

## ルール・イントロダクション

このページは、セッション開始時に、GMがプレイヤーにするべき説明をまとめたものだ。PC人数分をコピーしておくと、GMの説明の手間が省けるだろう。

### ○ブラックジャケットRPGって何？

このゲームはヴィラン——つまり犯罪者になって遊ぶRPGだ。キミたちは怪盗だとか、殺人鬼だとか、ギャンブラーだとかになって、映画や小説の主人公のように活躍する。

### ○何ができるの？

キミたちは“パワー”と呼ばれる、超人的なチカラを持ったヴィランだ。

パワーは魔法であったり、オーバーテクノロジーであったり、岩をも碎く腕力であったりする。

キミたちは一般人よりもずっと強い。

ほとんどの行為は、判定することなく成功となる。

### ○どんな世界？

ヒーローたちが私利私欲のため相争うようになった現代が舞台だ。この世界には、キミたちより悪い奴らが山程いる。

### ○判定 (p.44)

1D100の下方ロールだ。

つまり、出目が成功率（能力値+技能レベル）以下なら成功である。

#### ・クリティカル

判定が成功し、さらに出目がゾロ目（=2つのサイコロの出目が同じ）だった場合、クリティカルが発生する。パワーの発動判定にクリティカルした場合、そのパワーの代償は1／2（端数切り捨て）になる。

#### ・ファンブル

判定が失敗し、さらに出目がゾロ目（=2つのサイコロの出目が同じ）だった場合、ファンブルが発生する。パワーの発動判定にファンブルした場合、そのパワーの代償は2倍になる。

#### ・ミザリー

判定の出目が00だった場合、その判定はミザリーとして扱う。ミザリーが発生した場合、その判定は成功率にかかわらず失敗かつ代償2倍となる。

### ○特徴的なルール

#### ・カルマレベル (p.45)

カルマとは“生き抜く意志”を表す言葉だ。

PCは、代償としてカルマレベルを1点上昇させることでカルマを使用できる。

セッション開始時のカルマレベルは0、最大値は5だ。カルマを1点、代償として使う毎に、キミは以下の効果のうちひとつを得られる。

#### ①成功率UP

キミの判定の直後に使用できる。成功率に+10%の修正を与える。合計5点、+50%まで同時に使える。

#### ②威力UP

キミが行なうダメージロールの直前に使用できる。敵に与えるダメージ、ショック、もしくはスティグマを1D6点増やす。1体のみに有効。[戦闘ラウンド]点まで同時に使用できる。

#### ③防御UP

キミのエナジーが減少する直前に使用できる。エナジーの減少量を1D6点軽減する。パワーの代償を軽減するために使用してもよい。

#### ④振り直し

味方の判定、もしくはデスマチャートを振り直させる（ファンブルやミザリーは振り直せない）。

自分に対しては使用できない。

#### ・リマーク (p.45)

ロールプレイしたいのに、話に割り込むタイミングがつかめない。そんなときにはリマークを宣言すればよい。リマークは、1シナリオに1回、プレイヤーが自発的にロールプレイを宣言する権利である。

使用を宣言したら、プレイヤーは自由にPCをロールプレイしてよい。

リマークを宣言したPCは、カルマレベルの最大値が10に変更される。

#### ・逆境状態 (p.61)

エナジー（ライフ、サニティ、クレジット）のいずれかが0未満になったPCは逆境状態となる。

この状態になったPCは、あらゆる判定の成功率に+20%の修正を得たうえ、敵に与えるダメージ、ショック、スティグマに+2D6点の修正を得る。

また、逆境状態のキャラクターがファンブルした場合、その判定はすべてクリティカルに変更される。