

アドベンチャーズ

ようこそ、『アドベンチャーズ』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(以下 TRPG)のルールブックとなります。複数のプレイヤー(PL)が扮する探検家《アドベンチャーズ》を操り、サイコロと筆記用具、それから少々のおしゃべりを用いて物語を作っていく遊びとなります。GMはいなくてもこのゲームは遊べるので、誰もこのゲームに慣れていないときは全員PLで遊んでみてもいいでしょう。

世界にはまだ見ぬ財宝が眠っている。

インカ帝国の遺産、徳川埋蔵金、沈没した潜水艦。

伝説はただの伝説なのかもしれない。そうでないかもしれない。

君たち冒険家は、そんな伝説に挑み続ける。

だが、伝説にたどり着けるのは、ただ一人のみ。

キャラメイク

PLはまずゲームに参加するために、キャラクター(PC)を作成します。単体で遊ぶ場合は、特技表の中から3つ、TWELVEルールで遊ぶ場合は自由に6つ特技を選びます。選んだ特技一つ一つがPCの得意な障害となります。

単体で遊ぶ場合は、以下の表から特技を3つ選択します。

- 2 **見張り**：何者かが見張っている。気づかれずに移動する。
- 3 **鳴子**：紐にくくりつけられた鳴子。紐に触れると音が鳴る。
- 4 **感圧板**：上に乗ると何らかの装置が作動する。
- 5 **スイッチ**：壁に隠蔽されたスイッチ。押すと何かが起こる。
- 6 **扉**：ただの扉。しかし罠が隠されている可能性もある。
- 7 **鍵**：単純な鍵。罠ではないが解除できなければもう進めない。
- 8 **毒針**：毒の塗られた針。貫通力は高くないのがせめてもの救い。
- 9 **槍袈**：無数の槍が飛び出す罠。反射神経が問われる。
- 10 **ハードル**：走っているときに邪魔になりそうな嫌な段差。
- 11 **落とし穴**：信頼と実績の古典的な罠。
- 12 **転石**：背後から迫ってくる大岩。追いつかれると死ぬ。

特技を選んだら、次はスキルを選びます。単体ならば一つ、TWELVEルールならば合計で3つスキルを選びます。

最後にPCの体力である**HPを6**と書き込めば作成完了です。

障害		
2	見張り	2
3	鳴子	3
4	感圧板	4
5	スイッチ	5
6	扉	6
7	鍵	7
8	毒針	8
9	槍袈	9
10	ハードル	10
11	落とし穴	11
12	転石	12

1	方向転換	シナリオ1回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技をダイス1つ分まで移動させることができる。シナリオ中1回宣言できる。		

2	横道	シナリオ3回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技を1つ移動させる。シナリオ中3回宣言できる。		

3	アクロバット	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	踏破	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	決め台詞	シナリオ1回
効果：自身の判定の直前に宣言する。判定のダイスを1つ追加する。シナリオ中1回宣言できる。		

6	あばよ！	シナリオ1回
効果：自身を含むの判定の直後に宣言する。判定のダイスを1つ1～6の好きな目に変更する。シナリオ中1回宣言できる。		

行為判定

ゲーム中、成功するか失敗するかわからない行為を行うとき、その成否を決定するために【行為判定】を行います。【行為判定】は以下の流れで行います。

①指定特技の決定

判定に使用する特技をGMなどが決定し、【指定特技】とします。ルールで指定されている場合はそれを使用し、PLから提案があれば、GMは不自然でなければその提案を採用してもよいでしょう。

②特技の確認

【指定特技】を持っているか確認します。もし、持っていなかった場合、別の特技を【代用特技】として使用することができます。

③目標値の確認

【指定特技】を持っていた場合、目標値は5となります。【代用特技】で判定を行う場合、〔5+指定特技から代用特技までのマス数〕が目標値となります。このとき、マスの数には特技と特技の間にあるギャップも数えることに注意しましょう。計算で算出するばあいは【指定特技】から【代用特技】の数字を引き算して、出た数字の絶対値(±を取る)に+5、分野が1ずれるたびに+2と計算するとよいでしょう。ちょっと賢く見えます。

④ダイスロール

ダイス2つを振り、出目の合計が目標値以上になれば判定は成功となります。目標値未満であれば失敗となります。

⑤スキル

スキルの中には達成値を変化させるものがあります。詳細はスキルの効果を参照してください。スキルの効果を加えた値を達成値と呼びます。

スペシャル

行為判定で6の目が2つ以上出ることを、【スペシャル】と呼び、目標値に関わらず判定は成功としてあつかい、移動距離は12点と数えます。【スペシャル】は後述する【ファンブル】よりも優先され、【スペシャル】と【ファンブル】が同時に発生したなら【スペシャル】の効果のみ適用されます。

ファンブル

行為判定で1の目が2つ以上出ることを、【ファンブル】と呼び、目標値に関わらず判定は失敗として扱います。

セッションの流れ

『アドベンチャーズ』では、一回のゲームのことをセッションと呼びます。単体でのセッションでは【ルート作成】→【サイクル開

始】→【行動順決定】→【踏破判定 or 特技変更】→【行動順決定】

→と繰り返し、全PCが行動を終えるまでを1サイクルとし、このサイクルをPCの人数回繰り返すか、誰かが最後の障害を乗り越えるかすることでセッションは終了となります。

ルート作成

セッションを始める前に、PCたちが目指すべき財宝、そこへたどり着くためのルート作成を行います。PC達は順番にランダムな特技を決定し、単体ならばダイスを2つ振り出目の合計から特技を決め、TWELVEルールならば更にダイスを1つ振って、分野もランダムに決めましょう。

決まった指定特技は第一障害、第二障害、第三障害……と順番を決め、全員が確認できるようメモしておきましょう。

サイクル開始

サイクル開始ではまず全てのPCがダイスを2つ振り、小さい目を十の位、大きい目を一の位として行動順の決定に使用します。

行動順決定

行動順の決定ではサイクル開始で決めた行動順の数値を確認します。未行動のPCの中で行動順の出目が一番大きいPCは、後述する踏破判定、もしくは特技変更を行います。

踏破判定

行動順が回ってきたPCは自身の位置を確認し、次に挑む障害の指定特技を確認しましょう。障害の指定特技に挑戦するのであればそのまま踏破判定を。判定が難しいと判断したならば後述する特技変更へと進みます。

踏破判定は障害となっている特技を指定特技に判定を行い、成功するとその障害を突破し、更に得点を1点獲得、『踏破』を持つPCならばこの獲得できる点数が1点上昇します。踏破判定に成功したPCはその障害を完全に解除するか、もとに戻すかを宣言できます。完全に解除する場合、その障害は無くなり、後続のPC達は判定なしの次の障害に挑むことができるようになります。

踏破判定に失敗した場合はHPに1点のダメージを受けることになります。

踏破判定を終えたPCは行動済となり、再び行動順決定に戻ります。

特技変更

障害がクリアできそうにないとき、踏破判定をする代わりに指定特技を変更することができます。特技変更を行う場合、新たに指定特技にできるのは自身が持っている特技でなければなりません。特技変更を終えたPCは行動済みとなり、再び行動順決定に戻ります。

得点の使用

踏破判定成功で得た得点は、判定の際、1点消費するごとに達成値を1ずつ上昇させることができます。最後の最後、財宝を獲得した PC がいなければ、この得点の量で勝敗を決定するため、使いすぎには気をつけましょう。

HP

踏破判定でダメージを受けた PC は HP を減少します。HP は減少しても特別なペナルティは発生しませんが、0 になった場合はセッションから脱落します。単体で遊ぶ場合、HP が 0 になって脱落することはありませんが、TWELVE ルールで遊ぶ際には注意しましょう。

決着

以上で説明したサイクルを PC の人数分繰り返すか、もしくは誰かが最後の障害を突破し財宝を手に入れたとき、セッションは終了します。もし、誰も財宝を獲得できなかったときは、最も得点の多かった PC が勝者となり、得点も同値であれば HP の多いほうが勝者となります。

TWELVE ルール

TWELVE ルールではミドルルール・クライマックスルールの2つに分け、ルールを採用します。クライマックスルールでは単体で遊ぶときと同じルールで遊びます。

ミドルルールで遊ぶ場合は、サイクル数を3、ルート達成者には追加の得点5点として遊んでください。