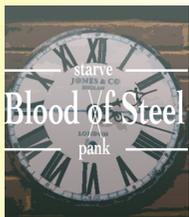




ハイスピード美少女戦機 RPG  
**ストライクギア・プリステス**

判定は約 10秒！20D6を振って勝利を導け！！



吸血鬼 × ロボ：ブラッドパンク RPG  
**Blood of Steel**

明日の飢えのため、ロボを制御して勝ち残れ！！



02

EPISODE\_00/SUBTITLE

Trpg Vision's HIGH

“ロボットの夢を見た日”  
- The Science of a Broken Story -





# イントロダクションに替えて

お手に取っていただいた方、ダウンロードしていただいた方、誠にありがとうございます。一発ネタだったはずなのに、調子に乗ってまさかのミニマム TRPG ルールブック 2回目です。

近年、ようやく発売されるようになりましたが SF（サイバーパンクとかロボットモノ）の TRPG が発売されてきました。いつだったかツイッター上で「SF やロボットモノはゲームマスターとプレイヤー間で世界観共有が難しいから敬遠されやすい」みたいな事がツイートされていました。

当時はそんな馬鹿な一と思っていましたが、今回システム内でイベントなどをひねり出してみると、ひいひい泣きながらスタートレックを眺めつつ悩んでおりました。（パシフィック・リムの方が良かったんですけど・・・）

この 2 作は、ほんのウォーミングアップです。本編よりマイルドな仕上がりになっております。何せ、デカデカとキャラクターシート使ってますしね。

本番は、この 2 人より濃くレベルの高いクリエイターが待ち構えてる!!! かもしれません。もしかしたら、映画の予告編のように私たちだけがかなり異様な可能性もあったりします。

C87 に収録される予定のルールのは半数は「犬月パクマンと くお・ばでいすの お前が GM な!」（TRPG 系 USTWeb ラジオ）」にてボイスオンセが公開されていたりもします。どうぞ、本編の方も楽しみに。

**犬月パクマンと くお・ばでいすの お前が GM な!**

毎週火曜日 21:00~22:00 放送

<http://ustre.am/BCA5>



# ミニマムな TRPG ルールでロボットモノ ……へクスマップとかメジャーとか使いません（土下座）

いつかのハンバーガーチェーン店で珈琲を飲みながらロボットモノ RPG を創りたいという話をした事があり、「ストーリー重視な戦闘はふんわ …」「なんで!!!?」と正座お説教を受けた夏ぐらい。

まさかあ、懲るわけじゃないですか〜（ダメ発言）

これは TRPG ルールのオムニバス集であり、C87 にて配布される「本編」を宣伝する目的があります。ミニマムな TRPG のイメージを掴んでいただき、是非「本編」を楽しむウォーミングアップを!



Trpg Vision's HIGH V. - ティアールピージー ビジョンズ ハイ ブイ -  
発行日：2014年 11月 16日 初版  
著者：カイコーエン、居眠りの街  
発行者：細山 健児（居眠りの街）

掲載されているイラストは、  
ジュエルセイバー FREE  
(<http://www.jewel-s.jp/>)  
から利用しています。

# ストライクギア プリステス Hispid GearGirls RPG

ゲームデザイン：カイコーエン

## ◆ストーリー

少女を英雄へと変え、兵器を魔器へと変えるナノマシンがある。それは古代神や悪魔が、時の流れを経て姿をやつしたものだ。20XX年において、前者をSEG（セグ）、後者をDEG（デグ）と呼ぶ。

今日も日本政府より、「プリステス」に緊急召集が掛かる。日本を襲うはDEG兵器か、DEGに細胞を侵蝕された旧知の仲間か。SEG組織で編まれた魔導スーツ「聖骸布」、聖骸布の魔力が動力源の兵器「ストライクギア」を纏う少女達。恥らいを拭い去るかのように、今日も海原を駆け、大空を翔ける。

## ◆概要

悪魔の僕であるDEG兵器から世界を守るメカ少女「プリステス」となり、スピーディな戦闘とヒロインピンチを楽しむTRPGシステムだ。キャラクター（以下PC）は全員美少女となる。

10秒以内に「六面体ダイスを20個振る」「出目を確認して【技能】か【絶技】を宣言する」「必要なダイスを回収する」の3つを行う。柔軟な連携、迅速な判断、繊細な集中力が勝利の鍵だ。弾幕の中で仲間を援護し、機会を探り【絶技】を叩き込み。

## ◆用語

[1][2][3][4][5][6]：六面体ダイスの出目。技能・絶技欄では、六面体ダイスを20個振った際に出た、[]内に記された出目の数を表す。

【剛性】：聖骸布の強度。減るたびに破ける。0になると行動不能状態【全裸】になる。

【機動】：戦闘における行動順を決定する値。【剛性】が減るたびに上昇する。

【技能】：(戦闘判定)で宣言できる行動。[2]〈支援〉・[3]〈剣戟〉(けんげき)・[4]〈防壁〉(ぼうへき)・[5]〈狙撃〉(そげき)・[6]〈弾幕〉(だんまく)の5種類が存在し、PCは全て使用できる。

【絶技】：【技能】の上位概念となる決め技。初期取得の[1]《一粒の麦》と、それぞれの【技能】に対応した[2]《不惜身命》(ふしやくしんみょう)・[3]《一刀両断》・[4]《金城鉄壁》(きんじょうてつぺき)・[5]《疾風迅雷》(しっふうじんらい)・[6]《砲煙弾雨》(ほうえんだんう)の5種類から1~2個、合計3個が使用できる。

【技能修正】：【技能】【絶技】の得手不得手を示す値。(効果処理)(ダメージ処理)の際に、【技能修正】の値だけ効果が上昇(下降)する。

【破損レート】：被害状況の目安。ダメージの合計が6点・12点・18点のしきい値を超えるたびに、【剛

性】が1点づつ減る。

【軽減】と【軽減レート】：(ダメージ処理)にて発生する【被弾】や【攻撃】のダメージを肩代わりできる。【軽減レート】の初期値は0だが、〈防壁〉〈弾幕〉で上限を一時的に増加できる。

【攻撃】：対戦相手のキャラクターに与えられるダメージの点数。(ダメージ処理)にて適用される。

【被弾】：回収するしないに関わらず、(戦闘判定)で出た[1]ひとつにつき1点が、(ダメージ処理)にて適用される。回収すると【技能】【絶技】の効果や攻撃が少し上がる。

【ファンブル】：(戦闘判定)にてミスをするが発生。宣言した【技能】【絶技】は無効となり、さらに【被弾】を[1]×2点受ける。

## ◆プレミッション (準備)

### ★必要なもの

ゲームマスター(以下GM)1人、プレイヤー(以下PL)1から4人、ルールブック1枚、キャラクターシートを人数分、1の目が赤い六面体ダイス20個(GMが用意すること)

### ★PC作成

聖骸布の外見、カラー(2回選択。重複不可)、種族の3種4項目をR○Cで決定する。それぞれに記載されたステータスをシートに記述すれば、キャラクターの完成だ。

### ★ボスの作成

GMは今回倒すべきボスを1体作成すること。PLの人数(以下、N)によりステータスが変化する。

●全ての【技能修正】に+N。更に選択した2つの【技能修正】に+2。

●剛性6+N、機動3。【破損レート】は小破3+N×3、中破6+N×6、大破8+N×8となる。

ボスは常に1体のみとして扱う。演出上での制約はないので、一個小隊としても、2マンセルのプリステスとして扱ってもよい。

### ◆クライマックスにおけるボスの取り扱い

- ボスの攻撃は、常にPC全員を対象となる。
- ボスは〈支援〉《不惜身命》《一粒の麦》を使用することができない。それら以外の【絶技】は全て使用できるが、それぞれ1シナリオにつき1回までしか使用できない。
- ボスの【剛性】が1ラウンド中に2点以上減った場合、即座に全ての【技能修正】を+1する。

判定	ダメージ管理表	破損レート	軽減レート	軽減レート
	0	1	2	3
		6	12	18
			15	20

判定	1ダイスを20個振る、3回目までを返さないように、指定された出目と[1]を収集	【技能】【絶技】を宣言	【技能】【絶技】を収集
[6]	〈弾幕〉	—	PC全員に軽減2点
[5]	〈狙撃〉 [1]	[1]+[5]	君とPC1人に機動[5]点
[4]	〈防壁〉 [1]	[1]	君とPC1人に軽減+[1]+[4]+4点
[3]	〈剣戟〉 [1]+3	[1]+[3]+3	—
[2]	〈支援〉 [1]	—	PC1人の技能修正+[1]+[2]点
[6]	〈弾幕〉	《砲煙弾雨》	PC全員に軽減[6]点

技能	被弾	攻撃	効果	修正	絶技	対応技能	被弾	攻撃	効果
[2]	〈支援〉 [1]	—	PC1人の技能修正+[1]+[2]点		[1]	《一粒の麦》	[1]×3	[1]×3	※どちらも軽減レートを利用できない
[3]	〈剣戟〉 [1]+3	[1]+[3]+3	—		[2]	《不惜身命》	[1]	—	PC1人の技能修正+[1]+[2]×2点
[4]	〈防壁〉 [1]	[1]	君とPC1人に軽減+[1]+[4]+4点		[3]	《一刀両断》	[1]+3	[1]+[3]×2	※ダメージ処理の際、技能修正を×2
[5]	〈狙撃〉 [1]	[1]+[5]	君とPC1人に機動[5]点		[4]	《金城鉄壁》	[1]	[1]+[4]	君とPC1人に軽減+[1]+[4]×2点
[6]	〈弾幕〉 —	[6]	PC全員に軽減2点		[5]	《疾風迅雷》	[1]	[1]+[5]×2	君とPC1人に機動[5]×2点
					[6]	《砲煙弾雨》	—	[6]×2	PC全員に軽減[6]点

聖骸布の外見	ステータス	カラー(髪や装備品)	ステータス	種族	性別	初期:	現在:
[1] 全身タイツ	剛性8機動0 剣戟+1剣戟以外-1	黒・灰・銀	剣戟+1 《不惜身命》	[1][2] 新型人類	剛性	初期:	現在:
[2] スカール水着	剛性6機動3 防壁+支援+1	紫・赤 ビシラ・肌	防壁+1 《一刀両断》	[3][4] 改造人間	機動	初期:	現在:
[3] 競泳水着	剛性6機動5	白・半透明	狙撃+1 《金城鉄壁》	[5][6] 人工物			
[4] スポーツ下着	剛性5機動4 狙撃+弾幕+1	萌黄・緑 ターコイズ	弾幕+1 《疾風迅雷》				
[5] ピキニ	剛性5機動6	水色・青 藍・紺	支援+1 《砲煙弾雨》				
[6] 布面襟3%未着	剛性3機動7 全ての技能修正+1		技能修正ひとつ+2 剛性+1				

部位	部位	部位	部位
[1]	首・肩	[4]	背
[2]	胸	[5]	Vライン
[3]	腹	[6]	臀部

## ストライクギア プリステス Character Sheet

キャラクター名  
プレイヤー名

性別  
初期:  
機動  
初期:  
現在:



# starve Blood of Steel pank

このゲームはストーリーテラー役 (ST) 1名とプレイヤー役 (PL) 2名で遊びます。6面体ダイスは一人3個、STは駒を1つ用意してください。また300ページ以上の文庫本が各自1冊ずつ必要です。

ゲームデザイン：居眠りの街 (思考)

## ★はじめに

本作はプレイヤーは遙か未来で目覚めた吸血鬼となり、世界を救うためではなく自分の身体が明日も生きて行くためにロボットを操る物語を体験するストーリーテリングゲームです。

## ★キャラクター作成

本作のキャラクターは、次の手順で作成します。

- 吸血鬼の血統を選び「得意技能」「不得意技能」を決めます。技能は【ロジカル(▲)】(鋭く、すばやく悟る)、【アクティブ(◆)】(健康で元気)、【メンタル(■)】(冷静、物事に動じない)、【ブラッド(●)】(吸血鬼としての力)の4種類あります。

血統名	得意技能	不得意技能	血統の概要
トリック	●	●以外1つ	横暴で、自信過剰
チェシャ	▲	▲以外1つ	狡猾、知りたがり
ラウド	■	■以外1つ	情熱的で、誘惑的
スラッシュ	◆	◆以外1つ	丈夫で、野生的

- これまでに吸った血を決めます。六面体ダイスを2つ同時に振り、出た目を合計と下の表を参照します。キャラクターシートの【コントロールマップ】に各PCの①から順番に記入します。

出目	吸血した人	技能A	技能B	選択条件	凝固
2	犯罪者	◆	■	血統は【ラウド】か	■
3	従業員	▲	●	不得意技能は【■】か	●
4	医者	■	●	血統は【チェシャ】か	▲
5	警察官	●	◆	不得意技能は【▲】か	◆
6	記者	◆	◆	血統は【トリック】か	▲
7	会社員	▲	■	不得意技能が【■】か	■
8	芸能関係	■	●	《不利》を受けたか	●
9	吸血した人	●	▲	氏族が【スラッシュ】か	◆
10	風俗務め	◆	◆	凝固が【▲】か【●】	■
11	学生	▲	▲	不得意技能が【●】か	◆
12	宗教家	■	■	凝固が【◆】か【▲】	●
任意	吸血鬼	●	▲	《有利》を持っているか	▲

- 2で振ったダイスの出目と【0】、【1】、【2】のどれか1つ使って3桁の数字(自分の文庫本の総ページ数以内)を作り、2で記入した箇所の【登録】に記入します。

(例)2の出目が5.6で、【1】の値を使って「165」という3桁の数字としました。「156」でも良いです。

順番に2と3の行程を6回行って【コントロールマップ】を埋めて、最後に名前を決めたら完成です。

## ★セッション本編

セッションは「オープニング」→「メイン」→「クライマックス」→「エンディング」と進めます。

### ● オープニング

- STは次の内容を読み上げます。読み終わったら、今回のストーリーのBOSSを作成します。キャラクター作成と同じ手順ですが、2~3の行程は1回だけ行います。

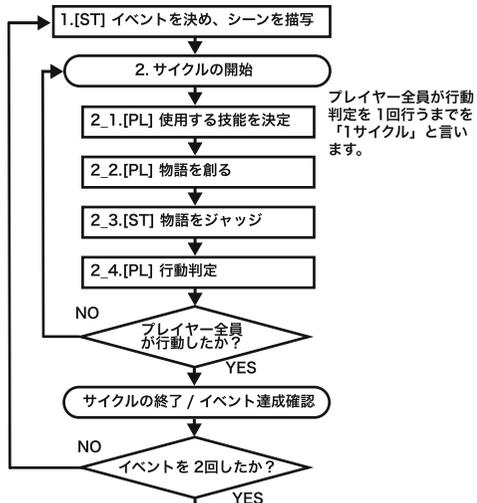
20xx年、飢えを満たすためにバイオロイドの動作液を血に変換して吸おうとした君たち吸血鬼は、魂が身体から剥がれそうな感覚を味わう。体内に動作液が溜まりすぎたのだ。動作液を体内から除去するために、『ブラッド オブ スティール』の参加を血統の代表者から命令される。

『ブラッド オブ スティール』は、2人の吸血鬼が全長80メートルのロボットのパイロット&心臓となる。専用全翼機で空輸され、落下しながら地上にいる目標【BOSS】の撃破を企業チームで競うのだ！さあ、今回のゲームが幕を開けた!!

- PLは自分のキャラクターを簡単に紹介します。紹介後にSTは六面体ダイスを1つ振り、【コントロールマップ】の初期位置を決めます。出た目の●マークで関連付けられている2つの条件から1つ選び、その上に駒を置きます。

### ● メイン

メインは次の手順で行います。



- STはD66(六面体ダイスを2個振り大きい値を十の位、小さい値を1の位として値とする)を振って、イベント表を参照します。

- サイクルを次の手順で行います。
  - PLは【コントロールマップ】の選択条件を確認し、『行動判定』で使用できる技能を矢印に従って決めます。その後、技能の隣にある行動条件との●マークで関連付けられている2つの条件から1つ選び、その上に駒を置きます。

- PLは2.1で決めた結果と、【コントロールマップ】の今いる位置に登録されている3桁の数字と同じ文庫本のページを開き、そこから1文(「」のセリフでも良い)を参考にしてイベントをどう進めるか物語を創ります。次の内容を出来るだけ網羅してください。

本文	イベントに対してキャラクターがどう動くか
演出	動きを強調し、どう反応するか
心情	動いた際にキャラクターは何を考えたか、何を言ったか

- STは2.2の物語を、次の表を元にジャッジします。2つ以上該当するなら、次の行動判定で《判定値》が+1されます。

<input type="checkbox"/>	次のプレイヤーに話を繋げやすいか?
<input type="checkbox"/>	物語の流れに一貫性があるか?
<input type="checkbox"/>	話の続きが気になるか?
<input type="checkbox"/>	キャラクターや物語は動いているか?
<input type="checkbox"/>	2.2にロールプレイは含まれていたか?

- プレイヤーは行動判定を行います。判定は2.2で開いた文庫本のページを使います。

判定値	字下げ箇所が1~2つ	9	字下げ箇所が5つ以上	4
	字下げ箇所が3~4つ	7	字下げ箇所がない	0

技能修正	使用する技能と得意技能が一致	判定値+1
	使用する技能と不得意技能が一致	目標値+1

目標値	使用する技能と凝固が一致	8
	使用する技能と凝固が不一致	6

### 判定値 >= 目標値

上記の式のように判定値が目標値を上回ってれば、プレイヤーの行動判定は成功です。

### ● イベント達成確認

1サイクルが終わったら、STはイベントがクリアできたかを確認します。達成したら《有利》というヒーローポイントを、達成できなかったら《不利》というヒーローポイントを得ます。

《有利》:行動判定をする際に使用を宣言し、判定値に+2します。1回使い切りです。

《不利》:得た次のPLの行動判定で発動し、目標値に+2します。1回使い切りです。

### ● クライマックス

イベントを2回行うことで、BOSSを倒せる可能性がある有効射程範囲に入ります。クライマックスは次の手順で行います。

- BOSSが吸った血を決める時に振ったダイス目をD66の読み方で値を求め、タロット表を参照します。その結果と、これまでの物語を参考にしてストーリーテラーはBOSSを描写します。

- BOSSを攻撃しやすくするために、更に障害を排除することを試みます。

この判定はプレイヤー全員で行います。各自「メイン」手順2.1~2.4を行い、判定値を合計します。その値が目標値14以上なら行動判定は成功です。

その際、技能修正に次の内容が追加されます。

技能修正	使用する技能とBOSSの凝固が一致	目標値+2
------	-------------------	-------

行動判定が失敗しても、次の行程へ進みます。

- どちらかが手番PLとなり、BOSSの得意な攻撃を無力化することを試みます。手番PLは、「メイン」手順2.1~2.4を行います。その際、目標値を以下に変更します。

目標値	使用する技能とBOSSの得意技能が一致	9
	使用する技能とBOSSの得意技能が不一致	7

判定が失敗しても、次の行程へ進みます。

- 行動していないPLが手番PLとなり、BOSSの弱点を突けるかを試みます。手番PLは「メイン」手順2.1~2.4を行い、目標値以上なら行動判定は成功です。その際、目標値は以下に変更されます。

目標値	使用する技能とBOSSの不得意技能が一致	7
	使用する技能とBOSSの不得意技能が不一致	9

### ● エンディング

クライマックスを行う3回の判定の中で成功した回数を以下の表に当てはめて、STはエンディングを創ります。

成功回数	エンド名	概要	次回・開始時
2回以上	グッド	体内は正常に戻り、活躍もニュースになる	《有利》x1
1回	リベンジ	体内は正常に戻るが、BOSSと備み分け	同じBOSS
0回	バッド	体内に異常が残る、ランクを落とされる	《不利》x2