

会長挨拶

Dice & Roll を手にとっていただき、ありがとうございます。

今号で Dice & Roll は vol.9 となりました。

当サークルではボードゲームや TRPG といった、一般的に『アナログゲーム』や『桌上ゲーム』と呼ばれているものを全般的に取り扱っています（ただし将棋や囲碁、麻雀、トレーディングカードゲームを除く）。

アナログゲームと一言でいわれてもピンとこない方がいるかもしれません。しかし、トランプやリバーシ、人生すごろくなどには皆様も聞き覚えがあるのではないのでしょうか。

これらのゲームは国内外問わず、あまた存在しています。私どもは、それらのアナログゲームを通じて異文化に触れ、論理的なものの考え方や広い視野を身につけることを目的とし、日々活動しています。

今回の Dice & Roll では、主に TRPG についての説明と、おすすめの TRPG の紹介などを行っています。サイコロを振るものが多いですが、サイコロの形はものによって異なります。多くの場合は皆様が想像しやすい 6 面体でしょう。しかしながら、今回私どもが紹介する中には、10 面体や 20 面体、果ては 100 面体のサイコロを扱うものも存在します。

記事を読み、少しでもこれらに興味を持っていただけたなら幸いです。

文責：電気通信大学 非電源ゲーム研究会

会長 松田大平

目次

2P~ 会長挨拶

4P~ 特集記事! TRPG 紹介特集!

- ・ 4P~ What is TRPG? ~TRPG ってなあに?~
- ・ 5P~ パラサイトブラッド
- ・ 6P~ シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム
- ・ 7P~ 魔導書大戦 マギカロギア
- ・ 8P~ A の魔法陣ルールブック ネクストジェネレーション
- ・ 9P~ Fiasco
- ・ 10P~ クトゥルフ神話 TRPG

12P~人狼ゲームで失敗しないためには

16P~ 製作報告

17P~ 編集後記

What is TRPG ?

～TRPG ってなあに？～

TRPG とはテーブルトークロールプレイングゲームの略であり、人と人の対話によって物語を創り上げるゲームです。

ゲームに必要となるのはゲームマスター (GM) とよばれるゲームの進行役 1 名とプレイヤー (PL) 数名、そしてルールブックとダイス、キャラクターの情報を書き込むキャラクターシート、そして筆記用具です。使用するゲームのルールによってはトランプなどを用いる場合もあります。

まず GM について説明します。GM の役割は、セッション (1 回のゲームの事) やキャンペーン (複数回の続き物のゲームの事) のシナリオを作成し、その進行をすることです。GM の役割はコンピュータゲームで言えばコンピュータに当たるもので、PL に対して状況の説明をしたり、登場する PL の扱うキャラクター以外のキャラクターの操作を行います。

これに対して PL は各々の作成したキャラクターを演じます。GM から説明される状況からキャラクターがどういった行動をするのか宣言をしてシナリオを進めていく事になります。そして続き物のシナリオの場合、セッションの後にはキャラクターは成長することがあります。物語の中でのキャラクターの成長も醍醐味の 1 つです。

次にルールブックです。ルールブックにはどのような世界観とルールでどういったキャラクターが作成できるのかが書かれています。GM はルールブックに沿った世界観を基にシナリオを作り、PL はルールブックに従ってキャラクターを作成する事になります。

ルールブックは拡張される場合があり、共通の世界観のルールブックをまとめてシステムと呼びます。どのような世界観のシステムがあるかはこの後紹介していきます。

ダイスは様々な判定に用います。PL の宣言した通りにキャラクターが行動できるかどうかは確実ではありません。ダイスを乱数としてキャラクターの行動が成功したかどうかを判定する事になります。どうい

ったダイス (6 面体や 10 面体など) を使うのか、どうなれば成功するのかはシステムによって異なります。

そしてキャラクターシートと筆記用具はキャラクターのデータを記録しておくのに使います。他にもセッション中に必要なことをメモしたり、ダンジョンのマッピングにも使うことがあります。また、セッション後にキャラクターを成長させた場合データを書き換えることがあるためこの筆記用具は鉛筆やシャープペンを推奨します。

用語集

※よく使われる用語でまとめてありますが、システムによって使う用語が異なる場合があります。

TRPG : テーブルトークロールプレイングゲーム (Tabletalk Role Playing Game) の略称で、人と人とが卓上で話し合っってキャラクターの役割を演じながら物語を作り上げるゲームです。

GM : ゲームマスター (Game Master) の略称です。ゲームのシナリオ作成と当日の司会進行をする役目で、演劇で例えると脚本家兼演出家兼監督そして全てのエキストラを行うことになる役目です。

PC : プレイヤーキャラクター (Player Character) の略称です。プレイヤーの分身として物語の主軸となる存在として活躍します。対義語として NPC (Non Player Character) があり、こちらは GM が扱うキャラクターです。

PL : プレイヤー (Player) の略称。ゲームに参加する人の事です。演劇で例えると主演となる役目となります。

セッション : ゲームの単位で、1 回のゲームの事。能力の回数制限がなされる時はこの単位が使われることも多いです。

キャンペーン : ゲームの単位で、2 回以上の続き物の話を指します。

ルールブック : ゲームのルールが書いてあるものです。どういった世界観でどのような人間 (に類するもの) がどういう行動を取ることができるのかが書いてある本で、ピンからキリまで色々な値段のものがあります。

サプリメント : 追加ルールブックの事です。使用することでできることの範囲が広がったり減ったりし

ます。使用しているサプリメントによってゲームの感覚が大きく変化する場合があるため、GMが使用するサプリメントを指定しておく必要があります。

キャラクターシート：PCの情報を書き込む用紙です。基本的にルールブックに付属しており、コピーして使用します。書いたり消したりを繰り返すため書き直せるもので書く事が推奨されています。

ダイス：サイコロの事です。乱数発生装置として行動の成功・失敗などを決めるのに使います。ゲームによって4～100面の範囲で使うサイコロが異なります。

nDx：判定に用いるダイスの表記方法です。x面体のダイスn個を振ることを示します。例えば、2D6は6面体サイコロ2つを振る、という意味です。

(文責：トリニティ)

パラサイトブラッド

【出版社】 グループ SNE

【プレイ人数】 PL3～5人

【プレイ時間】 3～5時間

世界観

パラサイトブラッドは現代日本を舞台としたハイパー変身ヒーローRPGです。

ただ、実際の現代日本と違うのは、”悪魔寄生体(デモンパラサイト)”と呼ばれる寄生生命体が存在することです。

”悪魔寄生体”に寄生された者は驚異的な力と変身能力を宿した”悪魔憑き”となります。ルールブックによれば、”五感は非常に鋭く、野生動物に近い優秀さを持ち、筋力はコンクリートの壁を砕き、車を持ち上げるほど。さらには鋭利な刃物や銃弾で傷つけられたとしても、瞬く間に治癒する驚くべき生命力を持っている”とあります。

また、”悪魔憑き”には大きく分けて2種類存在します。一つは自我を持ち、理性と社会性を維持している<マイト>、もう一つは自我を失い、罪悪感を喪失した<ヴィシヤス>です。この<ヴィシヤス>が起こした

事件を「悪魔事件」と呼びます。

プレイヤーはこの<マイト>となって「悪魔事件」を解決していくことを目標とします。

ルール

パラサイトブラッドは6面ダイスを用いて行うゲームです。判定を行う際は「目標値」≤「定められた個数のダイスの出目の合計+基準値」となれば成功となります。基本的には2D6(6面ダイスを2個振ること)での判定になりますが、状況によって3D6や4D6となることもあります。

しかし、時としてダイスを振っていると出目が奮わないことがあります。しかし、なんとこのゲームには振り直しのルールが存在しています。なので出目が気に入らない時は「衝動」というステータスを上昇させることでダイスを1つ追加して振り直すことができます。

もし、振り直してもまだ出目が奮わない場合更にもう一度振り直すことができます。それでも気に入らなければもう一度振り直すことができます。つまり最大で3回まで振り直すことができるのです。

ですが勿論デメリットがあり、「衝動」を蓄積させ過ぎると”悪魔寄生体”は暴走し、一時的に<ヴィシヤス>のように自我を失ってしまいます。これは時間が経てば元に戻りますが、あまりに暴走を続けると、<マイト>だった者もいずれは<ヴィシヤス>となってしまいます。なので使い過ぎには注意しましょう。

このゲームにはもう一つ特徴的なルールが存在します。それは「食事による回復」です。

”悪魔憑き”となった生物は先述の通りとてつもない生命力を持っています。が、その半面燃費が悪くすぐに空腹となってしまいます。そこで、キャラクターは人より多くの食事をします。この食事こそが悪魔憑きの生命力(=エネルギー)の根源なのです。具体的には、それがどのような食事であるかは関わらず、一定量の食事を行うことでエネルギーを回復することができます。これは食べれば食べるだけ回復するので量に比例してエネルギーが回復します。

その一方で、ファストフードなどの食事では安い値

段で量を取ることはできますが精神的な幸福感はあまり得られません。逆に高級料理を食べると量は確保できませんが精神的に満たされます。つまり、「衝動」を回復する為にはおいしい食事を取ることが不可欠なのです。具体的には、この金額ならば何点、と食事の金額毎に回復する「衝動」の点数が分かれています。以上が「食事による回復」のルールです。このルールでプレイヤーは質を取るか量を取るかの選択を迫られるのです。

(文責：東風夜)

シニカルポップ・ダンジョンシアター

迷宮キングダム

【出版社】冒険企画局

【推奨プレイ人数】3~6人

【プレイ時間】2~3時間

世界観

・『迷宮キングダム』の舞台は、迷宮災厄(ダンジョン・ハザード)という天変地異によって、世界がすべてダンジョンに変化した場所、百万迷宮です。この世界は、至るところが壁と床に覆われ、怪物たちが徘徊している恐ろしい場所です。

皆さんは、自分のロールする PC ランドメーカーとなり、百万迷宮の中で人類の生存圏となる小さな王国をつくって、自分たちの国民を護り、国を快適で強固な大国へと成長させることが目的になります。そのためランドメーカーたちは、侵略するモンスターを倒し、他国と交易し、迷宮を探索するなどして、迷宮を開拓していくことが必要になります。

迷宮キングダムの特徴

・イラスト面でのデザインも大変可愛らしくポップなものも多く、一見すると大変ライトな TRPG なのではないかと思ってしまうかもしれないが、だまされてはいけません。全体的なバランスとして、"うっかりするとすぐ死ぬ"ので、スリルあるダンジョンアタックが楽しめるようになっています。

- ・ゲーム中の様々な要素をダイスで決定する事が推奨されており、他のゲームでは決めないような部分までランダム表が用意されていたりするので、サイコロを振っているだけでも面白い事になります。例を挙げると、国名が快樂主義ズンドコ集落や絶対主義マジカル幕府になったり、国王が敵国のスパイだったということが起こり得ます。
- ・サブタイトルにシニカルポップ・ダンジョンシアターとあるようにアイテムやスキル、フレーバーテキストなどには有名ゲームのパロディやダンジョンもののお約束が散りばめられ、非常にユーモアにあふれた内容になっています

ルールブック・サプリメント紹介

◇基本ルールブック

- ・迷宮キングダム 新王国ブック：プレイヤーズブック。キャラメイクやゲーム進行に関するルールが記載されています。
- ・迷宮キングダム 新迷宮ブック：GMブック。トラップやモンスターデータ、上級職やレアアイテムデータ、ワールドガイドが記載されています。

◇主なサプリメント等

- ・猟奇戦役：第二版用サプリメント。キャンペーンシナリオ付きで"四大列強"用の強力な上級職、追加スキル、アイテム等のデータが有ります。
- ・迷宮デイズ：現代人として現代日本に現れた迷宮を冒険できるサプリメントで追加アイテムや追加スキルが多く、単体でも遊ぶことができます
- ・シティアドベンチャー：普段は王国の外を冒険しているランドメーカーたちを王国内で冒険させることができるサプリメントです。
- ・百万迷宮大百科：迷宮キングダムの舞台を百万迷宮内で書かれた本を集めたという形式で記載しているワールドガイドです。

国名にスキルにアイテムにと笑ってしまう要素が満載です。最近笑い足りないと思っている人は購入を検討してみてもどうでしょうか？

(文責：wasser)

魔導書大戦 RPG マギカロギア

【発売元】 冒険企画局

【プレイ人数】 PL3~5人

【プレイ時間】 1.5~4時間

概要

——魔法図書館「大法典」が破壊され、封印されていた邪悪な魔導書「禁書」が世界中に解放された。このままでは「禁書」が引き起こす魔法災厄によって「世界の滅び」が訪れる。キミは、魔法使いとなって、世界が滅びる前に、人に取り憑いた魔導書を探し出し、それを封印しなければならない。

——魔導書大戦 RPG マギカロギアより

PC は大法典と呼ばれる組織の一員となって、世界に滅びをもたらす魔導書「禁書」を回収する役割を持っています。人間に取り憑いた禁書の断片である「断章」を探し出し、封印することが使命です。

魔法使いや禁書は魔法世界の存在であり、現実世界の住人ではありません。現実世界に対して本来は何のアクションも起こせないのです。現実世界に干渉するために禁書は魔法使いでない人間である愚者に取り憑き、魔法使いたちは現実世界に対する楔となるアンカーと呼ばれる存在の力を借ります。自分とアンカーの関係をよりどころにして世界に干渉するのです。アンカーもまた愚者であることがほとんどです。アンカーを持つ魔法使いたちは彼らの願いをかなえることを対価として力を借りることができます。それにより自分だけでは行使できない大きな力、例えば死んでしまっても復活するような力を使うことができます。しかし、死んでしまったり、戦闘で敗れたりするとアンカーが災厄に巻き込まれてしまいます。事故にあったり病に侵されたり……様々な不幸が重なるとアンカーは死亡し、魔法使いに疵を残します。そしてアンカーすべてが疵になってしまった場合、魔法使いは消滅します。存在した痕跡すら残さずこの世界から消えてしまうのです……。プレイする時にはアンカーたちに不幸が降りかからないように努力するべきでしょう。

このゲームではプレイするときにハンドアウトと呼ばれる紙片を用います。ここにはキャラクターの表の顔を表す「人物」の面と、裏の顔、すなわち隠したいことが書き込まれている「秘密」の面があります。事件に関係していると思われる人物の「秘密」には断章に取り憑かれていることを示すことが書いてあ

たり、事件のヒントが書き込まれていたり、時には敵対する魔法使い「書籍卿」であったりもします。PC たちはこの秘密を探って断章を追い詰めていくのです。

また、マギカロギアには「時間制限」が存在します。断章たちはある程度の力を溜めると再び禁書として合体し、大規模に力を使って災厄を発生させます。これを防ぐためにそれよりも早い段階で封印する必要があります。などの理由で手番の回数が制限されるのです。

ここからはルールブック毎の特徴や要素を解説していきます。これらのルールブックはリプレイパートとルールパートに分かれており、一粒で二度おいしい書籍になっています。

魔導書大戦 RPG マギカロギア

——……それでも、ボクは、この世界を守りたい——

——
魔導書大戦 RPG マギカロギアより

いわゆる基本ルールブックです。基本的な世界観設定や魔法、大法典における PC の立ち位置である「経歴」などのデータと判定の方法などのルールを説明していて、初めて遊ぶ場合にはこれで十分です。しかし、このルールだけでは工夫しないと敵対する禁書があまり強く感じられません。個人的には次以降のルールブックと合わせて遊ぶことを推奨します。

マギカロギアリプレイ 幻惑のノスタルジア

——それは違う ボクが見ていたのは、——

マギカロギアリプレイ 幻惑のノスタルジアより

禁書、魔法使いの両方が強化されたルールブックです。断章を作るときのルールの変更や、禁書専用の魔法の追加が行われており、禁書が大きく強化されました。一方魔法使いには職業とも呼べる「機関」が追加されており、所属することで機関独自の魔法を習得できます。他にも魔法が追加されており、それ以外にもランダムで「秘密」を作るための「ブランク秘密表」や時間経過を表す「時の流れ表」が追加され、より物語に即したイベントを作りやすくなっています。

マギカロギアリプレイ 大夢消滅

——遅れて、ごめん——

マギカロギアリプレイ 大夢消滅より

この地球とは異なる世界「異界」と書籍卿をサポートするルールブックです。書籍卿の派閥の特徴を強調

する専用魔法や、書籍卿により奴隷化された魔導書である「屍典」などが追加されました。これにより、立ちどころ書籍卿たちをより一層強化することも可能です。また、異界における独自のルールを示す「世界法則」や「異境シーン表」などのルールも追加されています。これらのルールによってキャラクターたちを異界へと旅立たせることができます。

(文責：トリニティ)

A の魔法陣ルールブック

ネクストジェネレーション

【出版社】エンターブレイン

【著者等】(著)高渡あゆみ,(原作)芝村裕史,(脚色)是空とおる

【プレイ人数】2人～

【プレイ時間】30分～

こんなことができたらいいのに、ゲーム内で用意された技能では再現ができない……。こういう行動がしたいのに、上手いことあらかず方法がない……。そんな風に思ったことはありませんか？ A の魔法陣はそんな方々にお勧めの TRPG です。最初の版の発売(アルファシステムサーガ巻末付録)から今年で8年、とても息の長い TRPG のうちの一つです。紹介するのは今秋発売の4版になります。

(以下、今回紹介する A の魔法陣ルールブックネクストジェネレーションを第4版、それ以前の版を含めた作品全体を A の魔法陣と呼称します。)

ルール紹介

このゲームにはプレイヤーが数人とセッションデザイナーが1人必要です。プレイヤーはこの世界の住民を、セッションデザイナーはこの世界の理そのもの、つまりゲームの管理を担当します。PC は成功要素と呼ばれる、言葉と強さの指標となる数値で記述された能力を持ちます。成功要素は例えば脚がはやいといった肉体的特徴などと関連付けられています。PC はこれを使って世界から与えられる難題、つまりこのゲー

ムの目的「M*」を解決します。M*は何を解決するのか、どのくらいの難易度なのかを記述したものです。事件のアイデアがない時も安心、ダイスを振って決めることができます。そのため初心者のセッションデザイナーでもゲームを進行することができます。

この M*を PC が持つ技能、成功要素を使って上手に解決するのが醍醐味です。セッションデザイナーが予想もしていなかった方法で事件が解決することもあります。こういったことが起こりやすいのは PC の能力が成功要素という言葉で主体とした形で書かれているからです。

A-DIC(サプリメント)

ところで、A の魔法陣は汎用ルールです。したがって、特定の世界観で遊ばなければならないということはありません。自分で世界を作り上げて良いのです。第3版までの間に A-DIC と呼ばれる世界観、追加ルールが数多く作られました。第4版では A-DIC から名称が変更されサプリメントとなりましたが、汎用ルールに世界観や追加ルールを組み合わせる遊ぶという方法は健在です。しかし、それを自分でプレイする前に一から作り上げるのは大変ですよ？ そのため初めての人が遊べるようサプリメント「神々の宴」が掲載されています。この項ではその世界の簡単な説明をします。

自分たちの住む世界とちょっとだけ違う世界、それがサプリメント「神々の宴」で扱われる世界です。何が違うのか？ その名前の通りこの世界には勿論、神様がいます。

そして、そこには普通の生活があります。ちょっとした事件もあります。本当にちょっとした事件だったらいいでしょう。ですが、式神や神様が絡んだ事件だったら？ もし神様が暴走してしまったら？ そう、あなたたちの出番です。あなたたちはこの世界の住民となってそんな事件を解決していきます。

また、先日11月7日にもサプリメントが Web 上で公開されるなど、A の魔法陣はまだまだ拡張されています。

A の魔法陣第4版は以前の A の魔法陣に比べ全体的

に遊びやすくなったという印象があります。第4版はマンガの形でルールブックが出版されています。読みやすく、手に入りやすく、価格も安くなり敷居は大幅に下がりました。しかし、従来のAの魔法陣の自分の考えだした方法でセッションデザイナーの難題を解決するという方向性は変わっていません。ダイスの数値と睨めっこするのもいいですが、ちょっと毛色が違うTRPGを遊びたいときにお勧めのTRPGです。そして、使えそうにない成功要素を作戦やロールプレイで使えるように変化させたときのカタルシスをぜひ味わってください。

(文責：RiTaz)

Fiasco

【出版社】BULLY PULPIT GAMES

【プレイ人数】3～5人

【プレイ時間】1～3時間程度

「Fiasco」というタイトルのTRPGにピンとくる人はあまり多くはないだろう。なぜなら、「Fiasco」は日本国内ではまだ未訳のTRPGシステムだからだ。

この「Fiasco」は、軽量かつ独特なシステムと、豊富なサポートで人気を集めているタイトルだ。

未訳もの、ということで国内での入手の難易度は高いと思われがちだが、DriveThruRPG (URL:<http://rpg.drivethrustuff.com/>) で簡単にルールブックのpdfバージョンが購入できる(価格はたったの12\$)。ルールブックは、セッションを運用するためのコアルールと、世界観等の設定が記載されたプレイセットの2部構成になっている。そして、そのプレイセットは付属のものほかに、毎月1種類が公式HP上で公開され、既に2012年11月時点で既に20種類以上のプレイセットが公開されている。

「Fiasco」は、ルール自体も非常に簡単で、辞書を引ながらうんうんと2時間程度頑張っただけ読めば(あるいはその紹介記事を書いている日本語のサイトを参考にすれば)簡単に理解できる。実際、あるセッションでこのシステムを全く知らない人に

ルールを説明した際にかかった時間は10分程度で、それっぽちの簡単なルールだ。またプレイセットの方も、世界観や状況の設定に関する説明と、ランダムチャートが3つ程度という非常に簡潔な構成となっており、未訳TRPG初心者にもお勧めできる難易度になっている。

「Fiasco」の特徴は特徴は大きく分けて2つ。まず1つ目は『完全GMレス』のシステムであることだ。国産のシステムでは、有名なところだと「ソードワールド2.0」のサプリメントやFEAR社の「アルシャード」等のサプリメントでサポートされているシナリオクラフトなど、いくつかGMレスで遊ぶことのできるルールとシナリオが存在している。しかしながら、そのサプリメントの謳うGMレスというのは、普段GMがやっている処理をPL全員で共同で行い、予め用意されたシナリオの支持に従って機械的に進めていく、言い換えればゲームブックを共同で読み進めていくものだった。対して「Fiasco」のGMレスは、即興劇的にPL全体で物語を作り出すところにある。

「Fiasco」のゲームは、シーンごとに代表となるプレイヤーが、“自ら演出し、その成否を他のPLが決定するシーン”あるいは“他のPLが演出し、その成否を自分が決定するシーン”のどちらかを選ぶことを繰り返すことで進行していく。カードゲームの「キャット&チョコレート」のように、あるプレイヤーが『状況を演出』して『その解決を提案』し、他のプレイヤーが『その成否を決定する』のだ。「キャット&チョコレート」と違うのは、成否を決める基準が演出や手法の良し悪しではなく、物語をより魅力的にするのはどちらかを選んでいくところだ。しかも、その『良い結果のシーン』と『悪い結果のシーン』の総数は、セッション中に演出されるシーンの総数と等しいのだ！これは、『良い結果のシーン』ばかりでなく、『悪い結果のシーン』を一定の数だけ行わないといけないことを示している。これらの工夫によって「Fiasco」は、GMレスという制限の中で物語を1人のPLが恣意的に進行させることを防ぎ、物語に緩急をつけより深みのあるものになっているのだ。

「Fiasco」の特徴の2つ目は、『非常に高い自由度』

だ。一般的な TRPG では、スーパーヒーローと一般人とが、同時に PC として運用されることはほとんどの場合ない。なぜなら、PC を構築するデータがそのまま PC の強さに直結しており、スーパーヒーローと一般人とでは彼らを構築するデータの量と質が全く違うからだ。しかし、「Fiasco」はその両者を共存させ、共にセッションに参加させることができる。「Fiasco」では各 PC の持つデータは、『他の PC との関係』に集約されているためだ。各 PC は何が得意で何が不得意だ、といった情報は全てデータを持たない設定、いわゆるフレーバーで表現され、その PC が他の PC とどのような関わりを持つか、どんな因縁があるか、そういった他者との関係性がルールでサポートされるデータとなっている。そのため、物語を盛り上げ主人公を引き立てる脇役から、主人公と敵対する恐るべき悪役まで、物語において重要な役割を果たすキャラクターならどんなキャラクターでも PC になりえるのだ。

「Fiasco」の魅力が少しは伝わっただろうか？ このゲームには、一般的な TRPG では当たり前に行われるスリリングな戦闘は発生しない。しかし、スリリングな戦闘のシーンを演出するのは自由だ。素敵な物語を作ることを主体とするストーリーテリングゲームの一角として一度手に取ってみてはいかがだろうか？

(文責：綾羽光陰)

クトゥルフ神話 TRPG

【出版社】 Chaosium (エンターブレイン)

【プレイ人数】 3~6 人

【プレイ時間】 2~5 時間

概要

グレート・オールド・ワンは人類誕生以前の永劫の昔から地球を支配してきた。彼らの巨大な都市は太平洋の離島、砂漠、極地に未だ残り、地底深くまた海底にもその勢力は存在する。彼らは星より到来し、星辰が正しく配置され、再び地上を徘徊する日を夢見て眠っている。

人類の中にも彼らを崇拜し、その復活を願うものが存在する。彼らは秘密の教団を作り、無知なる大衆の間に隠れて、邪神の復活を企んでいる。それを阻止するのは可能なのだろうか……

クトゥルフ神話 TRPG より引用

世界観

「クトゥルフ神話」とは作家 H.P.ラヴクラフトによって創作された小説です。

私たちの住む地球や宇宙には、人間の想像も及ばない程強大で、そして恐ろしい神々が存在しています。それらの存在に気づいてしまったり、関わってしまった人間が狂気へと追いやられる。そんなお話です。

TRPG でも基本的な流れは変わりません。PL は探索者となり、何らかの事件をきっかけに調査を始めます。その過程で事件の首謀者を暴き、情報を集める必要があります。最終的には邪神や、それを崇拜する邪教徒や魔術師の企みを阻止しなければなりません。もしできなければ、探索者には哀れな末路が用意されていることでしょう。

システム

特徴的なシステムとして、探索者には「正気度 (いわゆる SAN 値)」というステータスが存在します。これは探索者の正気の度合いを表しています。高いほど精神的に安定していることを表し、逆に低いほど精神的に不安定で追い詰められていることを表しています。探索者は調査の最中に、この世のものとは思えない体験や、冒瀆的な知識の取得、非人道的な行為や恐ろしい怪物を目撃するかもしれません。それらの異常な体験をしたとき、PL は「正気度ロール」を行います。これは 100 面ダイス(大抵 10 面ダイス 2 つで代用します)を振って、現在の正気度の値より低い値を出せたら成功、出せなかったら失敗となります。そして、正気度ロールの成否に従い、正気度を減らします。より衝撃的な体験であるほど、正気度の減少も大きくなります。この正気度の減少が「神話的恐怖」を表現しています。もし、この正気度が 0 になってしまった場合、探索者は発狂してしまい、その探索者の PL はゲームオーバーです。たとえそれを免れたとしても、一度に 5 ポイント以上の正気度が減った場合は「一時的狂気」に、1 時間内注釈に現在の正気度の 5 分の 1 以上を失った場合は「不定の狂気」に陥ってしまいます。

どちらも探索者の行動を大きく阻害するものなので、回避しなければなりません。そのため、正気度の存在により探索者は慎重な行動を求められます。興味本位で見た物によって、正気度が削られる事もあるからです。しかし、シナリオを進めるためには情報を集め、敵地へおもむかなければなりません。正気度が削られ、破滅に近づいて行くのを通して、PL は擬似的な恐怖体験を楽しむことができます。

クトゥルフ神話 TRPG に登場する邪神は強力で、力でどうこう出来るものではなく、邪神との直接対決を避ける為に行動する必要があります。その際、探索者の持つ技能を駆使して情報を集めなければなりません。古文書や遺跡の調査、聞き込み、交渉、図書館での情報収集などすべき事は沢山あります。逆に、人間や下級の怪物が相手ならば、戦いで解決できるかも知れません。どうするかは、PL 次第です。

ルールブックはエンターブレインより出版されている「クトゥルフ神話 TRPG」を基本とし、現代日本を舞台にするための追加ルールや資料を掲載した「クトゥルフ神話 TRPG クトゥルフ 2010」、架空の都市「インスマス」を舞台とした「クトゥルフ神話 TRPG インスマスからの脱出」等の多数のサプリメントが出版されています。

クトゥルフ神話に興味がある、または宇宙的、神話的恐怖に興味があれば、プレイしてみてもいいでしょう。

※注釈：ゲーム内時間で

(文責：461)

人狼ゲームで失敗しないためには

【はじめに】

これは、「初心者が人狼をする上で大きな失敗をしないためにはどうすればいいか」を記した記事です。そのため、ここに書いてあることが必ずしも正解、最良であるとは限りません。また、基本的なルールやゲームの進行については、ここでは触れません。これらのことは分かっているものとして話を進めていきます。ご了承ください。

この記事は、daVinci 社から発売されている「タブラの狼」のルールを基に、「17 人村：村人 7、人狼 3、狂人 1、占い師 1、霊能者 1、狩人（ボディガード）1、共有者（フリーメーソン）2、妖狐（ハムスター人間）1」の比較的オーソドックスな形式を想定して書いています。人数や役職配分が異なるとセオリーが変わり、この記事に書いてあることが役に立たなくなる場合があります。

【本題に入る前に】

本題の前に、ゲームの進行をスムーズにする上で知っておいた方がいい用語をいくつか挙げておきます。

・人外

村人陣営以外の役職のこと。具体的には、人狼、狂人、妖狐を指す。

・CO

「カミングアウト」の略。自らの役職を口に出して言うこと。

（例：「占い CO します」＝「私は占い師です」）

また、役職を CO した人を「CO 者」と呼ぶ。

・潜伏

役職を CO せず、村人のふりをする。主に狩人や人狼、妖狐が行う。

・騙り

自らの役職とは異なった役職になりすまし、嘘をついて CO すること。役職の能力実行についても、本当に行ったかのようにふるまう。主に人外が行う。

・真/偽

役職を CO した人で、本当にその役職についているプレイヤーの事を「真」、反対に嘘をついてその役職のふりをしている（騙っている）プレイヤーの事を「偽」という。

・対抗

自分以外の、自分と同じ役職を CO したプレイヤーのこと。

・グレー

役職を CO していない、かつどの占い師 CO 者からも占い判定を出されていないプレイヤーのこと。黒（人狼）とも白（それ以外）とも判断できないことから。

・グレラン

「グレーランダム」の略。処刑の際、グレーの中から各々が怪しいと思った人に投票すること。

・ローラー

該当する役職 CO 者などを順番に処刑していくこと。（例：「霊能ローラー」「グレーローラー」）

【CO、騙りの必要性】

人狼ゲームでは各役職が必要に応じて CO し、狼陣営は最低でも 1 人は何かしらの役職を騙ることが常識となっています。これらの「CO」や「騙り」は、何故必要なのでしょう？ 例えば、誰も CO も騙りもせずにゲームが進んだとしたら、どうなるでしょうか。誰がどの役職なのか分からないため情報の共有や推理が出来ず、ただ淡々と怪しいと思った人に投票するゲームになってしまうことでしょう。

では、占い師や霊能師は CO して、人外は誰も騙らなかつたとしたら？ 占い師や霊能師から提供された情報は疑いようのないものとなり、狩人がガッチリ護衛するので占い師は容易に殺害できません。人外が誰も役職を騙らなかつた場合、人外サイドの勝利は絶望

的なものとなります。

要するに、人狼ゲームは「CO」「騙り」があっちはじめて成り立つゲームなのです。

【各役職の立ち回りについて】

COのタイミングや動き方について、各役職ごとにまとめました。

《村人》

村人になったプレイヤーは絶対に役職COしないで下さい。これは鉄則です。誰か一人でも破ったならば、ほぼ確実にゲーム性が損なわれます。

そもそも、人狼における推理は基本的に“村人は役職を騙らない”事を前提にしています。「占いCO者が3人で霊能CO者1人なら占いが真狂狼で霊能は真かな」とか、「役職全ローラーしたら人外残り1じゃん」とか。こうした推理が全て役に立たなくなってしまう上、村人の役職騙りによって村人陣営が有利になる事はまずありません。

役職COしないことさえ守れば、後は気楽に構えて大丈夫。このゲームはあくまで「陣営の勝利」を目的にしているのだから、自分一人が死んだところで大きな問題は発生しません。疑われてしまったり、偽の占い師に黒判定を出されたりしても、素直に処刑されておきましょう。

ただし、村人は推理役として、このゲームの最終的な勝敗を決定付けることになる役職です。慣れるまでは少し難しいかも知れませんが、思ったことを積極的に発言して、少しでも村に貢献していきましょう。発言が少なく、消極的なプレイヤーはグレランで処刑されやすくなります。

《占い師》

基本的には、初日に朝イチでCOして問題ありません。最重要役職だけに、潜伏したまま死んでしまったり、騙りに乗っ取られたりすることだけは避けなければなりません。

COした後は適当に占う事になる訳ですが……占いは、原則としてグレーの中から選んで下さい。他の役職CO者を占うより、完全に情報が無い人から占った方が情報としては価値が高くなります。

グレーを占うに際し、迷った時のポイントの一つ。占うのは「あんまり怪しくない人」にすると、プレイヤーに信用されやすくなります。あからさまに怪しい人は占わずともそのうち処刑されますし、占い結果による情報の価値は高くありません。発言が多く、グレランで処刑されそうにない人を占った方が有益な情報となることが多いですね。

ある程度グレーの人数が減ってきたら（2～4人程度）、今度は対抗の占いが白判定を出したプレイヤーを占ってみましょう。全ての占い師から白判定が出たプレイヤーは、その時点で確実に村人陣営だと認識されます。（いわゆる「白確」。）村人陣営認定されるプレイヤーは当然多い方が良いので、中盤以降は積極的に狙って問題ありません。この動きは狼陣営が真似し辛く（下手に白確を作ると人外陣営の首が締まるため）、プレイヤーの信用を得やすいという利点もあります。

また、占い結果を言う時に“その人を占った理由”も添えて発言すると信用度が上がります。それこそ「グレランで吊られそうにないから」でもなんでも良いので、何か一言添えるようにしましょう。

《霊能師》

初日の占い師の占い結果を見て、白判定しかでないようだったらCOしておきましょう。黒判定を出した占いがいた場合は一旦潜伏して、次の日の朝イチでCOします。また、他の霊能CO者が現れた場合や自分に黒判定を出された場合は即座にCOして下さい。占い師と同じく、潜伏死や乗っ取りだけは避けたいところです。

霊能は真偽を証明するのが難しいため、複数のCO者が出てきた場合は早々にローラーされる事が多々あります。慣れないうちは素直に処刑されておきましょう。仕事が無くても泣かないこと。ある程度慣れてきたら、ちょっと抗議してみるのも手です。霊能師も村の情報源である事には違いありませんし、即ローラーするのが必ずしも正解な訳ではありません。

逆に霊能CO者が1人だけだった場合、大抵は本物だと認識されます。3人目の共有者のように扱われる事になるので、その時は共有者の項も参考にしてみてください。

《狩人》

基本的にはCOせず、ひたすら潜伏。狼に狩人が死んだかどうかをさとらせないようにする事が重要です。具体的には、村人と同じようにふるまえば問題ありません。たまに狼が狩人COしてくることがありますが、無視して潜伏しましょう。

護衛対象については、慣れないうちは本物っぽい占い師に張り付いているだけでもOK。優先順位は、確定している占い師がいるならばそれを最優先で、後は「確定霊能≧複数いる占い>共有=白確」の順に下がります。グレーは基本的に護衛する必要はありません。

また、ゲーム終盤に「狩人がCOする事により村人陣営の勝利が確定する状況」がしばしば発生します。そういった状況で颯爽とCO出来るとカッコいいのですが……これが中々難しい。初心者は「そういう状況も起こり得る」程度に覚えておけば大丈夫です。

《共有者》

人外に騙られることがまずないため、共有者は村のリーダー的存在になります。COした後は、可能であれば村の意見のまとめ役をかって出ましょう。

慣れないうちは、初日に占い師や霊能者が出そろった辺りでCOするのが無難です。その際、相方を明かす必要はありません。「共有COします。相方がCOするかどうかはお任せします。」といった形がオススメです。COした場合、まず間違いなく信用されます。

慣れてきたら潜伏してみるのも手です。潜伏した場合、以下の事に気を付けるようにしてください。

- ・自分が黒判定を出されたら、即座に共有COする
- 共有者COは信憑性が非常に高いため、COした時点で黒判定を出した占い師が偽物であることが村人視点からも確定します。共有者が潜伏する事による一番のメリットはここですね。
- ・相方が死亡したら、COする
- 相方が処刑されたり狼に噛まれたりした場合は、次の日にCOしてその旨を村に知らせましょう。人外サイドの乗っ取りを防ぐ事が出来ます。
- ・偽の共有CO者が出たら、すぐにCOする
- 非常に稀なケースですが、念のため。

《人狼》

人狼の基本は、「1人が騙り、残り2人が潜伏」です。騙り役が村をかき回し、潜伏役が生き延びることで勝利を目指します。もちろん他の戦術も存在しますが、基本はこの配分です。

人狼になったのが初めての場合は、とりあえず潜伏しましょう。嘘の推理を披露したりして、村人と同じように振る舞います。この時に注意したいのが、「仲間をかばわない」こと。処刑されそうな仲間を無理にかばったりすると、「あいつも狼なんじゃないか」と疑われてしまう場合があります。ボロを出した仲間は、他のプレイヤーと一緒にになって糾弾するくらいで丁度いいかも知れません。

何回か人狼になった事がある場合は、騙り役をやってみましょう。実は、陣営の勝利に貢献したい場合は騙り役の方が簡単なのです。騙り役は「いつか処刑される」のが前提なので、基本的に偽占いだけに集中していれば問題ありません。潜伏役の場合は「最後まで生き延びる」必要があるので、占われず、処刑されず……といった絶妙なポジションをキープする必要があります。

騙る場合は、占い師をオススメします。霊能の方が騙るのが簡単ですが、早い段階で処刑されやすいのが難点。村に与える影響力が大きいという点からも、占い騙りは非常に有効です。占いは占い師の項を参照して、適当に結果を言えばOK。潜伏している仲間に白判定を出したり、適当なプレイヤーに黒判定を出したりして村をかき回しましょう。また、朝の死体が2つ出た場合（妖狐が本物の占い師に占われて死亡した場合）は、必ず死んだ人のどちらかに白判定を出してください。そうしないと、偽物である事が確定してしまいます。

狼には毎日一人、プレイヤーを噛む仕事があります。噛み先の指定は慣れた仲間任せにしましょう。大雑把に方針を書くなら、「グレー噛み数回」⇒「占い噛み」⇒「確定白、共有噛み」……といったところでしょうか。最初のグレー噛みは狩人殺害と狐探しが目的。グレー噛みの段階で噛みに失敗した（＝狐が見つかった）ら、処刑されそうな潜伏役が狼COして、狐を告発することが出来ます。

《狂人》

狂人は、言わば「吊られても良い狼」。積極的に動

いて村をかき回す事を目的とします。

村をかき回すためには、やはり占いか霊能に騙りに出る事が重要です。“潜伏狂人”という戦術もあるにはありますが……セオリーを外した奇襲でしかありません。特に、「村人のフリをして村をかき回してやろう」という考えは捨ててください。そもそも誰が狼なのかすら分からない状態で、発言だけで狼側を有利にするのはまず不可能です。変な策をめぐらせるよりも、素直に占いか霊能にCOした方がより確実に狼側に貢献できます。

狂人になった場合は、「2回処刑回数を稼ぐ」事をとりあえずの目標にすると良いでしょう。これが達成できれば、狂人としての役割は果たせたこととなります。自分が吊られる事で1回は稼げるので、あと1人だけか村側の人間を道連れにしたいところ。占い騙りや霊能騙りを推す理由もここに 있습니다。占いを騙った場合は適当な所に黒を出す事で、霊能騙りならローラーしてもらう事で簡単に目標を達成できます。

占いを騙る場合は、狼の占い騙りと同様です。また、占い結果を出す際にどこかで最低1つ黒判定を出して処刑数を稼いでおきたいところです。あまり遅くなると黒判定を出しても処刑してもらえなくなる可能性があるため、1つは早めに出した方が良いでしょう。いっその事、初手で特攻するのもアリですね。黒を出した先が狼だったり共有だったりしても泣かないこと。

霊能を騙る場合は、特別難しい行動は必要ありません。COしてローラーされるだけで仕事を達成できるので、初心者で狂人になってしまった場合は、とりあえず霊能を騙る事をオススメします。ローラーされずに生き残ってしまった場合は、適当に判定を出しておきましょう。COタイミングや動き方は霊能者の項を参照してください。ただし、既に二人の霊能CO者がいる場合は霊能COしないように。

《妖狐》

一番難しい役職です。

基本的には、潜伏してひたすら村人のふりをし続けます。潜伏狼と同じく占われず、処刑されずに生き延びる必要があるため、かなりシビアな役職です。こればかりは、プレイ経験を積んで慣れるしかないかも

しれません。幸い、陣営が自分一人で誰にも迷惑をかけることがないため、比較的気楽にプレイできます。

騙りは不可能ではありませんが……あまりオススメしません。大抵は役職CO者の数が不自然に多くなるので、狐騙りがバレてしまいます。

【最後に】

長々と書いてきましたが、結局は回数をこなしてこのゲームに慣れるのが一番。初めは思うようにプレイできないかもしれませんが、ためしに何度かやってみてください。「人狼ゲーム」は、回数をこなすごとに楽しくなってくるタイプのゲームです。次第に勝手が分かってきて、面白くなっていくはずですよ。

また、初めに書いたとおり、ここに記したことが全て最良の行動であるとは限りません。ある程度慣れてきたら、この記事にとらわれず、自身で考えてプレイしてみてください。

それではみなさん、良き人狼ライフを！

(文責：こむ)

『ぞくさりづくりがたり』

【タイトル】ぞくさり

【制作】非電源ゲーム研究会

【プレイ人数】2～8人

【プレイ時間】30～60分

日本人なら誰も一度はやったことのあるであろう伝統遊戯、しりとり。実はこのしりとり、元を辿ると「文字鎖」という和歌の世界の遊びだったそうです。また、英語版のしりとりは「word chain game」と呼ばれるのだとか。言葉が次々と繋がっていく様は、言われてみれば鎖のようにも思えます。

さて、この非電研謹製のカードゲーム「ぞくさり」も、そんなしりとりを発展させたゲームです。とはいえ普通にしりとりをするわけではありません。場に出ているカードに書かれた『属性』に因んだ言葉を繋げていき、得点を稼ぎます。ゾクセイをクサリのよように繋ぐから、「ぞくさり」。

属性には「直方体」「三角」といった形状から色、「光る」といった性質を示すものと様々。もちろん、珍しい属性ほど得点が大きくなります。簡単なように見えて、文字の縛りも入るとなかなか言葉が浮かばないこともしばしば。あなたは、「り」から始まる「音が鳴る」もの、すぐに思いつきますか？

ぞくさりは去年、非電研のゲーム制作実習の一環として私が作ったゲームです。着想はテレビゲーム「ワギャン」シリーズ内のミニゲーム、通称ワギャンしりとりから。画面上の絵から次の言葉を探していくのですが、同じ絵でも予想外の読み方で意表を突く面白さを再現したいと思ったのがきっかけでした。

最初にテストセットを作ったのは大学にも徐々に慣れてきた2012年の6月。そのときのテストセットは10枚程度の裏紙に簡単な図形を印刷しただけの粗末なもので、そのまま遊べるようなものではありませんでした。それから非電研、特にゲーム制作班の皆さ

んにアドバイスをもらいテストプレイを重ね、ルールを修正しカードをデザインし、やっとできあがったのが11月17日。調布祭の前日という本当にギリギリのタイミングでした。

このゲームのウリは、なんといっても参加しやすいこと。ルールがシンプルというだけでなく、見物していた人が突然参入、なんてこともテストプレイでは頻繁に起こりました。カードが見難い、たまにゲームが終わらない等、改善すべき点はまだまだありますが、それでも全体としては半年分の労力に見合うだけの出来になったと自負しています。あなたも、みんなと鎖を繋げてみませんか。

(文責：山貂)

編集後記

編集長のトリニティです。今回はこの冊子を手にとっていただきありがとうございました。

編集作業中は「へたれ編集長」「編集長仕事しろ」「編集長ってばおまぬけさん」等々の温かい激励をいただきつつ進行していきました。いや、マジでありがたかったですとも。

そして班員の献身的な協力により、例年よりタイトなスケジュールの中で、何とか発行までこぎつけられました。こっちも本当にありがたいことでした。

今回の冊子は私の趣味とローテーションの都合によって TRPG 特集となっております。スタンダードなものより一風変わったものが多いですが、どれも編集部員一押しのものがそろっています。

興味を持ったらその場にいれば編集部員に色々聞いてみてください。流石にその場でセッション！ とは行かないだろうと思いますが、より詳しく聞くことができますと思います。

しかし、調布祭以外にも学外向け活動を行っており、予定等もウェブ上にアップされておりますのでリクエストすればもしかしたらその時に遊ぶことができる……かもしれません。

幸運にもこの冊子を手にとっていただいた方と卓を囲むことができたなら、それはとっても素敵だなんて。

筆：トリニティ