

Ashes of Living

— 無名者たちのサバイバル・ファンタジーTRPG —

統合ゲームルールブック v0.5

2026年8月更新

v0.5では、ゲームルールと外部表示仕様の役割を整理した。GPT-GMの進行基準とセッション記録要件は本書に残し、VNタグ、アセット動作、記録データの構文は現在登録されているChatGPT-VN Mode出力指示書へ委ねる。

0. ゲームコンセプト

Ashes of Living は、英雄でも勇者でもない無名の人々が、危険な世界で今日を生き抜くためのサバイバル・ファンタジーTRPGである。

既存の Link of Fantasia が、PCが「個人→冒険者→勢力中核→世界を動かす存在」へ成長していくラノベ王道型TRPGであるのに対し、Ashes of Livingはその対極に位置する。LoF側ではPCが世界から注目され、物語補正や覚醒によって大きな流れを動かす構造を持つ。

一方、Ashes of LivingのPCは、最初は世界に認知されない。

彼らは新人冒険者、貧しい傭兵、難民、村人上がり、孤児、脱走兵、荷運び、見習い魔術師、あるいは故郷を失っただけの普通の人間である。

このゲームで重要なのは、世界を救うことではない。

まずは、

- 今日の食事を得ること
- 安全に眠れる場所を確保すること
- 仲間を死なせず帰ること
- 装備を壊さず使い続けること
- 失敗から学ぶこと
- 少しずつ信用を積み上げること
- 自分たちの居場所を作ること

である。

強くなることより、生き延びること。勝利より、帰還。英雄譚より、生活の記録。

それがAshes of Livingの基本思想である。

1. 基本方針

1-1. ゲームの核

Ashes of Livingは以下を重視する。

- PCは無名である
- 戦闘は常に危険である
- 準備、観察、撤退判断が重要である
- 成長はゆっくりである
- 生活費、疲労、装備、食料、信用が重要である
- 大成功よりも無事な帰還に価値がある
- 失敗は物語を進めるが、確かな傷跡を残す
- 仲間との信頼が最大の資産である

LoFでは「失敗も物語的成功に変換せよ」という指針があり、PCが目立つこと自体が正しいとされている。Ashes of Livingでは、その思想を反転させる。

失敗は成功に変換されることもあるが、必ず代償を伴う。

2. 使用ダイス

使用ダイスはLoFと同じく、基本的に 2d6 のみとする。

2-1. 基本判定

$$2d6 + \text{能力値} + \text{技能補正} + \text{状況補正} \geq \text{難易度}$$

成功すれば目的を達成する。失敗すれば目的を達成できない、または代償付きで部分的に達成する。

2-2. 難易度表

難易度 目安

5 かなり簡単。落ち着いていれば成功しやすい

7 普通。新人でも挑戦可能

9 難しい。準備なしでは不安定11 危険。熟練者向け

13 非常に困難。失敗時の代償が大きい

15 無謀。真正面から挑むべきではない

重要なのは、Ashes of Livingでは 難易度を下げる準備 が非常に強いという点である。

敵を正面から倒す判定が難易度11でも、事前に罠を仕掛け、敵の数を減らし、逃走経路を確保していれば難易度7や9まで下がることもある。

3. 有利・不利

LoFと同じく、有利・不利は3d6方式を採用する。LoFにも有利時は3d6の高い2個、不利時は低い2個を採用するルールが存在する。

3-1. 有利

3d6を振り、高い2個を採用する

以下の場合に有利を得る。

- 事前に敵を観察した
- 地形を利用した
- 仲間と連携した
- 十分な道具を用意した
- 相手の弱点を把握した
- 休息を取っている
- 慣れた作業である

3-2. 不利

3d6を振り、低い2個を採用する

以下の場合に不利を受ける。

- 空腹である
- 疲労している
- 雨や暗闇の中で行動している
- 装備が破損している
- 恐怖状態である
- 怪我をしている
- 事前情報がない
- 焦っている

4. 能力値

能力値は5種類。

能力値 内容

体力 筋力、持久力、荷運び、近接戦闘、重装備

器用 命中、回避、隠密、罨、手作業、弓

知恵 観察、記憶、魔物知識、判断、探索

意志 恐怖、痛み、疲労、集中、信仰、精神抵抗

交渉 会話、説得、値切り、嘘、信用、聞き込み

4-1. 初期能力値

初期能力値はすべて 0。そこに +4点 を自由に配分する。

ただし、初期作成時の最大値は +2 まで。

例：

能力 値

体力 +2

器用 +1

知恵 +1

意志 0

交渉 0

これは、少し体力があり、器用さと判断力もある新人冒険者を表す。

4-2. 能力値の目安

値 目安

-1 苦手、虚弱、未経験

0 普通の一般人

+1 少し得意

+2 新人としては優秀

+3 熟練者の入口

+4 町で名が知られる実力者

+5 一流

+6 人間離れし始める

Ashes of Livingでは、能力値+3でも十分に強い。+5以上は長期キャンペーン後半の領域である。

5. 技能

技能は、PCが生活や冒険の中で身につけた具体的な技術である。

5-1. 技能補正

ランク 補正 意味

未修得 +0 素人

見習い +1 基礎を知っている

習熟 +2 実戦で使える

熟練 +3 頼れる技術

達人 +4 町や支部で有名

名人 +5 地域最高峰

初期作成時、PCは以下を得る。

- 見習い技能を3つ
- 習熟技能を1つ

5-2. 技能例

戦闘技能

- 剣
- 斧
- 槍
- 短剣
- 弓
- 投擲
- 盾
- 格闘
- 回避
- 戦術

探索技能

- 罾
- 隠密
- 追跡
- 聞き耳
- 地図
- 野営
- 採取
- 魔物知識

- 危険察知

生活技能

- 料理
- 裁縫
- 鍛冶
- 修理
- 荷運び
- 値切り
- 会計
- 交渉
- 看病

精神・社会技能

- 忍耐
- 祈り
- 威圧
- 説得
- 嘘
- 事情通
- 読み書き
- 礼法

6. リソース

Ashes of Livingでは、HPだけでなく、生活と生存に関わる複数のリソースを管理する。

6-1. HP

肉体的な損傷を表す。

$$\text{HP} = 6 + \text{体力}$$

HPが0になると戦闘不能。即死ではないが、放置されると死亡する。

6-2. 疲労

疲労は、空腹、睡眠不足、長時間行動、寒さ、精神的消耗などを表す。

疲労は0から始まる。疲労が増えるほど判定が不利になる。

疲労 状態

0 正常

1 少し疲れた

2 重い疲労。長時間行動に不利

3 全判定に不利

4 移動困難

5 倒れる、または意識混濁

6-3. 士気

士気は、恐怖、仲間への信頼、生きる気力を表す。

$$\text{士気} = 3 + \text{意志}$$

士気が0になると、PCは恐慌、逃走、放心、戦意喪失などを起こす。

士気は以下で減る。

- 仲間が倒れる
- 強敵に遭遇する
- 夜の森で迷う
- 死体を見る
- 依頼に失敗する
- 空腹や寒さが続く

士気は以下で回復する。

- 安全な宿で眠る
- 温かい食事を取る
- 仲間と会話する
- 神官が祈る

- 小さな成功を得る
- 報酬を受け取る

6-4. 所持金

所持金は重要なリソースである。Ashes of Livingでは、金貨よりも銀貨・銅貨の重みが多い。

標準通貨は以下。

通貨 価値

銅貨 日常の食事、安宿

銀貨 冒険者の報酬、装備修理

金貨 高級装備、大きな取引

初期所持金は 銀貨3枚 + 銅貨10枚。

6-5. 食料

1日行動するごとに、PC1人につき食料1を消費する。食料がない状態で1日過ごすとき疲労+1。

6-6. 装備耐久

武器、防具、道具には耐久がある。

耐久 状態

3 良好

2 使用感あり

1 傷んでいる

0 破損、使用不能または不利

戦闘で大きな失敗をした時、敵の攻撃を防いだ時、無理な使い方をした時、装備耐久が減る。

6-7. 信用

信用は、町、ギルド、仲間、依頼主からどれだけ信頼されているかを表す。

信用 状態

-2 厄介者

-1 不信

0 無名

1 顔を覚えられた

2 駆け出しとして信頼

3 安心して依頼できる

4 支部の有望株

5 地域の名物冒険者

Ashes of Livingでは、信用5でも国家級英雄ではない。あくまで「この町、この支部、この地域で頼られる存在」である。

7. キャラクター作成

7-1. 作成手順

- 1 出自を選ぶ
- 2 初期職を選ぶ
- 3 能力値を配分する
- 4 技能を選ぶ
- 5 初期装備を選ぶ
- 6 個人的な事情を決める
- 7 仲間との関係を決める

8. 出自

出自はPCの過去と生活技能を表す。

8-1. 出自一覧

農村出身

農作業と自然に慣れている。

取得技能候補: 野営、採取、荷運び、忍耐、料理

特徴: 食料調達判定に+1。

孤児

都市の裏通りで生きてきた。

取得技能候補: 隠密、嘘、値切り、短剣、事情通

特徴: 町中での聞き込み、逃走判定に+1。

難民

戦争や魔物被害で故郷を失った。

取得技能候補: 忍耐、看病、荷運び、祈り、危険察知
特徴: 士気が0になった時、1セッションに1回だけ士気1で踏み止まれる。

元兵卒

正規兵ではないが、戦場経験がある。

取得技能候補: 槍、盾、戦術、忍耐、荷運び

特徴: 集団戦、隊列維持判定に+1。

職人見習い

鍛冶屋、革職人、裁縫師、木工職人などの見習い。

取得技能候補: 修理、鍛冶、裁縫、会計、交渉

特徴: 装備修理判定に+1。

神殿育ち

神殿や修道院で育った。

取得技能候補: 祈り、看病、読み書き、礼法、説得

特徴: 士気回復や看病判定に+1。

街の下働き

宿屋、酒場、商店、荷運びなどで働いていた。

取得技能候補: 料理、荷運び、値切り、事情通、交渉

特徴: 町の生活情報を得る判定に+1。

放浪者

定住せず、旅をしながら生きてきた。

取得技能候補：野営、地図、採取、危険察知、短剣特徴：初めての土地での移動判定に+1。

9. 初期職

Ashes of Livingの初期職は、英雄職ではなく見習い職である。

9-1. 見習い戦士

前衛を務めるが、まだ熟練ではない。

主能力: 体力 推奨技能: 剣、盾、忍耐、荷運び

初期特技:

踏み止まりHPが0になるダメージを受けた時、1セッションに1回だけHP1で耐える。ただし疲労+1。

盾構え盾を装備している時、味方1人への攻撃を代わりに受けられる。成功時、装備耐久-1でダメージを軽減できる。

9-2. 見習い狩人

索敵、弓、罠、野外活動を得意とする。

主能力: 器用 または 知恵 推奨技能: 弓、追跡、野営、採取、罠

初期特技:

足跡読み魔物や人間の痕跡を調べる判定に+1。

狙い撃ち戦闘前に観察していた敵への初撃に+1。

9-3. 見習い盗賊

鍵開け、隠密、危険回避を得意とする。

主能力: 器用 推奨技能: 隠密、短剣、罠、嘘、事情通 初期特技:

逃げ足撤退判定に+1。

手癖鍵、罠、小物の扱いに+1。ただし失敗時に信用が下がりやすい。

9-4. 見習い神官

治療、祈り、士気支援を担当する。

主能力: 意志 推奨技能: 祈り、看病、説得、読み書き

初期特技:

応急祈祷戦闘後、味方1人のHPを1回復する。1日1回。

鎮めの言葉味方1人の士気を1回復する。安全な場所でのみ使用可能。

9-5. 見習い魔術師

魔法の知識を持つが、戦闘では脆い。

主能力: 知恵 推奨技能: 魔物知識、読み書き、観察、祈り または 杖

初期特技:

小魔法火種、光、微風、簡単な音など、生活用の小魔法を使える。

魔素感知魔物、魔法、異常地帯の気配を調べる判定に+1。

9-6. 荷運び

戦闘職ではないが、探索と生活で非常に頼れる。

主能力: 体力または意志 推奨技能: 荷運び、野営、料理、修理、忍耐

初期特技: 背負い慣れ 通常より多くの荷物を持てる。食料や道具を追加で2枠保持できる。

生活勘宿、食料、日用品、危険な安物を見分ける判定に+1。

9-7. 元農民

戦闘経験はないが、体力と生活力がある。

主能力: 体力 推奨技能: 採取、料理、忍耐、荷運び、野営

初期特技:

土の知恵 天候、作物、地形、自然物に関する判定に+1。

粘り腰 疲労が1以上ある時、1日1回だけ疲労ペナルティを無視できる。

9-8. 脱走兵

実戦経験があるが、過去に問題を抱えている。

主能力: 体力または器用 推奨技能: 槍、剣、盾、戦術、忍耐、嘘

初期特技:

戦場勘 奇襲や伏兵に気づく判定に+1。

軍の癖 隊列、号令、野営、防衛行動に+1。ただし軍関係者との交渉に不利を受ける場合がある。

10. 装備

10-1. 装備スロット

PCは以下の装備枠を持つ。

- 主武器
- 副武器または盾
- 防具
- 道具袋
- 食料
- 個人物品

10-2. 初期装備

全PCは以下を持つ。

- 粗末な服
- 革袋
- 水袋
- 保存食2日分
- 銅貨10枚
- 銀貨3枚
- 出自に応じた小物1つ

さらに職業ごとに装備を得る。

見習い戦士

- 使い古した剣
- 木盾
- 厚手の服または革鎧

見習い狩人

- 粗末な弓
- 矢10本
- 小刀
- 外套

見習い盗賊

- 短剣
- 針金道具
- 暗色の外套

見習い神官

- 杖

- 聖印
- 包帯3つ

見習い魔術師

- 杖
- 古い魔導書
- インクと羽ペン

荷運び

- 背負い籠
- 短棍
- 修理道具

元農民

- 鉋または鍬
- 保存食+2
- 厚手の作業着

脱走兵

- 傷んだ槍または剣
- 古い軍用外套
- 簡易野営道具

11. 戦闘ルール

Ashes of Livingの戦闘は危険である。特に序盤のPCは、ゴブリン1体でも油断すれば重傷を負う。

11-1. 戦闘の基本流れ

- 1 状況確認
- 2 先制判定
- 3 距離決定
- 4 行動選択
- 5 攻撃・防御・支援・撤退
- 6 戦闘終了または継続判断

11-2. 距離

距離は3段階。

距離 内容

近距離 剣、短剣、爪、噛みつきが届く
中距離 槍、投擲、短い突撃が届く

遠距離 弓、魔法、逃走準備が有効

11-3. 攻撃判定

$2d6 + \text{能力値} + \text{武器技能} \geq \text{敵の防御値}$

命中するとダメージを与える。

11-4. 基本ダメージ

武器 ダメージ

素手 1

短剣 2

剣 3

斧 4、ただし扱いにくい

槍 3、中距離有利

弓 3、近距離不利

杖 2

魔法攻撃 2～4、消耗あり

11-5. 防御

攻撃されたPCは以下を選ぶ。

回避

器用+回避で判定。成功すればダメージなし。失敗すれば通常ダメージ。

受け

体力+盾または武器技能で判定。成功すればダメージ-1。大成功ならダメージ-2。失敗時、装備耐久が減ることがある。

耐える

判定なしでダメージを受ける。ただし、次の意志判定に+1。

かばう

味方1人への攻撃を自分が受ける。盾や防具があれば有利を得ることがある。

11-6. 戦闘不能

HPが0になったPCは戦闘不能になる。戦闘不能時、以下のいずれかをGMが提示する。

- 気絶
- 重傷
- 出血
- 骨折
- 武器喪失
- 捕縛
- 仲間による救助待ち

戦闘不能になったPCを放置した場合、死亡判定が発生する。

11-7. 死亡判定

戦闘終了時、戦闘不能のPCは以下を判定する。

$2d6 + \text{意志} + \text{看病または祈り支援} \geq 8$

成功：一命を取り留める。失敗：重い後遺症、または死亡。大失敗：死亡。

死亡はあり得る。ただし、突然の理不尽な即死よりも、判断ミス、撤退遅れ、準備不足の結果として発生させる。

12. 撤退ルール

Ashes of Livingでは、撤退は敗北ではない。撤退判断こそが生存の要である。

12-1. 撤退判定

$2d6 + \text{器用または知恵} + \text{状況補正} \geq \text{難易度}$

難易度は敵の速度、地形、荷物、負傷者の有無で変わる。

12-2. 撤退成功

戦闘から離脱する。ただし、状況によって以下の代償がある。

- 食料を落とす
- 道具を失う
- 装備耐久-1
- 疲労+1
- 信用-1
- 仲間が負傷する
- 敵に追跡される

12-3. 撤退失敗

敵に追撃される。または、より悪い場所に逃げ込む。

13. 魔法

Ashes of Livingの魔法は強力だが、便利な万能手段ではない。見習い魔術師の魔法は、序盤では生活補助や状況打開の小技が中心である。

13-1. 魔法の基本判定

$2d6 + \text{知恵} + \text{魔法技能} \geq \text{難易度}$

失敗時、魔素疲労を受ける。

13-2. 魔素疲労

魔法を無理に使うと疲労が増える。特に戦闘魔法や異常地帯での魔法使用は危険。魔法規模 失敗時

小魔法 疲労+0または+1

実用魔法 疲労+1

戦闘魔法 疲労+1、またはHP-1

無理な魔法 疲労+2、暴発、気絶の可能性

13-3. 初期魔法例

火種

小さな火を起こす。雨や風が強い場合は判定が必要。

灯り

手元を照らす弱い光を出す。長時間維持すると疲労する。

微風

煙や臭いを少し流す。毒ガスを完全に防ぐほどではない。

魔素感知

周囲の魔素の濃淡を読む。魔物の接近や異常地帯を察知できる。

衝撃

小さな魔力弾を飛ばす。基本ダメージ2。連発すると疲労する。

乾燥

濡れた布や薪を少し乾かす。野営で非常に有用。

14. 依頼ルール

PCは主に冒険者ギルド、村、商人、神殿、傭兵斡旋所などから依頼を受ける。

14-1. 依頼ランク

ランク 内容

雑用 荷運び、掃除、見張り、薬草採取

低危険 小型魔物の痕跡調査、護衛、配達

危険 魔物討伐、行方不明者搜索、夜間任務

高危険 群れの討伐、遺跡探索、前線支援

死地 新人が受けるべきではない

14-2. 報酬

報酬は金だけではない。

- 銀貨
- 食料
- 宿泊券
- 装備修理
- 情報
- 信用
- 訓練機会
- 紹介状

序盤では、銀貨1枚よりも「安全な宿を3日使える権利」の方が重要な場合もある。

14-3. 依頼失敗

依頼に失敗した場合、以下が発生する。

- 報酬なし
- 信用低下
- 違約金
- 怪我
- 装備喪失
- 依頼主との関係悪化
- ギルドから注意
- 次回依頼の制限

ただし、誠実に報告し、被害を抑えて帰還した場合、完全な信用喪失は避けられる。

15. 生活フェイズ

冒険の合間には生活フェイズを行う。

15-1. 生活フェイズでできること

- 宿を取る
- 食事をする
- 装備を修理する
- 治療する
- 訓練する
- 情報収集する
- 依頼を探す
- 仲間と会話する
- 祈る
- 借金を返す
- 道具を買う

15-2. 生活費

生活水準 1日費用 効果

野宿 無料 疲労回復なし、危険あり

馬小屋 銅貨2 疲労-1、士気回復なし

安宿 銅貨5 疲労-1、士気+1

普通の宿 銀貨1 疲労-2、士気+1

良い宿 銀貨3 疲労-3、士気+2

15-3. 食事

食事 費用 効果

粗末な食事 銅貨1 空腹を満たす

温かい食事 銅貨3 士気+1
栄養のある食事 銀貨1 疲労-1、士気+1

ご馳走 銀貨3以上 士気+2、仲間会話に有利

16. 成長ルール

Ashes of Livingでは、敵を倒した数だけでは成長しない。

16-1. GPへの統合

成長に用いる蓄積値はGP（Growth Point）だけとする。

生還、学習、訓練、信用、絆は別々の通貨ではなく、「なぜGPを得たか」を示す評価区分である。獲得したGPは一つの残高へ加算し、成長時には区分にかかわらず支払える。

評価区分	GPを評価する行動
生還	危険な依頼から帰還する、被害を抑える、適切に撤退する
学習	新しい魔物や地形を知る、失敗から知見を得る
訓練	生活フェイズで訓練する、実地で技能を繰り返し使う
信用	依頼を誠実に達成する、報告責任を果たす、地域のために動く
絆	仲間を助ける、関係を深める、協力して苦難を越える

16-2. セッション終了時のGP獲得

GMは終了時に成果を振り返り、条件に合う評価区分と事実を示してGPを加算する。

代表的な成果	評価区分	目安
危険な場所から無事に生還した	生還	GP+1
依頼や主要目標を達成した	信用	GP+1～2
重要な発見、新しい知識、失敗からの学びを得た	学習	GP+1
仲間を救う、信頼を深める、関係が転機を迎えた	絆	GP+1
明確な時間と行動を訓練に投じた	訓練	GP+1

通常の1セッションは合計2～4GPを目安とする。章の完結、拠点の救済、重大なキャンペーン目標の達成などは、マイルストーンとして合計5～7GPを目安にできる。

同じ一つの行動を言い換えて複数回加算しない。複数区分に関わる成果は、主たる理由を一つ選ぶか、それぞれ独立した成果がある場合のみ個別に評価する。

16-3. 成長候補と推奨技能

成長候補は、そのセッションでPCが実際に使った、学んだ、または指導を受けた技能を中心に提示する。これらを推奨技能と呼ぶ。

推奨技能は「成長するなら自然な候補」を示すものであり、GPの使い道を強制しない。プレイヤーは、残GPとキャラクターの経験に合う成長を選ぶ。使用も学習もしていない技能の急な上昇は避け、必要なら生活フェイズの訓練や指導者との接触を入れる。

16-4. 技能成長のGPコスト

成長	消費GP
未修得 → 見習い	2
見習い → 習熟	3
習熟 → 熟練	5
熟練 → 達人	8
達人 → 名人	12

一度に二段階以上上げる場合は各段階のコストを順番に支払う。技能補正の上限とランクの意味は第5章に合わせる。

16-5. その他の成長コスト

成長	消費GP
特定の魔物・地形への判定+1	3
最大HP+1または最大士気+1	5
信用値+1	3
特定の仲間との関係強化	2
小規模な特技の取得	4
上位特技の取得	8
能力値+1	8（+3以上にするときにはさらに+4）
拠点・生活基盤の改善	2～6

特技、能力値、関係、拠点の改善は、物語上の根拠とGMの確認を必要とする。シナリオが個別コストを指定する場合は、セッション開始前に明示する。

16-6. レベル

レベル制を使う場合、最大レベルは10程度とする。

レベル 立ち位置

Lv1 素人、新人

Lv2 何度か生還した駆け出し

Lv3 役割を理解し始めた冒険者

Lv4 支部で顔を覚えられる

Lv5 低ランク依頼なら安定

Lv6 地域の実力者候補

Lv7 危険依頼を任される

Lv8 支部の中核

Lv9 地域屈指の冒険者

Lv10 無名ではないが、英雄ではない

LoFではLv10で覚醒し、世界イベントが発生する設計だが、Ashes of LivingではLv10でも「ようやく一人前の上澄み」である。LoFの成長設計ではLv10が覚醒、Lv17以降が世界級、Lv20が存在昇華とされているため、Ashes of Livingとは成長思想が根本的に異なる。

17. 仲間・絆ルール

このゲームでは、仲間は単なる戦力ではなく、精神的支柱である。

17-1. 絆値

PC同士、または重要NPCとの間に絆値を設定する。

絆値 関係

0 知り合い

1 同行者

2 信頼し始めた

3 背中を預けられる

4 家族同然

5 生死を共にする存在

17-2. 絆の使用

絆値が2以上の相手には、1セッションに1回、以下が可能。

- 判定に+1
- 士気を1回復
- かばう時に有利
- 撤退時に置き去りを避ける
- 戦闘不能時の死亡判定に+1

17-3. 絆の危険

絆が深い相手が倒れると、士気への影響も大きい。

絆値3以上の相手が戦闘不能になった場合、意志判定に失敗すると士気-1。死亡した場合、士気-2以上、または長期的な傷を負う。

18. 傷跡・後遺症

重大な失敗や戦闘不能の結果、PCは傷跡を負うことがある。

18-1. 傷跡例

傷跡 効果

古傷 雨や寒さで疲労が増えやすい

恐怖記憶 特定の敵に対して士気判定が必要

片目の傷 遠距離攻撃や観察に不利

足の負傷 長距離移動に不利

手の震え 精密作業に不利

悪夢 野宿時に疲労回復しにくい

18-2. 傷跡の克服

傷跡は必ずしも永続ではない。以下によって軽減・克服できる。

- 治療
- 休養
- 仲間との会話
- 祈り
- GPの消費
- 同じ恐怖に向き合う
- 長期的な訓練

傷跡はPCを弱くするだけでなく、物語を深くする要素である。

19. 世界設定

Ashes of Livingは独自世界でも遊べるが、LoFのデフォルト世界「停滞戦線時代」を低階層視点から遊ぶスピンオフとしても非常に相性が良い。

停滞戦線時代では、魔王不在にもかかわらず大陸全域で魔素濃度が上昇し、魔物が自然発生・増殖している。各勢力は対魔物対応に追われ、大規模戦争を起こす余力がない。

この設定をAshes of Livingで使う場合、PCは魔素上昇の真相に迫る英雄ではない。むしろ、その影響で生活を脅かされる末端の人々である。

19-1. 推奨舞台

前線支部

魔群帯外縁にある冒険者ギルド支部。依頼は多いが、死亡率も高い。

開拓村

魔物被害に苦しむ小さな村。PCは村を守るため、狩り、罠、交渉、護衛を行う。

辺境都市

流民、傭兵、商人、冒険者が集まる混沌とした町。生きる手段は多いが、危険も多い。

難民キャンプ

魔素災害や魔物被害から逃れてきた人々の集まり。食料、衛生、治安が問題となる。

学園の下働き区画

LoFでは王立魔導戦術学園が英雄候補の育成機関として扱われるが、Ashes of Livingではその裏方、雑用係、実験被害者、低位訓練生の視点から描ける。

19-2. 世界設定選択システム

新規キャンペーンを開始するとき、GMは物語を始める前に次の選択肢を提示する。

- 1 デフォルト世界「停滞戦線時代」で遊ぶ
- 2 AoL向けのオリジナル世界を生成する
- 3 既存作品や持ち込み世界をAoLへコンバージョンする

プレイヤーは番号、または希望する世界の説明を自由入力する。すでにシナリオや世界設定が指定されている場合は、この選択なしで進めてよい。

世界、地域、PCの立場、開始時の生活拠点が確定するまで、GMは本編セッションを開始しない。世界設定の相談中は通常の対話形式を使う。

19-3. デフォルト世界を選ぶ

停滞戦線時代を選んだ場合は、『AoLデフォルト世界ワールドガイド』を世界設定の正本とする。

開始時に、少なくとも次の項目を確定する。

- 活動地域と生活拠点
- PCの出自、初期職、地域社会での立場

- 主な依頼先または所属先
- 地域を圧迫している危険
- PCが守りたい日常や関係

ワールドガイドの全体を最初から解説する必要はない。PCが生活する一つの地域と、最初の依頼に必要な範囲から描写する。

19-4. オリジナル世界を生成する

オリジナル世界は、世界全体の詳細資料を作るのではなく、PCが生活する地域から生成する。GMは次の項目を質問するか、プレイヤーがおまかせを選んだ場合はセットで提案する。

決定項目	内容
ジャンルと時代	中世風、近代、現代、未来、災害後など
異常要素	魔法、魔素、異能、怪異、変異体など
生活圏	村、前線基地、難民区画、閉鎖船、封鎖都市など
日常を圧迫するもの	魔物、戦争、食料不足、汚染、疫病、組織抗争など
生存に必要な資源	食料、薬、燃料、弾薬、魔力資源、信用など
PCの立場	新人、難民、末端兵、見習い、下働き、小さな集団など

生成した世界は、次のAoL条件を満たす。

- PCは世界に選ばれた英雄ではない。
- 危険は戦闘以外の観察、準備、交渉、撤退で軽減できる。
- 疲労、士気、装備、生活資源、信用、絆が物語に影響する。
- 最初の目標は世界救済ではなく、帰還、生活の維持、身近な人の保護とする。

世界案を提示した後は、プレイヤーの承認または修正を受けてからPC作成へ進む。

19-5. 既存作品世界のAoLコンバージョン

既存作品や持ち込み世界を使う場合は、「世界設定の表現」と「ゲームの数値処理」を分けて変換する。

世界設定、地名、組織、文化、技術、魔法の見た目は対象作品に合わせる。判定、能力値、技能、HP、疲労、士気、装備耐久、信用、絆、傷跡、GPIはAoLのルールを使う。

名称と表現のリスク

AoLの機能	変換例
魔素・魔法	霊力、異能、ナノマシン、特殊技術など
魔物	感染者、変異生物、怪異、敵対ドローンなど
冒険者ギルド	系列組織、民間軍事会社、自治会、調査機関など
初期職	軍人、メカニック、ストリートキッズ、下級職員など
信用	組織評価、地域の信頼、ストリートでの名前、階級評価など
食料・所持金	兵站、配給券、燃料、クレジットなど

リスクは名称と物語上の説明を変えるが、同じ機能であれば基本の数値は変えない。例えば「銀貨3枚」を「配給券3枚」に変えても、購買力が同じなら数値上は同等とする。

効果とパワースケールの変換

対象作品の固有能力や装備は、原作の数値を直接移植せず、機能によってAoLへ置き換える。

- 有利を与える
- 難易度を1～2下げる
- 特定の代償を一度だけ無効化する
- 追加の情報を得る
- 装備耐久や生活資源を消費して強い効果を得る

世界観上の強者や有名人を登場させる場合でも、PCの開始位置は新人、末端構成員、市民、下働きなどを基本とする。強者が多い世界では、強者にとって小さい事件でも、PCの生活を脅かす地域的な危機として描く。

19-6. コンバージョン確認表

物語開始前に次の項目を確認する。

- 原作側の固有名称と、AoL上の機能の対応関係
- PCの立場と強さの上限
- HP、疲労、士気、信用、絆、生活資源の名称
- 武器、防具、能力の効果と消耗条件
- 戦闘を避けるための観察、交渉、潜入、撤退手段
- 最初の生活拠点、依頼、守りたいもの

不明な原作設定はGMが断定せず、プレイヤーに確認する。変換結果は「世界設定」「名称対応」「数値の例外」「開始地点」の4項目にまとめ、プレイヤーの承認後にセッションへ進む。

19-7. GPT-GM用の開始テンプレート

新規AoLキャンペーンの世界設定を選んでください。

1. デフォルト世界「停滞戦線時代」で遊ぶ
2. AoL向けのオリジナル世界を生成する
3. 既存作品や持ち込み世界をAoLへコンバージョンする
4. 自由入力で希望を伝える

選択後、GMは未確定項目だけを短く質問する。一度に大量の質問を並べず、選択肢と自由入力を合わせて段階的に確定する。世界設定が確定したら、キャンペーン記録へ世界、主要地域、主要PCを保存する。

20. GMレス／GPT-GM対応ルール

Ashes of Livingは、通常Chat表示とChatGPT-VN Modeのどちらでも遊べる。プレイヤーはナンバリングされた選択肢の番号、または自由入力でPCの行動を指定する。本章は表示方式に依存しないAoL固有の進行基準を定める。

ChatGPT-VN Modeを使用する場合、タグ構文、ページ表示、表示アセット、ターン同期、記録データ形式は、情報源に登録されているChatGPT-VN Mode出力指示書を正本とする。本書ではそれらを重複定義しない。

20-1. 基本進行

- 1 現在地、登場人物、直前からの変化を簡潔に描写する。
- 2 PCが知覚できる危険、利用できる環境、必要な状態変化を物語の中で示す。
- 3 行動の結果が不確定なら、使用能力、技能、難易度、有利／不利を示して判定する。
- 4 成功、部分成功、失敗、大失敗の結果と代償を反映する。
- 5 次の行動候補を番号付きで示し、選択肢外の自由入力も常に受け付ける。
- 6 そのターンで確定した出来事と状態変化を進行記録へ反映する。

20-2. Chat進行の基本形式

各ターンは「状況描写」「必要な判定」「結果と代償」「次の選択肢」を基本単位とする。判定が不要な会話や移動では無理に判定を挟まない。選択肢数は状況に応じて調整し、自由入力による提案を既存の選択肢より不利に扱わない。

20-3. 選択肢設計方針

選択肢には、場面に意味がある限り「撤退」「準備」「観察」の余地を入れる。正解を隠した引っ掛けではなく、リスク、時間、消耗、得られる情報の違いが分かる選択肢を作る。

Ashes of Livingでは、常に前進することが正解ではない。

20-4. AoLにおける描写と判定

- PCに見えていない情報やGM用の秘密を開示しない。
- 危険は理不尽に隠さず、観察で気づける兆候を用意する。
- 準備、地形利用、十分な道具、仲間の連携は、有利の付与や難易度の低下として強く反映する。
- 失敗は物語を停止させず、時間、疲労、負傷、食料、装備耐久、信用、絆、傷跡などの具体的代償へ変換する。
- HP、疲労、士気、食料、所持金、装備耐久、信用が変化したときは、変化の原因と結果を明確にする。

20-5. 進行記録とターン管理

- 通常ターンでは、その場で実際に確定した展開だけを短く記録する。
- PCの全能力、NPCの全設定、過去の全記録を毎ターン再掲しない。
- 外部システムからターン番号や実行状態が提示された場合は、その値を正本とし、会話記録から数え直さない。
- セッション開始時、終了時、成長確定時には、通常ターンとは別に必要な情報をまとめて記録する。
- セッション外のルール相談や設定確認は、物語進行およびターン記録から除外する。

20-6. 外部表示方式との連携

- VN表示を使う場合も、判定、状態管理、成長、シナリオ進行はAoLのルールに準拠する。
- 表示タグやデータ項目は情報源に登録されている出力指示書に準拠し、本書またはシナリオ本文から推測しない。
- 人物・背景などの登録名称は、別途用意されたアセット登録票を正本とする。シナリオ上の人物名や地名を、そのまま登録アセット名とみなさない。
- アセット登録票がない場合、GMは存在しないアセット名を生成せず、通常の文章描写で進行する。
- 出力指示書と本書の内容が食い違う場合、表示と記録構文は出力指示書、ゲーム上の判定と成長は本書を優先する。

20-7. セッション終了と成長確定

セッション終了後、GMは獲得GPを評価区分と事実ごとに提示し、推奨技能と成長候補を示す。この時点では成長を確定しない。

プレイヤーが成長内容を選択・承認した後に限り、獲得GP、消費GP、残GP、成長後のPC情報を記録する。未確定の成長候補を記録カードへ先回りして書かない。

21. セッション記録カード

セッション記録カードは、開始時のPC、ターンごとの要約、終了記録、成長後PCを一つに集約する。通常Chat、手書き、外部表示方式のいずれを使う場合も、記録する内容は共通とする。

21-1. 記録フェイズ

フェイズ	記録内容
セッション開始	タイトル、開始地点、目的、開始時PC
通常ターン	そのターンで確定した展開の1～3文要約
セッション終了	結果、終了地点、守ったもの、失ったもの、未解決事項、主要NPC
成長確定	獲得・消費・残余GP、成長記録、成長後PC

21-2. AoL記録項目

次の情報は、開始時または終了時のPC記録へ、キャラクターシートに存在する項目名のまま保存する。不明な値は推測せず書かない。

- 名前、出自、初期職、レベル
- HP、疲労、士気
- 所持金、食料、信用
- 戦闘・探索・生活・社会技能
- 主武器、副武器／盾、防具、道具、装備耐久
- 仲間NPC、PC間の絆、重要な関係
- 肉体的・精神的傷跡と克服条件
- 現在GP

21-3. 終了時のGP記録

終了直後は、本文で以下のように獲得根拠と候補を提示する。

獲得GP: 3
 - 生還: 危険な井戸から無事に帰還した。+1GP
 - 学習: 青い泡の生態と水路の特徴を把握した。+1GP
 - 信用: 依頼を達成し、根拠とともに報告した。+1GP

 推奨技能: 観察、野営、交渉

プレイヤー承認後は、今回獲得したGP、今回消費したGP、確定後の残GP、成長記録を保存する。生還点、学習点、訓練点、信用点、絆点の個別残高は作らない。

21-4. 簡易記録カード

【Ashes of Living セッション記録カード】**■ 基本情報**

キャンペーン名／セッション番号／舞台／日時

■ PC情報

名前／出自／初期職／レベル

HP／疲労／士気／所持金／食料／信用／現在GP

■ 技能・装備・仲間

技能／武器／防具／道具／耐久／仲間／絆

■ セッション結果

開始状況／依頼／主な出来事／失敗と代償

報酬／得た情報／守ったもの／失ったもの／未解決事項

■ GPと成長

獲得GP／獲得理由（生還・学習・訓練・信用・絆）

消費GP／成長記録／残GP

■ 傷跡・次回フック

傷跡／克服条件／次回開始地点／次回への導入

22. LoFとの使い分け

Link of Fantasia向いている物語：

- 成り上がり
- 英雄譚
- 勢力運営
- 学園編
- 魔王軍編
- 国家級事件
- 世界再編
- 覚醒
- ラノベ王道展開

LoFは、拡張ルール上もLv5で進化、Lv10で二次覚醒、Lv20で存在昇華まで扱えるため、世界級・伝説級のキャンペーンに向いている。Ashes of Living向いている物語：

- 新人冒険者
- 貧困
- サバイバル
- 低ランク依頼
- 仲間との絆
- 負傷と撤退
- 地道な鍛錬
- 生活改善
- 前線村防衛
- 無名者の成長

同じ世界を使っても、視点が違う。

LoFでは、PCは世界を動かす。Ashes of Livingでは、PCは世界に押し潰されないように生きる。

23. サンプルキャンペーン導入

キャンペーン名Ashes of Living: 灰灯の前線支部

導入魔王は不在。だが、世界は平和ではない。

西方の禁忌の森から広がる魔素の渦は、年々その範囲を広げている。魔物は森だけでなく、街道、廃村、畑、墓地、時には人の住む町のすぐ近くにまで現れるようになった。

王国軍は大規模な防衛線を維持するだけで精一杯。華やかな英雄候補たちは、より大きな戦場や研究機関に送られている。

だから、誰も見向きもしない小さな危険は、君たちのような新人冒険者に回ってくる。

薬草採取。行方不明の羊探し。廃屋の物音調査。街道沿いのゴブリン確認。夜間の見張り。荷車の護衛。

報酬は安い。飯は粗末。装備は中古。宿は寒い。

それでも、今日を生き延びれば、明日が来る。

君たちは、前線支部の片隅で登録証を受け取ったばかりの無名者だ。

名前を覚えている者は、まだほとんどいない。

24. 初回セッション例

依頼名 畑を荒らす小鬼たち

依頼内容 近郊の農村から、夜ごと畑が荒らされるという依頼が入った。村人は狼か小型魔物ではないかと疑っている。

表向きの情報

- 報酬: 銀貨2枚、保存食3日分
- 危険度: 低
- 場所: 町から半日ほどの農村
- 依頼主: 村長
- 目的: 畑荒らしの原因確認、可能なら排除

裏の情報 実際には、飢えたゴブリン3体が廃小屋に潜んでいる。うち1体は怪我をしているが、残り2体は罠を警戒している。

想定される選択肢

- 1 屋間に畑と足跡を調べる
- 2 村人から詳しく話を聞く
- 3 夜まで待って見張る
- 4 罠を仕掛ける
- 5 廃小屋を探す
- 6 報酬が安すぎるため交渉する
- 7 危険と判断してギルドへ追加人員を求める

このシナリオの狙い戦闘で勝つことではなく、「情報を集めれば危険を減らせる」「準備すれば新人でも勝てる」「無理に突っ込めば死にかける」というAshes of Livingの基本を体験する。

25. まとめ

Ashes of Living は、LoFとは対になるTRPGである。

LoFが、世界を動かす英雄たちの物語なら、

Ashes of Livingは、世界の片隅で今日を生きる無名者たちの物語である。

このシステムで描くべきものは、派手な覚醒ではない。

初めてゴブリンを倒した夜の震え。温かいスープを分け合った安心感。死にかけた仲間を背負って帰る泥道。修理した剣をもう一度握る朝。名前を覚えてくれた受付嬢。少しだけ良い宿に泊まれた日。昨日より少しだけ上手く生きられた実感。

それこそが、Ashes of Livingの冒険である。