

# 怪盗現る

ようこそ、『怪盗現る』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)が扮する怪盗を操り、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で遊んでみていいでしょう。

君たちは世間をざわめかせる大怪盗だ。

今日も今日とて財宝を狙い、とある企業に侵入した。

この企業には多数のお宝が眠っている、そのはずだ。

だが、今日は様子がおかしかった

……怪盗、多くない？

## 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の得意な部屋となります。

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 玄関**：玄関は会社の顔ともいうべき場所だ。お宝もきつとある。

**3 ラウンジ**：ちょっとした待合室。

**4 応接間**：来客を迎える部屋。

**5 食堂**：従業員の憩いの場。

**6 会議場**：シンプルな会議場。なにもないように見えて実は？

**7 集会場**：オリエンテーションなどが行えるスペース。すごいな。

**8 オフィス**：パソコンがあちらこちらに見える。

**9 サーバ**：侵入できるとしたらとてもやばい部屋。

**10 書庫**：紙ベースの資料が多数詰め込まれた書庫。

**11 重役室**：えらそう。

**12 金庫**：セキュリティは厳しいが、きつと宝がある。

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**と書き込めば完成です。

部屋		
2	玄関	2
3	ラウンジ	3
4	応接間	4
5	食堂	5
6	会議場	6
7	集会場	7
8	オフィス	8
9	サーバ	9
10	書庫	10
11	重役室	11
12	金庫	12

1	お引越し	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	壁破り	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	怪盗力	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	鑑定	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	予告状	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	カード投げ	シナリオ1回
効果：自身を含む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

『怪盗現る』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『財宝配置』→『サイクル開始』→『行動順

決定』→『怪盗判定 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の人数回繰り返したとき、セッションは終了となります。

## 財宝配置

セッションが始まる前に、各PCはそれぞれランダムに指定特技を決定し、どこにお宝が隠されているかを決定します。単体であればダイスを2つ振って、出目の合計を。TWELVEルールであればダイスを更に1つ振って分野もランダムに決めましょう。

財宝の場所が決まったら全員が確認できる位置にメモを置き、いよいよセッション開始です。

## 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、後述する怪盗判定 or 特技変更を行います。

## 怪盗判定

行動順が回ってきたPCは狙う財宝の指定特技を確認しましょう。財宝の指定特技に挑戦するのであればそのまま怪盗判定を。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。

怪盗判定は財宝のある部屋を指定特技に判定を行い、成功するとその財宝を獲得し、更に得点を1点獲得、『鑑定』を持つPCならばこの獲得できる点数が1点上昇します。怪盗判定に成功したPCは新たな財宝の匂いを嗅ぎつけ、ランダムに次のお宝の指定特技を決定してください。

怪盗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となります。

怪盗判定を終えたPCは行動済となり、再び行動順決定に戻ります。

## 特技変更

指定特技がクリアできそうにないとき、怪盗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。特技変更は宣言だけで可能で、判定は行いません。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。

## HP

怪盗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。単体では脱落は起こりませんが、TWELVE ルールで遊ぶ際は気をつけましょう。

## 得点の使用

知識判定成功で得た得点は、判定の前に使用を宣言することで、以下の効果の内1つを得ることができます。

### ①追加特技 価格：現在の特技の数+1

得点を消費して、新たに特技を1つ獲得します。単体で遊ぶ場合は初期で特技が3つあるため、4つ目を加えるには、得点4を消費しなければなりません。

### ②スキル補充 価格：現在のスキルの数+1

得点を消費して、新たにスキルを1つ獲得します。単体で遊ぶ場合は初期でスキルが1つあるため、2つ目を加えるには、得点2を消費しなければなりません。

### ③HP回復 価格：HP1につき1

得点を消費して、HPを回復します。1点につき1点消費しなければなりません。HP回復を行うとき、初期HPである6を超えても構いません。

## 決着

以上で説明したサイクルを PC の人数分繰り返したとき、セッションは終了します。終了時、最も得点を多く保持していた PC 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として遊んでください。