伸びたアイコンを押して「クトゥルフ神話 AR...」を選択 (tmp フォルダ内の com. Brainmixer. CoCAR-Inbox フォルダの中に保存されます。

キャライラスト選択時、左上の『↑』を1回押し、

『tmp』→『com. brainmixer. CoCAR-Inbox』を選択すると立ち絵のファイルが見つかるはずです)

保存したファイルは通常通りファイルブラウザで選択することができます。

Character Status -探索者能力-

名前:

名前を入力してください

STR(筋力):11 CON(体力):17 DEX(敏捷性):9 INT(知性):11 APP(外見):11 POW(精神力):11 SIZ(体格):11 EDU(教育):11

ダメージ・ボーナス:0 マジン・ボーナス:0 マジント:11/11 耐ない。 計書込に読込 55/99





決定 (5)

技能シート (ON/OFF)

探索者作成

- 1 名前入力欄
- ② 再ロール用ボタン

(ここを押すことでステータスは何回でも決め直せます。また、同時にブラウザで広告ページ(永久パピルスのシナリオ集やクトゥルフ神話 TRPGルールブックの販売サイト)を開くので、もし良ければそちらも御贔屓に……)

- ③ キャラクターイラスト選択 (キャライラストの png ファイルを選択します。 キャラクターシートにキャラ画像が表示された り、シナリオによってはキャラクター立ち絵がイ ベント中に表示されることも。面倒なら設定しな くても構いません)
- 4 技能シート (詳細は次ページ)
- 5 キャラクターシートの決定 (決定されたキャラクターは技能ポイントの増減 操作ができなくなるので、技能ポイントの分配忘 れにご注意ください)

Character Status -探索者能力-

名前:

名前を入力してください

STR(筋力):11 CON(体力):17 DEX(敏捷性):9 INT(知性):11 APP(外見):11 POW(精神力):11 SIZ(体格):11 EDU(教育):11

ダメージ・ボーナス:0 マジン・ボーナス:0 マジント:11/11 耐ない。 計書出に読込 55/99



キャライラスト

決定 (5)

技能シート (ON/OFF)

探索者作成

⑥ 現在のキャラクターシートを外部ファイルに書きだします。『(キャラクター名).css』のファイル名で保存されます。

⑦. css ファイルを読み込みます。 現在のキャラクターシートは、読 み込んだキャラクターシートで上 書きされます。

※1. css ファイルにはキャラクターイラストが直接保存されている訳ではないため(ファイルパスを保存している)、設定したイラストが元の位置にないと立ち絵がない状態になります。

※2. 一度でもシナリオを遊んだり保存したキャラクターは『決定済』となり、以降は技能の配分を行えません。



(ON/OFF)

技能シート画面

技能シート画面では、技能名をクリックすると 技能にポイントを割り振ることができます。 (キャラクター作成時のみ)

① 配分初期化

配分した技能ポイントを一度リセットします。

②ページ切替

技能シートは2ページあるので、ページを切り 替えます。

③ 残り技能ポイント

未配分の技能ポイントです。この数字が〇にな るまで技能ポイントを分配できます。

4 技能シートボタン このボタンを押すと技能シート画面を終了しま

5 決定ボタン

前画面(キャラクターシート画面)の決定ボタ ンです。この画面からでもキャラクターを決定 することは可能です。



マップ画面

- ①現在時刻と日付
- ②現在いる場所の緯度経度
- ③現在いる場所の地図上の位置 (vマーク)
- ④バックログ画面を開く (バックログはドラッグで遡れます。 1000セリフまで保存)
- ⑤キャラクターシートを 確認します。
- ※ 任意イベント(プレイヤー側から起こせるイベント)は、キャラクターシート画面から左下の『任意イベント』ボタンを押すことで選択することができます。
- ⑥ スティック (机上プレイ時) 真ん中の丸をドラッグした方向にキャラクターが移動します。
- ★PC 版は上下左右のキー入力でキャラクターが移動します。

バックログ画面



バックログ画面

シナリオのバックログを開きます。上下スワイプ(ドラッグ)でテキストを上下させることができます。 バックログの最大保存行数(セリフ数)は 1000 行です。

また、左下の取得情報ボタンをクリック(タップ)すると、ここまでに手に入れたアイテム画像の情報を見ることができます。この画面では左右スワイプで画像を切り替えることができます。

バックログ画面

- ①取得情報画面を開きます
- ② キャラクターシートを見ます
- ③元の画面(マップ or シナリオ)に戻ります。

取得情報画面

- ① 現在表示しているアイテム画像の整理番号(取得した順に番号が割り振られます)
- ② バックログ画面に戻るボタン

#6

はい、クトゥルフ神話ARRPGは、こんな感じで動きます。

イベント画面

- ①既読スキップをONにします (既に読んだ部分を自動でページ送りします)
- ②バックログ画面を開きます
- ③キャラクターシートを 確認します

★イベント中に耐久力が2以下になった場合や正気度ポイントが0になった場合、もしくは一部のステータスが0になってしまった場合には、イベント終了時までに耐久力なら3以上、それ以外は1以上に回復させなければキャラクターロストしてしまいます。





判定等のルール

判定は、1~100までの値を取るサイコロを振り、 求められた値以下を出すことで成功します。 また、スペシャル(1/5以下の値で成功する)の際には、 普通より良い結果が出ることがあります。 (決定的成功?ファンブル? そんな選択ルール知らんな)

文字入力のルール

シナリオの進行中にキーワード等の入力を求められることが あります。

この判定では、一字一句間違いなく一致しなければ正解とならないため、特に「全角半角」の違いについて注意してください。





戦闘画面 1/2

- ②〈格闘〉を用いて敵を捕縛します。 (神話生物には通用しません。また、敵が複数いる場合は、人数と同じ回数だけ判定に連続成功しなくてはなりません) ※判定の成功率は < 格闘 >/2
- ③〈回避〉を用いて攻撃を避けます。 (回避できる攻撃は、最初に成功した一回のみです)
- 4 特殊行動(シナリオによって規定されています。求められた判定に成功すると戦闘が終了します)
- ⑤自分の現在の耐久力/最大耐久力 (2以下になると気絶して敗北、 0以下になると死亡します)
- ⑥敵キャラクター

戦闘画面 2/2

耐久力:7 / 12



1.行動選擇₩2.攻擊選擇

BackLog

火器

武器術

格鬪

既読Skip

<OFF>

(4) 戻る

Character Sheet

①飛び道具で攻撃します。

★ 銃所持の場合 (〈火器〉と表示されている場合) 〈火器〉による判定を3回行い、 成功するごとに1D10+αのダメージを与えます。 (α は銃の固有値)

銃非所持の場合(〈投擲〉と表示されている場合)

〈投擲〉による判定を行い、 成功すると 1D10 のダメージを与えます。 ※ 銃はシナリオ中で手に入れられることがあります。

②近接武器で攻撃します。

器術>による判定を行い、 成功すると1D10+ダメージボーナスのダメージを た、加えて神話生物でない敵の攻撃に対して 術>を一度行えます。 成功すると攻撃を受け流すことができ、

ダメージを受けません。

③格闘で攻撃します。 〈格闘〉による判定を行い、 成功すると1D6+ダメージボーナスのダメージを 与えます。※<マーシャルアーツ>の技能値以下のダイス目で

攻撃に成功すると、追加で 1D6 点のダメージを与えます。

④戦闘画面1/2に戻ります。

戦闘のルール

戦闘処理は、基本的にプレイヤーキャラクター一人で行うこと になります。

(NPCが同行していても、何らかのシナリオ上のギミックは別にして、 基本的にシステム上は彼らは戦闘処理に影響を与えません)

〈行動順〉

行動順はDEXの値が大きいキャラクターからになります。 同値の場合はプレイヤー優先です。

〈戦闘終了条件〉

①敵が全員捕縛または死亡の状態になる

(気絶:耐久力1~2 死亡:耐久力0以下)

②プレイヤーキャラクターが気絶または死亡の状態になる(敗北)

③シナリオで規定されたターンが経過する (勝利扱いか敗北扱いかはシナリオ次第)

④シナリオ規定の特殊行動(戦闘画面「行動選択」右下のコマンド)の判定が成功する

〈スペシャルの扱いについて〉

戦闘中の判定でもスペシャルが発生することがあります。

その際は、再行動を行うことができます。

(攻撃時は再度攻撃、回避(受け流し)時は次の攻撃も回避(受け流し)判定可能、

拘束時は、スペシャルが出た時点で全員拘束に成功します。)

正気度ポイントや特殊な処理について

『慣れ』ルールや『不定の狂気』ルール、その他の特殊な処理については、システム側でのフォローを行っていないため、基本的にはシナリオに処理が記述していない限り適用されません。(『一時的発狂』のみがシステムでフォローされています)

特に〈応急手当〉〈精神分析〉の技能についてはクトゥルフ神話 TRPG と処理が大きく異なります。プレイヤーは任意で技能を使うことができないため、シナリオから要求されない限りこれらの技能を使う事ができないのです。

シナリオによっては、これらの技能を使える『任意イベント』が設定してあり、移動時(マップ画面)に好きなタイミングで使えるようにしていることもあります。 (『GhoulHunt』など)

大抵の場合、これらのイベントは1イベント1回の使い切りであるため、使うタイミングが大事になるでしょう。

任意イベントについて

任意イベントは、マップ画面(移動時)にキャラクターシートを開いて『任意イベント』のボタンを押すことで発生させることができるイベントです。発生条件を満たしているイベントがあれば、イベントボタンが表示されます。ボタンを押すとイベント開始します。任意イベントは、無条件で表示されるもの以外にも、『特定の場所にいる時に出現する』『特定の時間に出現する』『フラグ条件を満たしていると出現する』あるいはその組み合わせ等の条件で出現したり消えたりします。シナリオによっては任意イベントが重要な役割を果たすこともあるので、シナリオ中で示唆された怪しい場所や怪しい時間では任意イベントをチェックしてみるのも良いかもしれません。