

# 四版と三版の差異

## 最新の「街」



### ■はじめに

ピカレスクロマン TRPG は、多くの人に遊んでいただき、様々なフィードバックをいただきました。それを踏まえゲームのバランスを向上すべく、四版からルールや一部スキルの効果を変更しました。可能であれば、三版以前プレイヤーとプレイするときは、より良いゲームバランスで楽しむためにも、このエラッタを共有してプレイしていただければと思います。

### ■ルール変更点

ルール面で、変更した箇所が下記の四点となる。  
(四版の索引では三点と記載していたが四点でした、申し訳ございません)

- ・利権獲得判定の獲得数
- ・裏切り者のメリットの追加
- ・PC の情報カードの能動的な公開の禁止
- ・同盟の破棄と条件

#### ◆利権獲得判定の獲得数

三版以前のルールでは、利権獲得判定に成功し際、獲得できる利権は「1d3」であった。  
四版は「1d3+1」に変更した。

#### ◆裏切り者のメリットの追加

裏切り者のメリットを新たに追加した。

裏切り者は目立ってはならないための制約

- ・利権所持数が、一位にも最下位にもなってはならない。を満たした時、裏切り者は次のボーナスを得る。

- ・「裏切り者」を指名できなかった PC から利権を「2」奪う。
- ・経過サイクル点、利権を獲得する。

#### ◆ PC の情報カードの能動的な公開の禁止

PC の情報カードについて、下記のルールを追加した。

『「PC の情報カード」「裏切り者か否か」は、自らの意思で後悔したり、取引の材料にすることはできない。

それに伴い、交渉や《弁護士》のスキルで能動的に「PC の情報カード」「裏切り者か否か」を対象にすることはできない。

#### ◆ 同盟の破棄と条件

同盟に関して、下記のルールが追加された。

『同盟を持ちかけられた際、受動側のみ同盟を結ぶための条件を設定してもよい』

また、同盟を破棄する場合、以下のタイミングでしか行えないようルールを変更した。

- ・同盟を結んでいる PC の判定の直後
- ・同盟を結んでいる PC へコロシ判定を宣言したとき。

#### ■ スキルの変更点

四版にて、全体的にスキルの文言を変更している。これは裁定が不明瞭な部分を変更している。裁定は四版の記述を優先してほしい。

また、他に効果内容を修正したものが下記のスキルである。

- ・《喧嘩上等》
- ・《義》
- ・《ソロバン弾き》
- ・《強欲》
- ・《カリスマ》
- ・《情報売買》
- ・《みつけた》
- ・《口約束》
- ・《ショット・ガン・シャッフル》
- ・《格闘家》
- ・《弁護士》
- ・《クズ》
- ・《奇術師》

#### ◆ 《喧嘩上等》

『三版』

能動側で「コロシ基準値の決定」に失敗しても「達成値の比べ合い」を行うことができる。ただし、達成値に「-2」の修正を受ける。この時、失敗時に起こる「財」の譲渡は発生しない。

『四版』

能動側で「コロシ基準値の決定」に失敗しても「達成値の比べ合い」を行うことができる。「コロシ基準値の決定」で失敗した場合、その後の「達成値の比べ合い」で達成値を「-1」した後「財」を「2」譲渡する。

※変更点

コロシの予想に失敗した時に「財」の譲渡が発生するようになり、ペナルティが軽減されました。

#### ◆ 《義》

『三版』

同盟を結んでいる相手が一人である時、同盟による上昇値を更に「2」点増やす。ただし、同じ能力値に割り振れるのは「2」までとする。

『四版』

同盟を結んでいる PC が一人の場合、同盟による上昇値を能動、受動に限らず「4」点にする。

※変更点

常に 4 点上昇し、割り振りの上限を削除しました。

#### ◆ 《ソロバン弾き》

『三版』

1 サイクルに一度、自分が「智力」を基準とした判定に成功すると「財」を「1」獲得する。

『四版』

自分が「智力」を基準とした判定に成功したとき「財」を「1」獲得する。これは受動側で達成値の比べ合いに勝利した時も獲得する。

※変更点

サイクル制限が削除されました。

#### ◆ 《強欲》

『三版』

【コロシ判定】にて、奪う対象を二つ指定できる。この時「コロシ基準値の決定判定」に失敗した時、「財」

は「3」譲渡される。成功した場合には「達成値の比べ合い」に「-1」の修正を受けて行う。

#### 『四版』

「コロシ判定」で奪う対象を二つ指定できる。このとき「コロシ基準値の決定」に失敗した時「財」を「3」譲渡しなくてはならない。

二つ指定した場合「達成値の比べ合い」に「-1」する。

#### ※変更点

どのような場合でも、達成値の比べ合いにペナルティが発生します。

《喧嘩上等》との組み合わせ時に、処理が変わります。

### ◆《カリスマ》

#### 『三版』

1 サイクルに一度、能動的に【同盟】を締結した際、他に自らと【同盟】を希望する者がいれば、更にその希望者とも結ぶことができる。この場合、希望者が能動側となる。複数人希望者がいる場合、いずれか一人を選択する。この同盟を破棄する際は「色香」を基準に「達成値の比べ合い」を要求できる。

#### 『四版』

1 サイクルに一度、自身が能動的に「同盟」を締結したとき、発動できる。他 PC が自身と「同盟」を希望する者がいれば、その希望者と同盟を結ぶことができる。この同盟は、希望者が受動側となる。

複数人希望者がいる場合、いずれか一人を選択する。

このスキルで「同盟」を結んだ PC との同盟の破棄は「達成値の比べ合い」を要求できる。

#### ※変更点

同盟の希望者が受動側に変更されました。

### ◆《情報売買》

#### 『三版』

1 サイクルに一度、能動・受動側問わず、【情報収集判定】に成功すると「財」を「1」獲得する。

#### 『四版』

「情報収集判定」に成功すると「財」を「1」獲得する。

これは受動側で達成値の比べ合いに勝利した時も獲得する。

#### ※変更点

サイクル制限が削除されました。

### ◆《みつけた》

#### 『三版』

1 サイクルに一度、PC を対象にして行う能動的【情報収集判定】に達成値「+3」の修正を加える。

#### 『四版』

他 PC を対象にした能動的な「情報収集判定」に達成値を「+3」する。

#### ※変更点

サイクル制限が削除されました。

### ◆《口約束》

#### 『三版』

1 サイクルに一度、能動的に判定をせず同盟を結んだ場合、もう一人と同盟を結ぶことができる。ただし、「達成値の比べ合い」による同盟は行えない。

#### 『四版』

1 サイクルに一度、同盟を結んだ場合発動できる。任意の PC とさらに同盟を結ぶことができる。ただし、このスキルで結んだ同盟では「達成値の比べ合い」を要求できない。

#### ※変更点

どのような同盟でも発動できるようになりました。

### ◆《ショット・ガン・シャッフル》

#### 『三版』

自分のターン開始時にのみ使用するか選択できる。ターンを消費せず、「ジョーカー」の持ち主(PCに限る)と「天運」を基準にして達成値の比べ合いを行う。判定に成功した時、「ジョーカー」の所持者を任意の相手に移す。自分以外が対象の場合、相手は「達成値の比べ合い」を要求できる。

#### 『四版』

自分のターン開始時に「財」を「1」支払い発動できる。

ターンを消費せず「ジョーカー」を所持している PC と「天運」を基準に達成値の比べ合いを行う。比べ合いに勝利したとき「ジョーカー」の所有権を自身を含む任意の PC へ移動させる。

自身以外へ所有権を移す場合、さらにその PC と互いに「天運」を基準に達成値の比べ合いを行い、勝利したとき所有権を移動できる。

#### ※変更点

発動に「財」が必要になりました。

### ◆《格闘家》

#### 『三版』

能動側で「コロシ基準値の決定」で「暴力」を指定して成功した時、達成値の比べ合いに「+2」する。

#### 『四版』

「コロシ基準値の決定」で「暴力」が基準の場合「達成値の比べ合い」に「+2」する。

※変更点

暴力が基準の場合、能動、受動問わずにプラスされます。

◆《弁護士》

『三版』

自分のターンの【交渉】において対象と「智力」を基準に達成値の 比べ合いを行う。成功した時、以下のものを等価として一つずつだけ強制的に交換できる。

○財「4」 ○ジョーカー ○VIP の情報カード ○利権「2」 ○PC の情報カード

この効果で【交渉】に成功した場合、連続したサイクルで同一の対 象を取ることはできない。

『四版』

自分のターンの「交渉」において対象と「智力」を基準に達成値の比べ合いを行う。成功した時、以下のものを等価として一つずつだけ強制的に交換できる。

○「財」4点 ○ジョーカー ○VIP の情報カード

○利権「2」 ○自身を除いた PC の情報カード

この効果で「交渉」に成功した場合、次サイクルで同一の PC を対象に「交渉」を行うことはできない。

※変更点

ルール改訂にともない、PC の情報カードを指定できなくなりました。

◆《クズ》

『三版』

「ゲーム I」終了時まで判定を二度クリティカルに変更できる。この時「財」を「-1」まで減らす（「財」は最低でも「1」以上必要）これは「財」を互いに使用する前に宣言しなくてはならない。

『四版』

「財」を「-1」まで減らし、発動できる。自身の出目を「12 (6,6)」に変更する。これはクリティカルとしては扱わない。

この効果はゲーム終了時まで、二度までしか行えない。

※変更点

クリティカルではなく、6 ゾロに変更し、それを単純に 12 として扱うよう変更しました。

◆《奇術師》

『三版』

「財」を「1」消費して使用できる。【利権獲得判定】に誰かが成功した時互いに「任意の能力値」で達成値の比べ合いを行う。成功すると「利権」を「1」譲渡される。この効果は、1 サイクル時一度しか使用できない。

『四版』

1 サイクルに一度「利権獲得判定」に他 PC が成功したとき発動できる。その PC と互いに「任意の能力値」で達成値の比べ合いを行う。

成功したとき「利権」を「1」獲得する。これは VIP の利権から減らさずに獲得する。

※変更点

「財」の消費がなくなり、PC から譲渡ではなく VIP ではないところから獲得するように変更しました。