

『悪役令嬢レベル99TRPG』 サマリー①

■悪役令嬢レベル99TRPG

『悪役令嬢レベル99TRPG』（以下『AR99』）とは、小説『悪役令嬢レベル99 ～私は裏ボスですが魔王ではありません～』を原作にしたTRPGだ。プレイヤーは原作の舞台となる『光の魔法と勇者様』（『ヒカユウ』）という架空のゲーム中の人物として、さまざまな困難に打ち勝つことを目的としたゲームである。

■冒険の舞台

●バルシャイン王国

乙女ゲーム『ヒカユウ』の舞台であり、本作の主な舞台でもある王制国家。建国の際に封印された魔王復活が迫っている状況だ。魔王討伐の切り札となる光属性を持つ聖女候補（『ヒカユウ』の主人公）を王立学園に入学させるなど、密かにその対策を進めている。

●王立学園

バルシャイン王国の貴族子弟が通う名門学校であり、キャスト（いわゆるプレイヤーキャラクター）たちが通っている学び舎である。

■ユミエラ・ドルクネス

原作小説の主人公。『ヒカユウ』の悪役令嬢、ユミエラ・ドルクネスに、ゲーマーの女子大生が転生した人物。

幼少期からレベルアップに励んだ結果、レベル99に到達し人間の限界を極めた強さを獲得した。彼女に影響されて『ヒカユウ』の主人公アリシアやエドウィン王子の行動は、大きく変容し、王国の未来は予想がつかない状態になっている。

『AR99』で起きるほとんどの事件は、彼女の周辺で起こる。

■バッドエンド現象

キャストが参加する物語をバッドエンドに導こうとする概念。レベル99となり強力すぎる力をユミエラが獲得した結果、失われた本筋の隙間に生じた謎の現象である。

強すぎる力を持ったユミエラや、魔王討伐に参加する『ヒカユウ』の登場人物の周辺で起こる様々なトラブルは、バッドエンド現象の仕業である。

総じて、バルシャイン王国をバッドエンドの運命に導く形で発現する。

●バッドエンドの定義

『AR99』では以下のようなケースをバッドエンドと定義している。

- ・魔王討伐失敗
- ・ユミエラの国外脱出や敵対
- ・キャストの死亡・破滅

●予知夢

転生者のキャストはバッドエンド現象を「予知夢」の形で認知できる。転生者のキャストは、この「予知夢」をもとに、バッドエンドを回避するために動きだすことになる。また転生者同士は、お互いを転生者と認知できる。

●禁止事項

「転生者のキャストがユミエラに自身も転生者であると明かして、バッドエンド化を避けるため彼女に協力を求める」ことは『AR99』では禁止事項とされている。

バッドエンド現象に深く関わるユミエラを刺激するとバッドエンド現象が加速しかねないためだ。

■メタ構造

『AR99』は転生を扱ったゲームだ。しかし、本作では前世の世界が舞台になったり、前世にどのような人物であったのかはあまり詳細には決定しない。ただ、前世に『ヒカユウ』に親しんでいたことは確かだ。本作での世界は左図のような4つのレイヤーで表現される。

●IGR

『ヒカユウ』にそのキャラクターが登場した際のゲーム上の役割（ロール）のこと。

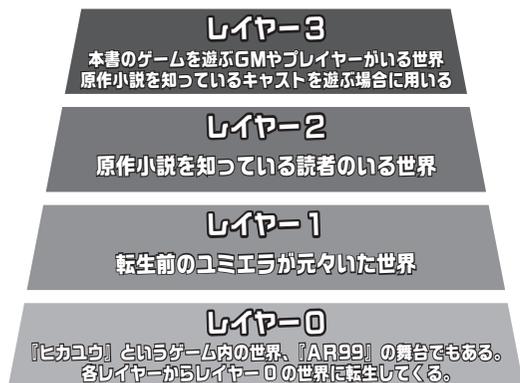
●IGRアビリティ

バッドエンド現象に立ち向かうキャストの持つ、特別な能力。シナリオ1回使用可能。

●特技

キャストの持つ技能や能力などのうち、特別に抜きん出たもの。最大シナリオ3回使用可能。

メタ構造図



『悪役令嬢レベル99TRPG』 サマリー②

■行為判定

行為判定には、能力値判定、技能判定、対決判定がある。
D100で能力値以下を出すと成功。00は0と読む。

成功率=能力値+修正

クリティカル: D100の結果が5~0

ファンブル: D100の結果が90以上

能力値・技能判定の流れ

●判定の宣言

▼使用する能力値や技能を決定する

●成功率の算出

▼能力値に成功率への修正を適用する
(デバフ、技能、アイテム、特技など)

●ダイスロール

▼ダイスロールの結果を確認する
・クリティカルやファンブルの発生の有無
・判定の成否

●結果の適用

●対決判定

お互いに判定を行ない、より低い目で成功した方が勝利。

◆勝者と敗者の決定

アクション側	リアクション側	対決の結果
クリティカル	クリティカル	ダイス目が小さい方の勝利
//	成功、失敗、ファンブル	アクション側の勝利
成功	クリティカル	リアクション側の勝利
//	成功	ダイス目が小さい方の勝利
//	失敗、ファンブル	アクション側の勝利
失敗・ファンブル	判定は発生しない	リアクション側の勝利

■ラウンド進行

「AR99」の戦闘を処理するルールだ。

◆行動順の決定

キャラクターは【行動値】の順番に行動を処理していく。

◆メインプロセス

以下の三種の行動を順番に1回ずつ行なうことが可能。

①ムーブメント

②フリーアクション

③メインアクション

◆ラウンドの終了の処理

①デバフの効果終了

②特技、アイテムの効果終了

③BDポイントの上昇(運命イベントのみ)

④ラウンドの終了

■運命イベント

BDブレイクを行ない運命イベントを解決する。

▼運命変異点

事態がバッドエンドに向かう力を数値化したもの。

▼BDブレイク

①GMが提示する推奨判定を行なう。

②成功するとダメージロールを行なう。

③運命変異点が0以下になると解決する。

▼BDポイント

判定を行うと、BDポイントが上昇する。

上昇する数値は、BDポイント上昇表を参照。

◆BDポイント上昇表

判定の結果	上昇するBD ポイントの総計
成功	1 D 10
失敗	2 D 10
ファンブル	3 D 10

■真・運命イベント

クライマックスで行う、最終的な運命イベント。

▼運命イベントの相違点

・BDポイントの上昇は処理しない。

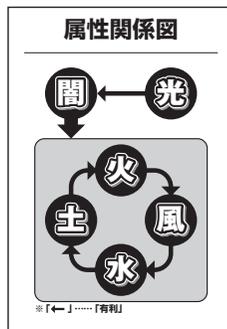
・「バッドエンド現象」からの反撃が生じる。

反撃のダメージ=

ダメージロールの適用前の運命変異点の10の位の数値×D10

■属性

ダメージを算出する際、有利な属性に対しては、最終的なダメージが2倍になる。属性の有利については、属性関係図参照。



●デバフ一覧表

デバフ	回復	効果
放心	ラウンドの終了時	行為判定の最終的な成功率を2分の1(端数切り捨て)
スタン	フリーアクションを使用	回避判定の最終的な成功率を2分の1(端数切り捨て)
マヒ	ムーブメントを使用	移動を行なえなくなる
邪毒n	ラウンド終了時(抵抗力)判定	ラウンドの終了時にFPが「n」の値だけ減少する