

Twilight Fugitive

黄昏の逃亡者

ゲームデザイン：居眠りの街

はじめに

私達は、なんら特別な能力がない普通の人だ。それは、ゲームの中でも同じ事。そんな普通の人々が、広大な宇宙の塵に等しい闇の真実に巻き込まれたらどうするだろうか？ もはや逃げ回るしかない。キャラクターがどれだけ密接に世界と関係できるかを語るゲームだ。

黄昏の逃亡者

確かな記録は残っていないが、闇の真実に巻き込まれた人達は自分たちを**黄昏の逃亡者**と呼び合った。一度巻き込まれ人は、もう今までの生活へ戻れない。何度も真実の断片を見せ続けられるのだ。

キャラクターを作成する

プレイヤーは自分で演じるキャラクター(PC)を作成します。キャラクターシートをコピーし、サイコロを二つと筆記用具を用意します。

PCは**【ラック&レート】**(幸運と心拍数)という能力値を持っていて、だれもが[7]を持ってます。また、**【感覚】**という副能力値があり、**【触】**(相手や対象物に触れる行為)、**【視】**(対象や周囲を観察する行為)、**【嗅】**(周囲や対象物においを嗅ぐ行為)、**【味】**(対象を味わったり、なめたりする行為)、**【聴】**(対象や周囲の音を聴く行為)から2つを選んで**【5】**、**【10】**を割り振ります。

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、まず判定に使用したい**【感覚】**や**【技能】**を選び、それを活かしながらどう行動するかをゲームマスター(GM)に説明します。GMがOKしたら、以下の式を使って**【目標値】**を決めます。

(【感覚】 + 技能値 + 【ラック&レート】) x 5 %

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。

行動判定が成功だった場合、「成功するため、どのくらい危険にさらされたか」を決定します。判定で使用した一の位を**【危険度】**として以下に当てはめます。

【危険度】

- 一の位が0~3：[無] 危険はあなたの周囲には無い
- 一の位が4~6：[半] 周囲にはやや危険が残っている
- 一の位が7~9：[有] あなたはまだ危険の中心にいる

セッションを始める前に

GMはセッションする前に、下記を準備します。

シナリオ

シナリオのメインテーマは、必ず『自分たちが住んでいる街で怪異と遭遇し、無事に逃げ切ること』となります。

どういった怪異と因縁が関わってくるかを診断メーカー(※1)で決めます。

※1：<http://shindanmaker.com/474449>

決めた内容をもとに話を肉付けしていき、《シナリオの導入》と《因縁の真相》を作成します。物語で言うならば、「プロローグ」と「あらすじ」と「エピローグ」を準備する事を意識します。

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

GMは《シナリオの導入》と共にPC達がどんな場所にいる、どのような状況なのかを説明します。PC達の演出の要望を反映しても良いですが、用意したシナリオから外れないように調整します。

2. ミドル

ミドルは3回のサイクル(時計回りに各プレイヤーが一回行動を行う)で構成されています。行動を行うプレイヤーは**【手番PC】**と呼びます。

1. GMは各サイクルの最初に、十面体サイコロを1つ振る。出目は各プレイヤーに見えるように**【幸運値】**として置く。

2. **【手番PC】**はシーン表を振り、シーンに登場する友達・知人の名前と特徴(※2)を決める。

※2：<http://shindanmaker.com/474437>

3. GMはシーン表の結果と、2サイクル目以降は手番PCが取得している危険度を参考に状況を描写します。また、その状況に応じて、行動判定を設定します。
(難易度などは特になく、例えば「落下物が落ちてきたのでどう回避する?」というように)

4. 手番PCは、GMが用意した行動判定にチャレンジします。

手番PCが行動判定を成功すると、登場した友達・知人を友達リストへ登録でき、手番PCの技能が強化されます。
※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」にチェックを付けます。

5. 行動判定に成功している場合、**【危険度】**を確定させます。失敗した場合は、6へ進みます。判定で使用した一の位と**【幸運値】**が一致している場合、**【危険度】**の結果は自動的に「一の位が0~3」の内容が適応されます。また、友達リストに登録されている友人・知人に設定されている**【危険度】**と同じだった場合、「一の位が0~3」の内容が適応されますが、一致した友人・知人はリストから削除されます。

6. 手番PCは、自身の**【ラック&レート】**を1点減らします。また、怪異に設定されている《異能》の条件に一致すると、**【ラック&レート】**をさらに1点減らします。

3. エンディング

2サイクル経過すると、PC達は怪異から逃げ切るための最終判定が行われます。怪異に設定されている最終条件にクリアすると、PC達はひとまず日常へと戻って来れます。**【ラック&レート】**が0点になってしまったPCは病院へ入院してしまいます。しかし、怪異から無事に逃げられたとしても原因

までは解明するにいたりません。GMは各PCの**【危険度】**も踏まえつつ、友達・知人との交流を描きながら、用意した《因縁の真相》を明かしてセッションを締めくくります。

続けて遊ぶ場合

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達を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。

【ラック&レート】は最大値の7に戻ります。

シーン表 (1D10)	
0	呪われた風が吹く。オーケストラが奏でる鎮魂歌のよう
1	新しい夜には、誰もが震え上がる恐怖がある。そこにも
2	耳を澄ませば、不思議な言葉の語らいが聞こえる。
3	この場所は、心がとても落ち着く。何故だろうか?
4	窓越しに見える森に何かを感じる。神聖さとは違う...
5	何だか、いつもより人の数が多い気がする。
6	天気が急変した。何かの前兆かもしれない。
7	いつも通りの歓楽街の交差点。街頭ヴィジョンの映像も...
8	生活の色が色濃く残る場所。ここには誰がいた?
9	ここは地下なのか? いや、もしかしたら塔の上かも?

Twilight Fugitive		簡易キャラクターシート Ver.0.2.3		
PCの名前		能力値		
		ラック&レート	感情	危険度
		/ 7		[無][半][有]
友達・知人リスト				
No	名前	危険度	特徴	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"/>
5				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
6				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>