

Note Down

～クイックスタートガイド～

はじめに

これは、少し異なる現実で、宇宙人や未確認物体に身体を乗っ取られた友達を救うヒーロー的な物語を体験する TRPG です。

TRPG とは

TRPGは一名のストーリーテラー (ST) という進行役と、数名のプレイヤー (PL) が演じるキャラクター (PC) が準備した物語の状況に対してお互いのリアクションを積み重ねて1つの物語を創り出す遊びです。

イントロダクション

突如、君たちの友人が宇宙人や未確認物体に身体を乗っ取られてしまった。
友手を助けられるのは、「白い鳥」の不思議な力とリンクできる君たちしかない。

PC 作成

PLは自分が演じるPCを一体作成します。
キャラクターシートをコピーし、十面体サイコロを二つ、筆記用具を用意します。

PCは【ロジカル】(鋭く、適格に悟る)、【アクティブ】(健康で元気)、【メンタル】(冷静、物事に動じない)の三つの能力値を持っていて、【1】、【0】、【-1】を割り振ります。

割り振りが完了したら、好きな能力値を選んで値を【1】増やします。

能力値とPCの名前をキャラクターシートに書き込んだら完成です。

行動判定

セッション中にPCが取った行動が、成功するか判定を行う場合、判定に使用する能力値と技能を宣言します。STがOKしたら、以下の式を使って【目標値】を決めます。

$((\text{判定を行う PC の能力値} + \text{技能値}) - \text{難易度}) \times 5\% + 50\%$

技能値は「S」にチェックが付いていると+1、「M」にチェックが付いていると+2となります。

【目標値】が決まったら、十面体サイコロを2つ同時に振ります。一方を十の位、もう一方を一の位として読み、出目が【目標値】以下であれば、判定に成功します。

セッションを始める前に

STはセッションする前に、下記を準備します。

メインテマ

シナリオのメインテマは、必ず『身体を乗っ取られた「友達の名前」を(制限サイクル数) サイクル以内に助け出す』となります。友達の名前と制限サイクル数を決め、友達の特徴を診断メーカー(※1)で決めます。
※1: <http://shindanmaker.com/471986>

サブイベント

友手を助けるために必要な3つのイベントを用意します。書式は『A.【推奨能力値(難易度[PCが4人なら10、3人なら7、2人なら4]: イベント内容)』です。

白い鳥

PC達の誰かに宿るヒーローとしての概念武装である【白い鳥】を診断メーカー(※2)で決めます。
※2: <http://shindanmaker.com/471986>

メインプレイ

メインプレイは下記の通りに進行します。

1. オープニング

STがメインテマとサブイベントを発表し、PL達は「自分のPCはこういう行動をすることで、状況の打開を試みる」を宣言し、サブイベントの分割を行います。

オープニング > サブイベントの分割

サブイベントをいくつかの行動によって、難易度を細かく分散させることができます。

サブイベントを分割できる上限数は、メインテマの制限サイクルの値と同じです。

2. ミドル

ミドルはメインテマで決めた【制限サイクル数】(各PLが一回行動を行う)分だけ行います。行動を行うPLを【手番PL】と呼びます。

1. 【白い鳥】のボーナスは各サイクルに1回、利用できます。誰が利用するかは話し合って決める。
2. 手番PLは判定したい「分割したサブイベント」を選択し、シーンに登場する友達の名前と特徴(※1)を決める。

3. 行動判定を成功すると登場した友手を友達リストへ登録でき、技能が強化される。
※ 友達リスト内で重複していない技能は「S」に、重複している技能は「M」にチェックを付ける。

3. クライマックス

「制限サイクル以内に分割したサブイベントをすべてクリアする」と友達の身体を乗っ取ったヤツを追い出し、ボス戦になります。
クライマックスは無制限のサイクルです。

クライマックス > ボスの能力値

ボス戦の相手の能力値は【敵意値】のみ。敵意値は「PLの人数+3」です。

クライマックス > 戦闘

戦闘は以下の手順で行います。

1. 各サイクルの最初に、ボスへ攻撃を行うPC数だけ【敵意値】を分割する。
【白い鳥】のボーナスを誰が利用するか、話し合って決める。

2. 選んだ【敵意値】を【難易度】として行動判定を行う。

3. 判定に成功したら「一の位 ÷ 敵意値」の余り値だけ選んだ【敵意値】を減らす。
判定に失敗したら、STが振った十面体サイコロ1つの出目と同じ数のマスにチェックを付ける。

4. サイクルの最後に【敵意値】を合計する。
【敵意値】を0にするとエンディングに進む。

ダメージを受けた場合、以降の行動判定で一の位がチェックの付いた値と同じだと判定失敗です。
また、ダメージを受けた回数がメインテマで決められた【制限サイクル数】以上になったPCはクライマックスから脱落します。

4. エンディング

各PCと助けた友達との交流を行って、セッションは終了します。
ボス戦ができなかったり、PC全員が脱落するとセッション失敗です。

続けて遊びたい場合、PCの調整を行います。セッション中に登録した友手を1人だけ友達リストに残して他は消します。この数は、セッションを繰り返す度に累積します。

PC の名前		能力値		
		ロジカル	アクティブ	メンタル

白い鳥 (1 サイクルに1度、PC達の誰かが利用可能)		ダメージ (一の位が0の場合、任意の箇所にチェックを入れて良い)								
強化する能力値 (+1)	強化する技能 (S→M)	1	2	3	4	5	6	7	8	9

友達リスト			
No	友達の名前	友達の特徵	与えてくれる技能
1			S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
2			S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
3			S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
4			S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
3			S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
4			S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>