

■ルールサマリー

●行為判定

[2D6 (六面体ダイス2個の出目の合計) + 指定された能力値] で達成値を算出する。達成値が難易度以上で成功。

●対決判定

行為判定と同様にダイスを振り、達成値を算出する。達成値が相手の達成値より高い場合に勝利となる。勝利したキャラクターの行動が採用される。

●情報収集判定

シナリオで得た、情報項目ごとに1回行なえる。情報収集判定は、プレイヤーが任意の能力値で判定を行なう。難易度は12とする (GMIは難易度を変更してもよい)。

情報収集判定に成功するとCPを得られる。

●ミッション

シナリオにおける短期の目標。GMが指定したミッションの解決方法にしたがって判定や対決を行なって、ミッションを解決する。解決されるとシナリオに必要な情報項目やアドレスなどを得られる。

ミッションを解決するためには、ミッションごとに指定されたCPを消費する必要がある。

●CPの入手

次のように情報収集やクエストの達成、アドレスでシーンを行なうことで、CPを得られる。

◆情報収集判定

判定の結果に応じて、ポイントを得られる。成功なら1ポイント、クリティカルなら2ポイント、失敗およびファンブルでは0ポイントとなる。

◆クエストの達成

クエストに関連するロールプレイや演出を行なうとそのシーンの舞台裏でPCは1ポイントのCPを得る。なお、CPを得られるのはクエストごとに1回だけである。

◆アドレスの利用

フリーアドレスおよびアドレスを利用してシーンを作ったら、そのシーンの舞台裏でシーンプレイヤーは1ポイントのCPを得る。

●CPの使用法

CPは次のような使用方法がある。

◆ミッションの解決

ミッションごとに指定されたポイント数のCPを消費することで、ミッションの解決に挑むことができる。

◆振り直し

判定や対決のダイスロールを振り直すことができる。使用している能力によって消費するポイント数が異なっている。

「得意」の能力：1ポイント

「普通」の能力：2ポイント

「苦手」の能力：3ポイント

◆達成値の上昇

CPを2ポイント消費することで、判定や対決の達成値にD6点を追加できる。

●舞台裏

次のようなことが舞台裏で行なえる。

◆クエストの達成の確認

クエストを達成できたとプレイヤーが宣言し、GMが認めれば、CPを得られる。

◆クエストの取得

新しいクエストを取得する。クエスト名に困るようなら受けているミッションの名称を参考にするとよい。

◆コネクションの取得

新しいコネクションを取得する。関係に困るようなら出会い表をROGして関係欄のみを採用するとよい。

■世界観

異世界に転生した地球。これが『カレコレTRPG』の舞台だ。そこは異宙と呼ばれる異世界であり、その世界の中でキミ (のPC) は、カレコレ屋の3人のようにさまざまなトラブルを解決するために活躍することになる。

トップブレデターや危険な異宙人の隠謀を暴いたり、シナリオにNPCとして登場するキャラクターたちと交流することもできる。