

ダークデイズドライブルールサマリー 1

■導入フェイズ

GMがイケメンのうち一人にドライバーマーカーを渡す
GMが各ミッションを説明しドライバーが任務シートにミッションを記入する
各イケメンは【深度】1の関係を一つ獲得する
状況を「移動中」 日数を「1」 時間を「昼」にする

移動中の行動

昼と夜:
「ドライブ」「ブレイク」
「フィックス」
深夜:
「キャンプ」

任務中の行動

昼と夜:
「ブレイク」「フィックス」
深夜:
「キャンプ」

■ドライブ

昼と夜の両方に登場したイケメンは1ダメージを受ける
ドライブ表を使用し目標を一人決めて判定
関係のチェックを消すか【深度】を1増加する
話の内容をロールプレイまたは主人の愚痴で+1修正

■ブレイク

昼と夜の両方に登場したイケメンは1ダメージを受ける
ブレイク表を使用し場所ごとに決められたアイテムを購入できる
地方色を出すかまたは主人の愚痴で1ダメージ回復

■フィックス

目標となるミッションかトラブルを一つ選ぶ
昼と夜の両方に登場したイケメンは1ダメージを受ける
ルールまたはシナリオで設定された処理を行う
すべての判定に成功し戦闘に勝利すると達成(ミッション)または解決(トラブル)
戦闘以外は気の利いた解決策か主人の愚痴で+1修正

■判定の種類

普通の判定:
失敗しても失敗表を使用して成功扱い
シリアスな判定またはS判定:
失敗したら失敗

■状況の変更

移動中:
移動中になってから最初のキャンプ以降、各シーンの開始前に任務中に変更できる
次のミッションの到達をチェック
任務中:
到達しているミッションすべてに達成チェックがあれば各シーンの開始前に移動中に変更できる
例外:
出現効果が進行不能のトラブルが発生中

■キャンプ

各イケメンはキャンプ表を使用し宿を探す
見つかった宿で部屋代を払うか車中泊する
部屋または車の【居住性】がプラスなら同値のダメージが回復、マイナスなら絶対値のダメージを受ける
ランダムなイケメン一人が主人に血を吸われ1ダメージを受ける
GMは部屋または車ごとに1D6を振り【発見率】以下の出目ならランダムな襲撃トラブルが発生する

■戦闘

逃走:
ランダムな特技でS判定
捨て台詞か主人の愚痴で+1修正
成功で退場 失敗で失敗表を使用してから攻撃
攻撃:
敵を一体目標として選ぶ
1D6を振り対応した分野で敵が選択している特技を決定しS判定を行う
成功で敵に1ダメージ
失敗でイケメンに1ダメージ
このときアイテムを使用できる
全滅した側の敗北
イケメンの行動終了時にダメージが多い側の勝利

■標的レベル

ミッションの数+3に到達したら任務失敗
増加したシーンの最後にGMは1D6を振り、標的レベル以下の目が出たら移動トラブルまたは任務トラブルが発生。状況に応じたランダムトラブル表を使用する

■任務終了

ミッションがすべて達成される
イケメンが全員無力化される
標的レベルが既定の数に達する