

電気通信大学  
非電源ゲーム研究会



Dice  
& Roll

Vol. 14

# ごあいさつ

Dice & Roll を取っていただき、ありがとうございます。

今号で Dice & Roll は vol.14 となりました。

当サークルは、ボードゲームや TRPG(テーブルトーク RPG)などの『非電源ゲーム』の取り扱いが主な活動となります。ピンと来ない方もいらっしゃるかもしれませんが、トランプやリバーシ、すごろくも電源を使わない『非電源ゲーム』に当たります。

非電源ゲームの普及も当サークルの目的の一つであり、その為にこの会誌を発行しております。

さて、今号は TRPG 特集です。TRPG についての基本的な説明と、いくつかの TRPG の紹介を行っています。これをきっかけに TRPG に興味を持っていただければ幸いです。

文責：電気通信大学非電源ゲーム研究会

編集長 松井浩

# 目次

ごあいさつ.....1P

## What is TRPG ?

～TRPGってなあに？～.....3P

TRPG 紹介記事.....4～8P

ナイトウィザード The3rdEdition.....4P

ログ・ホライズン TRPG.....5P

アジアンパンク RPG サタスペ.....6P

ゲイシャガールウィズカタナ.....7P

## How to Make TRPG Scenario

～シナリオの作り方～.....8P

編集後記.....11P

# 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。

ゲームに必要な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りますため、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)

## ナイトウィザード

### The3rdEdition

【出版社】 エンターブレイン

【プレイ人数】 3~6人

【プレイ時間】 3~5時間

菊池たけしが贈る現代魔法ファンタジーRPGが第三版となって堂々登場！

キミたちは“ウィザード”となって、紅き月とともにやってくる魔物“侵魔”と戦うことになる。人間の叡智の結晶たる“科学”の力は、侵魔に対しては無効だ。人間はヤツらに狩られる哀れな獲物に過ぎない。だが、人類にも希望はある。そう、キミたちウィザードだ。ウィザードの持つ“魔法”の力だけが侵魔を倒すことができるのだ。

侵魔が現われる時、紅き月が天空に浮かぶ。この紅き月こそ、“月匣”が開かれている証。それは侵魔が作り上げた結界であり、みずからの身を守るための要塞なのだ。

キミたちは、犠牲者を救い出すために、“月匣”へと赴く。

結界の深奥に潜む侵魔を撃退せよ！

--ナイトウィザード公式サイトより引用--

プレイヤーは現代に生きる魔法使いとなり、常識を打ち壊し世界を奪おうとするエミュレーターから世界を守護するのが目的となります。

この世界での“魔法”はファンタジー世界の魔法とは少し異なり、“常識の外”の力の総称とされています。たとえば、神話にしか存

在しない武器や、吸血鬼や人狼、または神の写し身などといった現実世界からかけ離れた物品や存在のことで。この力でしか常識を無視するエミュレーターという敵は倒せません。

なお、このゲームならではのアイテムとしては“箒”というものがあります。この“箒”はウィザードたちがエミュレーターに対抗するために生み出したアイテムです。そのため、箒という名前ですが、そのほとんどは大剣だったり、大砲だったりと独特で、果ては星間飛行用のものまであります。また、アイテムではありませんが“赤い月”も独特です。これはエミュレーターが現れるときに起こる不思議な現象であり、月が血のような赤色に染まります。

判定方法は簡単です。ダメージや行動値の決定などの判定は能力値に 2D6 で出た値を足すジャッジで行います。なお、ファンブルとクリティカルはセッション開始時にダイスを振って決めます。クリティカルした場合、達成値に 10 をたしたうえで振り足します。クリティカルは連続するので時に思いがけない達成値が出て、敵に大ダメージを与えたり、敵の強力な攻撃をかわしたりすることができます。しかし、ファンブルを振ってしまうと達成値が能力値から 10 を引いた値になってしまいます。そのため、ピンチになったときに回復でファンブルを振って回復量がマイナスになった結果ダメージを受け倒れてしまったり、防御でファンブルを振り大ダメージを受けてしまうといった、大惨事が起きやすいシステムでありそれがいい緊張感を生んでいます。

なお、この作品は TRPG だけでなく、小説やアニメも作られているため世界観に入りや

すく、初心者でもロールプレイが比較的簡単です。ぜひ、世界をエミュレーターの魔の手から守ってみませんか？

(文責：sion)

## ログ・ホライズン TRPG

【出版社】角川文庫

【プレイ人数】4~6人

【プレイ時間】2~3時間

20年続く老舗ネットゲーム〈エルダー・テイル〉。その12番目の大型アップデート<ノウアスフィアの開墾>開始の日を境として、全世界で数百万人、日本では推定3万人のプレイヤーが異世界化したゲームに閉じ込められた。

ログアウト不可、死ぬこともできない。冒険者達はそのような世界でどうやって生きていくのか？ そんな小説ログ・ホライズンを原作とする TRPG です。

プレイヤーキャラクターはアキバの街に住んでいて、街の代表である円卓会議などから仕事を受けている冒険者です。アキバの街は、当初の混迷が収まり、活気がみなぎり始めています。それだけに、さまざまなチャンスとトラブルが渦巻いており、冒険のタネがあふれています。冒険者は、パーティと呼ばれる4人から6人のチームを作り、その冒険に挑んでゆきます。

ほとんどの TRPG で、エネミーが狙う PC は GM の裁量次第でしたが、ログ・ホライズン TRPG ではネットゲームのように、特技使用などによってヘイト(敵キャラクターのプレイヤーに対する敵対心)が高くなったキャラクターを優先的に狙うように設計されています。盾役が特技を使ってヘイトを上げ 味

方を守ったり、魔法攻撃職が不用意に大技を使ってエネミーにボコボコにされたりということが起こります。なので、特技を使用して行動順やヘイト値をコントロールする、タクティカルな戦闘が楽しめます。

また、原作の再現性は中々高いレベルにあります。原作に登場していた12の職業は全て使えますし、アニメや小説に出てきた技もきちんとデータを持った特技として収録されています。

ログ・ホライズンの世界を体験するだけではなく、新しいシステムのゲームとして生死の境で踊るセッションも楽しめるでしょう。

(文責：天然水)

## アジアンパンク RPG サタスペ

【出版社】冒険企画局

【プレイ人数】3~5人

【プレイ時間】2~4時間

ここは世界最大の犯罪都市と化した「大阪」人探し、用心棒、襲撃、運び屋、犯罪戦争…金になるなら何でも引き受ける現代の冒険者、亜侠(アジアンパンク)になって、大阪の街を駆け抜ける! 頼りになるのは、粗悪な拳銃と仲間だけ。待ち受けるは、巨大な犯罪結社か? 列強の軍隊か? 凶悪なリアルキラーか? それとも……?

弾丸と札束、美女と悪党が飛び交う亜侠必死の冒険が、今始まる!

--サタスペ公式 HP より引用--

トリッパー(いわゆるPC)はオオサカでのし上がる事を目指す「亜侠」(要はチンピラ)です。亜侠が集まってチームを結成し、世界有数の貿易都市であり犯罪都市であるオオサ

カを舞台に物語は進みます。チーム活動は多岐に渡ります。人探しの依頼を受けての小銭を稼ぎから盗みに殺し等の犯罪行為まで様々です。時には活動が元となって警察や犯罪組織に追いかけられたり、その場の成り行きで事件に巻き込まれます。

基本的な判定方法は、適当なステータスの値の回数だけ2D6を振り、設定された「難易度」の値以上の出目ごとに成功度を獲得できます。指定された数の成功度を稼ぐ事が出来れば判定成功となります。ここで問題となるのは1のゾロ目を出した時に「ファンブル」となってしまう事です。このゲームは判定の仕様上サイコロを振る回数が多いのでファンブルが出やすいのです。ファンブルを無かった事に出来る救済措置はあるものの、ファンブルのペナルティには致命的な物が多く、割とあっさり死んでしまう事があります。

また、戦闘バランスは結構シビアで、一つのミスから即死も多々あります。そう、ただのチンピラである亜侠の命は軽く、無敵の英雄などには程遠いのです。銃で撃った撃たれたをしながら、どうにか生き残る事が出来た時、「生きててよかった」というこのゲームの謳い文句の意味がわかるでしょう。「では、もし死んでしまったらどうするの?」と考える方もおられるでしょうが大丈夫です。まるで死ぬ事が前提であるかのように死亡時のルールが整えられているのでご安心を。

サタスペでは特徴的な成長法があり、「スピークイージャー」といいます。スピークイージャーでは各トリッパーがチーム内でどんな役割を果たしたかをお互いに評価し合い、それに応じて「カルマ」と呼ばれる能力を獲得するというシステムです。例えば、チームをまとめてリーダーシップを発揮したならば「親分」

のカルマを獲得する、といった具合です。「カルマ」には「異能」という有利な能力と「代償」という不利な能力がセットでくっついてきます。例えば「泥棒」のカルマを得たとします。異能として「スリ」を獲得して、アイテムを盗めるようになります。そして代償として「盗癖」を獲得すると、価格の安いアイテムを買えなくなる、といった具合です。サタスペには特徴的なシステムが多く、雰囲気も独特です。シナリオもギャグからシリアスまで何でもアリです。基本的には、クライムアクションと理不尽な展開を楽しむゲームであり、死ぬ事さえジョークとして笑える方におススメです。

(文責：461)

## ゲイシャガールウィズカタナ

【製作】 R Tanakaichiro Games Design Team (山北篤)

【プレイ人数】 3～5人

【プレイ時間】 1～2時間

### <世界観>

ゲイシャガールウィズカタナは神秘の国日本を舞台にした TRPG です。日本では、企業同士で様々な抗争を繰り広げています。各企業のショウグン（社長）は、配下にニンジャやサムライからなる実力集団を持ち、裏工作を行っています。ある者は敵企業のショウグンを暗殺するようにニンジャやサムライに命令します。ある者は正義のためにニンジャやサムライを使います。このように日本を誤解した RPG をプレイする、日本を誤解したままの外国人になって遊ぶ TRPG です。つまり、この TRPG は PL が外国人プレイヤーになる

RPG であり、その外国人プレイヤーがゲイシャガールウィズカタナをプレイするゲームです。なので、「トム、知っているかい？日本の壁は紙でできているのだよ！」といった知ったかぶりをしながらロールプレイしたりします。

### <システム>

最大の特徴は、日本の伝統的なダイスゲームを元に判定を行うことです。ダイス 3 個を井に投げ込んで出目を決めます。出目は、ダイスを 3 個振り、2 個が同じ目の時、残りの 1 個のダイスの目のことを指します。例えば、ダイスの目が 5・5・3 だったら、出目は 3 となります。この出目が、GM の指定した難易度以上ならば、その行動は成功となります。それとは別に役と呼ばれる特殊な目が存在します。役は特別な効果を持っており役が出た場合、役の効果当即座に適応しダイスロールは終了します。例えば、4・5・6 の目が出た場合相手の装甲を無視してダメージを与えることができます。

ほかにも、ヤマトダマシイというステータスが存在します。ご存じの通り日本のダイスは、1 の目のマークが大きく赤色をしています。これは、ライジングサン（旭日旗）の旗をあらわし日本人の精神に深く結び付いています。そのため、ダイスを振った時に 1 の目が 2 つ出た場合（1・1・5 など）、キャラクターはヤマトダマシイを感じることができます。このときヤマトダマシイポイントが 1 ポイント増加します。さらに、3 つとも 1 だった場合は、ヤマトダマシイポイントが 10 ポイントも増加します。1 ポイント使うことでもう 1 回追加でダイスを振ることができます。ただし、判



定に使えるヤマトダマシイポイントはキャラクターの能力値の最大と等しい値になります。

戦闘においても特徴的なシステムがあります。例えば、ドゲザというシステムがあります。日本人は非常に礼儀を重んじるため、戦いの前には必ず互いにドゲザしないといけません。もしこの礼儀を無視して攻撃した場合、攻撃した側は自動的に第1ラウンドの戦闘では一方的に攻撃することができます。しかし、このような失礼な行為を行った場合、相手の怒りを買ってしまい、この戦闘の間引き分けの目は相手の勝利になってしまいます。

また、日本人は戦闘において1対1の戦いを好むため、決して1人に対して2人がかりになることはありません。例えば、片方が2人もう片方が5人だとします。この場合、5人の方は同時に2人しか戦うことはありません。残りの3人は戦っている味方がやられるまで、手出しをすることはできません。

いかがでしたか。とても面白そうですね。でも、ルールブックは高いんでしょうと思われたあなた。なんとこのTRPGは無料でルールが公開されています。是非、ゲイシャガールウィズカタナをプレイして日本の良さを再発見しませんか？

ゲイシャガールウィズカタナ ルール

このごろ堂：芸者女と刀

<http://www.game-writer.com/konogoro/trpg/ggwk/>

(文責：choufu1)

## How to Make TRPG Scenario

### ～シナリオの作り方～

GMをやってみたい、サンプルじゃないシナリオをやってみたい、けれどシナリオの作り方がわからない。そんな初心者GM向けに筆者式「シナリオ作りのコツ」をご紹介しますと思います。

※あくまで自称・中級者の筆者式であり、マスターのやり方に正解はありません。これを参考に自分なりのスタイルを考えてみてください。

①クライマックス ～オチはどこにあるのか～

筆者の場合、ここから作ってしまいます。要はシナリオのオチから逆算するわけです。実際のところここが思いついていればオープニングやミドルも後からついてくると思います。つまり、筆者式ではオチをどこから持ってきてどこに置くかが問題になるわけです。

定番では「世界の破滅を防ぐ」「親しい人物の仇をとる」「依頼を完遂する」ための戦いを描くところであり、そこから逸脱したものを作るのは難しいと思います。筆者もまだチャレンジしたことはないです。

基本的には定番を外さず、ボスはなぜそこに至ったのか、という点を考えれば問題ありません。面倒であれば「邪悪な存在が邪悪な行動をしようとしている」というだけでも十分です。ミドルでうまく味付けしましょう。例えば、その邪悪な存在には実は黒幕が居て、黒幕を倒せばよい。ということがミドルフェ

イズでの情報収集で判明し……というのは定番ながら盛り上がるものです。

②オープニング ～どうやって意義を作り、合流するのか～

ある意味、一番の難所です。PCたちが何故その物語に参加しなければならないのかを描く部分であり、PCそれぞれの意義を考える必要があります。

ファンタジー系RPGの「冒険者への依頼」や冒険企画局の「システムの明確な目的」といったわかりやすい提示方法がある場合、それを利用すれば「〇〇という目的がある」「そのためには1人では力不足なので仲間と合流する」といった導入と合流は描きやすく、クライマックスが思いついていればあまり問題ないでしょう。

それ以外の「明確な目標」がない場合がやや難しく、個人の依頼を各人に与えることは可能なのですが、そこから各PCを繋ぐことが難しく感じられます。しかし、そのようなシステムでは「PC間のコネクション」が有る場合が多く、そうでなくとも「依頼人が同じである」という手で依頼人に『別の人物にも頼んであるのでここに行って欲しい』と言わせることができます。

どちらの場合でも「オープニングとクライマックスの間で動機の変化があっても良い」ことはポイントです。極端な話、参加してから動機ができるPCがいても良いのです。日常の事件から世界の危機につながることはよくあることとしてとらえておいたほうがやりやすいかもしれません。

筆者は「とりあえず依頼を与え、PC(PL)から見て他のPC(PL)と出会う動機となるキーワードやコネクションを仕込む」「同じ組織がそれぞれのプロに依頼、別々に報告聞くのは

面倒なので合流させる」「前提として組んでいるならば『君たちはいつものように～』として最初から同じ場所に置く」といった手法を好んで使います。合流については考えず最初から同じ場所にしてしまう形が多いです。

③ミドル ～起と結をどう繋ぐか～

PCが積極的に動き、まだ合流できていない相手と合流したり、情報を集めるパートです。一番予想のつかないことが起こる部分でもあります。

筆者の場合、予想がつかないので最低限のポイントを押さえた後はPLの行動に任せます。「こういう行動をとって欲しい」という要点だけをPLに伝えたくて、PLに任せたいほうが相手も動きやすい場合が多いです。相手が思いつかない場合に備えてシーンを考えておく必要はありますが、淡白になりすぎなければ最低限やらせたいことをやらせるだけで良いでしょう。

各人のシーンをガッチリと固めたい場合、「それでも予想外のことは起こる」ということは考えておくべきです。情報収集のランダム要素がふるわないのはよくあることです。再判定の機会を用意する、シーン数に制限がある場合は余裕をもった数を設定しておくといった対策はしておくべきでしょう。もちろん、シビアなバランスにする場合、そのような気遣いは必要ないです。

④データの設定 ～バランス調整～

起承転結すべてが決まり、データ設計をする段に入れば後は簡単です。ルールブックに載っているデータを流用してしまえば大体解決します。

自作にこだわらないのであれば、適正レベルの敵・報酬などを丸々流用してしまって問題ありません。外見ぐらいはシナリオに合わせて取り替えたほうがいいかもしれませんが、その程度で十分です。

自作したい場合でも、最初は敵のスキルを入れ替えるぐらいのほうが吉です。慣れていても敵の調整は失敗が多いです。戦闘はランダムな要素が多く、その兼ね合い上事故も起きやすいです。適正な範囲でわずかに能力をいじくっただけで強すぎたり弱すぎたりします。

データ調整は失敗しないとわからない部分も多いです。気心の知れた仲間と失敗上等のシナリオをやるのはいい経験になります。が、そうでない場合は流用を恐れるべきではありません。うまくルールブックのデータを使ってください。

#### ⑤まとめ

参考になりましたでしょうか？ 筆者はシナリオ設計全体におけるコツは「考えすぎない」ことにあると思っています。

考えてもサイコロを振ったりカードを引いたりする時点で運が必ず絡みます。なので、GMもPLも失敗しても大丈夫なようにセーフティを作ったうえで転がるように転がす、というのも1つの手だと思っています。

筆者自身の経験としてはよくある勧善懲悪的シナリオを設計したら、PLたちが山賊にしか見えない行動をとって「どっちが悪党だよ！」と笑いながら突っ込んだこともあります。

無論、アドリブの連続でセッションが進むことを嫌うのは自由であり、それもまた正しいです。最も大事なことは卓全体が楽しむこ

となので、あくまでも参考、あるいは反面教師としてこの記事を活用してくれたのであれば幸いです。

(文責：トリニティ)

## 編集後記

編集長の松井です。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。何故か、去年も似たような事を書いたような気がします。

今年は TRPG 特集という事でしたが、いかがでしたか？ 興味を惹かれましたでしょうか。そうであればこの冊子を作った甲斐があったというものです。現在は、コンベンション等で体験する事が出来るので興味のある方は色々調べてみるといいでしょう。また、当サークルでは調布祭の他にも学外の人を交えた活動を行っており、もしかしたらその時に TRPG が遊べるかもしれません。それらの予定はウェブ上にアップされますので、お見逃しなく。

さて、紹介をしておいてこのような事を言うのもどうかと思いますが、TRPG は敷居の高い部分があるのは事実だと思います。プレイヤーを集めたり、道具やシナリオを用意したり、社会人であれば予定のすり合わせだけでも一苦勞です。だからこそ、うまくいったセッションの楽しみはひとしおだと思います。より多くの方にこの楽しみを知っていただければ、と思います。

(文責：松井浩)

非電源ゲーム研究会 URL : <http://hidenken.com/>

---

発行日 2014年11月6日

発行 電気通信大学非電源ゲーム研究会

発行人 松井 浩

印刷所 電気通信大学学友会執行委員会