

Q 答^{こた}えの^{A.}ない
unanswered
question 問題^{もんだい}

ルールブック

contents

目次



	TRPG とは TRPG の簡易説明	…4
	ゲームのゴール / 目標 本シナリオのゴール, 目標	…5
	全体ルール 本シナリオのルール	…6
	ゲームの遊び方 用意するもの, 遊び方	…9
	シナリオの進め方 詳細, 各パートの説明	…10
	プレイスタイル提案 遊び方の提案	…12
	簡易用語集 基礎用語, プレイヤー用語, 判定用語	…14

【TRPG とは】

- ・シナリオが定義した目標の達成を目指すゲーム
- ・GM（ゲームマスター）と PL（プレイヤー）がいて成立
- ・用意されたシナリオをキャラクターになりきり、会話することでゲームが進む。
- ・なにか行動したいときや戦闘などは、ダイス（サイコロ）を使用して成功・失敗の判定をする。
- ・コンピュータによる処理ではなく、人間同士の会話がベースとなる。

< シナリオ >

映画の脚本のようなもの。遊ぶための物語。ストーリー。
プレイヤーが冒険するための舞台や、遭遇する事件の内容など、ストーリーのプロット（物語の要約）を包括的にまとめた資料のこと。

< ゲームマスター / GM >

ゲームを取り仕切り、シナリオとルールを管理する役割。
PL が効率よく物語を進められるように手助けすることが重要。

< プレイヤー / PL >

物語の登場人物（キャラクター）として、ゲームに参加する役割。
GM の進行をよく聞くことが重要。本作は **キャラクターになりきる必要がなく、PL 本人で進めることが可能。**

【ゲームのゴール・目的】

< ゴール / 目標 >

- ・時間制限のある中で、協力して行動し、深く話し合いながらシナリオの完走を目指す。

シナリオ完走 + 協力的に進める / 深い話し合い

< ゲームの目的 >

- ・ゲームマスターとプレイヤー両者の **傾聴力の向上**
- ・プレイヤー同士による協調性の向上
- ・ゲームマスターによる **プレイヤーの人柄把握**
- ・プレイヤー同士の人柄把握

以上を踏まえ、シナリオ完走による、今後の『ゲームマスターとプレイヤー』あるいは『プレイヤー同士』の、話し合いの導入を容易にすること

【全体ルール】

< TRPG の基本ルール >

シナリオ本編（シナリオシート）は、進行役の GM のみ閲覧可能。

ネタバレとなるため、PL はゲーム開始前に閲覧しないこと。

TRPG は性質上、一度ネタバレを踏むとゲームの面白さが一気に減少するので、ゲーム後は絶対にネタバレをしないこと。

< 持ち物カード >

・自身が持っている または 探索で手に入れたアイテムの詳細が書かれたカード。

・1部探索で使用することができ、追加情報を手に入れることができる。

・最大所持数は1人2枚まで。

チーム全体では『プレイヤー人数 + 2枚まで』とする。

・PL は、アイテムカードを使用する場合『なにを』『どう使うか』をGM に宣言すること。

・シナリオ開始前に1人1枚、ランダムに配布すること。

※ GM はカード配布前に『切った紐』『空になった小瓶』の2種類を抜いておくこと

< 探索について >

・PL が迷い込んだ場所（部屋）の情報を、見つけ出すための

行動のこと。

・同封されている”探索マップ”に記載された指定の探索箇所のみ、探索が可能。

[探索の成功・失敗の判定]

”技能ステータスシート”と”ダイス（サイコロ）”を使用して行う。

・技能ステータスシートに記載されている数値以下で成功。
数値以上で失敗となる。

・数値は0～99の間とする。

・成功：追加情報 失敗：追加情報なし

・クリティカル：さらに追加情報を手に入れることができる。

クリティカルとは…探索の判定が成功していて、かつ数値が5以下だった場合、クリティカルと呼ばれる大成功となる。

[使用するダイス]

10面ダイスを2個使用する。

2桁のダイスを十の位、1桁のダイスを一の位とし、出目の数値を導き出す。

< 探索ルール >

・同じ箇所は最大3回まで探索可能。しかし、同じ人が1度探索した場所を2度探索することはできない。使用する技能を変更しても不可能。

- ・PLは、『探索箇所』『使用技能』『技能数値』をGMに宣言してから、探索の判定を行うこと。
- 判定後は『出目の数値』『成功・失敗の判定』をGMに伝えること。
- ・GMは、判定結果によって対応する”**情報カード**”をPLに渡すこと。

<情報カード>

- ・それぞれの探索箇所の情報が書かれたカード。
- ・『通常』『**技能成功**』『**クリティカル**』の3種類がある。
- ・探索して得た情報は、**調べたPL本人のみカードが渡される**。
- ・チーム全体に共有する場合は、PL自らカードを読み上げること。その後、全員に情報が見えるよう、カードを表向きにして場に出すこと。

< SNS 投稿について >

- ・シナリオ本文、秘匿情報、ギミックなどのネタバレに関しては、ふせった一等のサービスを利用し、**ワンクッションを置いて投稿**をお願いします。
- ゲームを遊んだことのない人（未通過者）が見た際に、**ネタバレが無いように**記載していただければ幸いです。

【ゲームの遊び方】

<用意するもの>

シナリオシート / カンベシート / 持ち物カード / 情報カード
探索マップ / 探索バッジ / ダイス

<ゲームの流れ>

- 1, ゲームマスター（進行役）を1人決める。
- 2, プレイヤーに**技能ステータスカード**を1人1枚配る。
- 3, 技能ステータスカードに書かれたダイス番号と同じ番号の**探索バッジ**を各自手元に用意する
- 4, **持ち物カード**をランダムに1人1枚配る。
※『切った紐』『空になった小瓶』は抜いておくこと
- 5, ゲームマスターの指示にしたがって、ゲームスタート

ゲームマスターは、**先輩社員が行うことを推奨**する。
技能ステータスカードは、6面ダイスを使用して決定しても良いし、プレイヤーが選んで決定しても良い。
持ち物カードは『切った紐』『空になった小瓶』**2種類を抜いて**GMがシャッフルし、裏返し状態でPLに選ばせること。

【シナリオの進め方】

< 基本の進め方 >

- ・シナリオシートを元に進める。
- ・GM は、ゲーム開始前にシナリオシートに1通り目を通し、全体の流れを把握することを推奨する。(円滑に進めるために)

基本的には、GM と PL または PL 同士が会話し、**コミュニケーション** **することで進める**ことができる。

< シナリオのパート >

シナリオ本編は、物語パート・探索パート・議論パートの3パートに分類される。

[物語]

ストーリーが中心に進むパート。

GM : PL に世界観や舞台、今の状態を共有する。

PL : 自分の置かれている状態や世界観、舞台を理解するために、GM の話をよく聞く。

口頭説明だけなので、GM から共有される情報をきちんと聞くことが重要となる。

[探索]

指定のマップで、隠された**情報やアイテムを見つけ出す**パート。

GM : 探索結果である情報カードの管理、受け渡し/探索の結果判定の確認

PL : 探索マップを元に、自分が置かれた状況を理解するための情報収集 / 探索の判定 (GM に任せきりではなく、自分で判定できるのがベスト)

[議論]

NPC (PL が操作しない作中登場キャラクター) から提議される2択の問題を **PL 全員で1つの答えにまとめる**パート。

GM : 問題の提示 (シナリオに記載) / 制限時間のタイムキーパー

PL : 制限時間の中、異なる意見の中でも全員で協力して、1つの答えを出す。

個人で考える時間、意見発表、意見まとめにそれぞれ時間制限がつく。

シナリオは、**物語→探索→議論**を繰り返して進む。

議論の結果によって、シナリオ分岐が発生する。

GM は、GM カンペシートのプロットを見ながら整理すること。

PL は、GM が話すストーリーや情報をよく聞きながら、プレイすること。

GM、PL はそれぞれ手元に”**カンペシート**”を用意してプレイすることを推奨する。

よくわからなくなってしまった場合は、上記のシートを確認すること。都度シナリオを一旦中止しても良い。

【プレイスタイルの提案】

<推奨プレイスタイル>

GM = 先輩社員、PL = 内定者で行う。

- ・先輩社員：全体が見える / 内定者のことがわかる
- ・内定者：協力する力、傾聴力が鍛えられる / 内定者同士、お互いのことがわかる。

GM はシナリオ進行役であると同時に、どの PL が、どんなときに、どんな行動をしているかを把握できるポジションである。物語の中でのプレイヤーの行動を広く全体的に把握できる役割でもある。1人1人の**特徴を把握しやすいため、先輩社員が行うことを推奨**する。

PL は**お互いに助け合うことが重要**になるため、今後の仕事に対して一緒に助け合っていかなければならない**内定者同士で行うことを推奨**する。

<難易度高 プレイスタイル>

GM、PL を内定者だけで決定する。

- ・内定者個人の積極性、行動力が見える
 - ・チーム全体の協力的性の可視化
 - ・先輩社員は全体の確認に集中できる
- サポートとして、先輩社員が GM の補助につくでも OK

内定者の中から GM や PL などを決定させることで、**ゲーム開始前から内定者同士のコミュニケーションを促す**プレイスタイル。

自分から GM を申し出るなどの、内定者個人の行動力や積極性、協力的性などが見れる可能性が高い。

しかし、GM を行う難易度が高く、**GM 役の内定者への負担が大きい**ため、**推奨はしない**。

このプレイスタイルで行いたい場合は、シナリオ本文やギミックを把握している先輩社員が、GM 補佐につきサポートすることを推奨する。

円滑にシナリオを進めるためには、GM が何かわからなくなってしまった時に、**代わりに対応できるサポート GM が必要**である。

【簡易用語集】

<初心者向け基礎用語>

[PRG]

キャラクターを操作し、試練を乗り越えて目的を果たすゲーム

[TRPG]

テーブルトーク RPG の略称。人との対話で物語が進む RPG

[ダイス]

TRPG で使用するサイコロのこと

<プレイヤー関連用語>

[ゲームマスター / GM]

シナリオの進行役。物語や行動の結果を描写する役割。

[プレイヤー / PL]

TRPG の参加者、GM 以外の参加者の総称。

<判定関連用語>

[判定する / 振る]

行動が成功したかどうかを決めること。

ダイスで決めることが多いので、振るとも呼ばれる

[2d6 / 1d100]

ダイスの振り方。『**ダイスの数 d ダイスの種類**』で表記される。

複数のダイスを使用した場合、**出目を足して**数値とする。

出典 [_https://trpg-start.com/term/](https://trpg-start.com/term/)



