

錬金術はキッチンから

はじめに

ようこそ、『錬金術はキッチンから』の世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(TRPG)のルールブックとなります。ゲームの進行役であるゲームマスター(以下GM)とプレイヤー(以下PL)扮するキャラクター(以下PC)とが、2個のダイスと筆記用具、それから少しのおしゃべりを使って物語を作っていく遊びとなります。

PC達は駆け出しの錬金術師です。

この世の物品はすべて【要素】の組み合わせによって構成されているのは誰もが知っているところ。錬金術師はそれらの【要素】を操り、あらゆるものからあらゆるものを作り出すことのできる奇跡の使い手なのです。

……とはいえ、その奇跡も手間隙がかかってしまうので、何でもかんでも気軽に作れる、というわけではないのですが。特に、君たち駆け出し錬金術師ができるのは、【要素】を抽出し、どうにかこうにか変性させるのが精一杯。そこから【アーティファクト】を作れるようになるには、途方もない時間と経験が必要となるのです。

今日も今日とて君たちは、修行兼日銭稼ぎに依頼された【要素】の用意に励みます。

おや？ 今日ちょっとばかりいつもと様子が違います。

なんと、今日は君たち全員に同じ依頼が舞い込んだようです。

【要素】の納品は早い者勝ち。

いつものようにのんびりしては、報酬はもらえません。

さあ、急いで【要素】の抽出を行わなければ。

キャラメイク

ゲームを始める前に、PLのみなさんは自分の操るPCを作らなければなりません。とはいっても、ルールで決められた内容はわずかに2つだけ。それさえ決めてしまえば、あとは年齢その他の細かい設定を作ったり作らなかつたりすれば、錬金術師の完成となります。

ここでは必要になる2つのデータについて説明していきます。

1. 職業の決定

まず、決めなければいけないのは、錬金術師の【職業】です。錬金術師とは、【要素】を抽出し変性させる技術者の総称で、それぞれ自身の【職業】によって得意な【要素】や得意分野が変わってくるのです。ここでは代表的な6つの職業について説明していきましょう。

1-1：コック 得意分野：【1 食材】

コックは料理人を表す職業です。

食材の扱いに長けており、錬金術師であるコックの技術はそれはもうすさまじいものです。なにせ極まったコックといたら、穀物から乳脂を取り出したり、挙句の果てには昆虫から魚を作り出したりすることすら可能だというのだから驚きです。得意分野は【1 食材】です。

1-2：マシーナリー 得意分野：【2 機能】

マシーナリーは機械技師を表す職業です。

錬金術全盛のこの時代、マシーナリーは希少な存在です。彼らは【要素】のうち、【2 機能】を操ることに長けています。一体その【アーティファクト】がどういう機能を持っているのか、何ができるのか、どんなことをするために作られたのか。そんなこと分析し、【要素】として抽出することができるのです。得意分野は【2 機能】です。

1-3：シャーマン 得意分野：【3 性能】

シャーマンは精霊使いを表す職業です。

錬金術が発展する以前、世界を構成するのは【要素】ではなく、もっと大雑把な精霊であると信じられていた時代がありました。シャーマンはそんな古の技術を今に受け継ぐ術師です。現代では【要素】の一部と解った精霊ですが、少々工夫を加えれば精霊を元にあらゆる物品を作り出すことができます。シャーマンの技術は、時代が変わっても決して損なわれるものではないのです。得意分野は【3 精霊】です。

1-4：プリースト 得意分野：【4 善意】

プリーストは神官を表す職業です。

善意をつかさどる【要素】の扱いを得意としており、彼らはしばしば【アーティファクト】だけではなく、【要素】を使った【魔法】を操ることで有名です。まあ、プリースト本人に言わせるとそれは【魔法】ではなく【奇跡】だそうです、一般人にはどっちでもいいです。得意分野は【4 善意】です。

1-5：カースメーカー 得意分野：【5 悪意】

カースメーカーは呪術師を表す職業です。

彼らは人に害を為す悪意の【要素】の扱いに長けています。プリースト同様、彼らもそれらの【要素】を使って魔法を操るのですが、こちらも【魔法】ではなく【呪術】だと言い張っています。どうでもいいですね。得意分野は【5 悪意】です。

1-6：ファイター 得意分野：【6 動作】

ファイターは戦士を表す職業です。

戦士が錬金術？と思われるかもしれませんが、歴戦の戦士の目というのは侮れるものではありません。彼らは物体が起こす動作をその目で見抜き、【要素】として抽出することができるのです。動作の【要素】は善意や悪意と比べ、解りやすいものが多く、市場での需要はなかなかのもの。ただし、錬金術になりたがるファイターは少ないので、それも原因の一つかもしれません。得意分野は【6 動作】です。

2. 初期【要素】の決定

錬金術は無から有を生み出すことはできません。何かしら変性させる元になるものが必要になるのです。

駆け出し錬金術師であるPC達はそれぞれ6つの【要素】を持って依頼に臨みます。同じ【要素】を複数もっていてもいいですし、得意分野以外のところから【要素】を貰ってきてもいいでしょう。とにかく6個書き込めばそれでPCの完成です。

3. その他

あとは名前や年齢、身長、体重などなど。いろいろ設定を付け加えてあげてもいいかもしれません。考えるのが難しいときは、しれっと空白にしておくのも一つの手です。

ゲーム開始・・・の前に

さあ、PC達が完成したところでゲーム開始……とはいきません。PLがPCの準備をしている間に、GMは今回の依頼を用意してあげましょう。

1. 依頼作り

依頼作りはとても簡単です。ダイス1個を振って分野を決め、そこからダイス2個を振り、出た目の番号の【要素】をメモすればそれで完成です。依頼で要求する【要素】の数ですが、大まかにPC人数の3倍ほど用意しておくこととよいでしょう。PCが3人なら9個、4人なら12個、といった具合です。このゲームは基本的に3サイクルで遊ぶこととなります。指定された期間のうちに全部をそろえるのは難しいでしょうが、なに、揃えられなかった分は他の人に依頼すればいいのです。

依頼はランダムに決定するのをオススメしますが、もし、「これこれこういうものを作りたい」というイメージがあるのであれば、イメージにあわせた【要素】を用意してもよいでしょう。

また、通常【要素】は1つにつき【報酬】1点と数えますが、特別欲しい【要素】があれば2点で買い取るものを作ってもおもしろいでしょう。

ゲーム開始

依頼で要求される【要素】がPC達に知らされたなら、いよいよゲーム開始です。このゲームではPC全員が順番に2回ずつ行動を行い、全員が行動を終えたところで1サイクルとしてカウントしていきます。基本的には3サイクルで遊ぶゲームですが、時間に余裕があるときなどはもう少し増やしても良いでしょう。なんなら依頼の品がすべて揃うまで、としてもいいでしょう。時間はとてもかかりますが。

各サイクルは1. 順番の決定→2. 各PCの行動×2といった順で進行していきます。

1. 順番の決定

早さが重要となるこのゲームで、順番の決定はとても重要です。話し合いで決めてもいいのですが、後になればなるほど不利になるのは間違いありません。

PCはそれぞれダイス2個を振り合い、出目が一番大きかった人から行動を2回ずつ行っていきます。2回行動を終えたところで次の人に順番は移っていきます。

2. PCの行動

錬金術師であるPC達が取れる行動は【獲得】【奪取】【変性】【解体】【更新】の5つです。これらの行動から各自2回ずつ行い、順番を回していきます。

【獲得】

新たに【要素】を獲得する行動です。

得意分野かランダム分野かを選び、得意分野であればダイス2個を振り、自身の得意分野にある【要素】を獲得します。ランダム分野の場合はダイス1個で分野を決めてからダイス2個を振って【要素】を獲得します。

【奪取】

他者の持っている【要素】を奪う行動です。

【要素】同士は惹かれあう性質をもっており、近い【要素】を用いれば、他の人の持つ【要素】をキャッチすることができます。

自身の持っている【要素】から、奪おうとする【要素】までの距離を数えましょう。隣の分野に行く場合は、間にある数字のマス(ギャップといいます)こちらも1マスと数えて、マスの数を【目標値】とします。ダイス2個を振り、【目標値】以上の目が出ればその【要素】を奪えます。奪われた側はその【要素】を失ってしまいます。

【変性】

自身の持っている【要素】を別の【要素】に変性する行動です。

【要素】は移ろいやすく、ちょっとしたきっかけで別の【要素】に変化してしまうことがあり、この性質を利用した技術です。

変性させる元になる【要素】から、最終的に手に入れたい、変性させたい【要素】までの距離を数え、マスの数を【目標値】とします。ダイス2個を振り、【目標値】以上の目が出ればその【要素】に変性させることができます。ただしこのとき、元になった【要素】はなくなってしまいます。

【解体】

自身の持っている【要素】を解体し、別の【要素】2つに変換する行動です。

【要素】は思いっきり叩くと、別の要素2つに増えることがわかっています。増えた分の【要素】は一体どこから来るのかは、錬金術会永遠の謎とされていますが、まあ気にするだけ損です。

解体する【要素】を選び、そのあと上下左右のいずれかの方向から2つを選択して下さい。そしてダイス2つを2回振りましょう。元の【要素】の位置から出目の距離まで進んだところにある【要素】を獲得できます。ただし、ギャップに落ちたり、要素表の外に飛び出してしまうりした場合、【要素】は獲得できず失われることに注意しましょう。また、結果がどうあれ元あった【要素】はなくなります。

【更新】

自身の所持している【要素】をすべて破棄し、新たに6つの要素を獲得する行動です。

セッション中、手持ちの【要素】ではどうにもならないことはままあります。そんな時は一度【要素】をすべて捨て、取り直しのがよいでしょう。

【要素】の獲得は【獲得】と同じ手順を6回繰り返して行い、獲得して下さい。

3. PCの行動のあと

順番になったPCは2回行動を終えたあと、手元にある【要素】を納品するかどうか、選択をします。まだまだ使う予定があるのであれば【要素】の納品は待ったほうがいいですし、他の人が手に入れそうだと思ったなら、早めの納品をした方がいいでしょう。基本【要素】1個につき【報酬】は1点もらえます。もし、「こういうのがほしい」とふわっとした依頼であれば、特定の【要素】以外も納品して構いません。【報酬】を払うかどうかはGM扮する依頼人が決定します。

これらの行動を繰り返し、最終的にもっとも【報酬】を稼いだPCが優勝となります。