

技術発展

ようこそ、『技術発展』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)が扮する技術屋を操り、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。

技術の世界は日進月歩。

君たちの目の前には、開発を進めなければ行けないタスクの山が。自分一人でもぎっとこなせるだろうが、問題は期限だ。

だが、同じ悩みを抱えているものは多くいる。

いっそ、協力を募るのも手ではないか？

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 **医学**：医学分野の知識を持つ。
- 3 **薬学**：薬学分野の知識を持つ。
- 4 **農学**：農学分野の知識を持つ。
- 5 **生物学**：生物学分野の知識を持つ。
- 6 **生物化学**：生物化学分野の知識を持つ。
- 7 **化学**：化学分野の知識を持つ。
- 8 **物理化学**：物理化学分野の知識を持つ。
- 9 **物理学**：物理学分野の知識を持つ。
- 10 **力学**：力学分野の知識を持つ。
- 11 **工学**：工学分野の知識を持つ。
- 12 **電気工学**：電気工学分野の知識を持つ。

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。

開発		
2	医学	2
3	薬学	3
4	農学	4
5	生物学	5
6	生物化学	6
7	化学	7
8	物理化学	8
9	物理学	9
10	力学	10
11	工学	11
12	電気工学	12

1	超理論	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	論文引用	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	精密機器	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	大量生産	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	突貫作業	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	睡魔	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『ツリー作成』→『サイクル開

始』→『行動順決定』→『開発判定 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、誰かが最初に自分のツリーを完成することでセッションは終了となります。

ツリー作成

セッションを始める前に、PCたちが各々抱える開発ツリー作成を行います。PC達はそれぞれ、自分の開発しなければならないツリーの指定特技を順番にランダムな特技を決定します。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す。決まった指定特技は第一ツリー、第二ツリー、第三ツリーと順番を決め、第一～第三まで3つの指定特技を記録し、全員が確認できる位置にメモしておきましょう。PCの人数分のメモが完成したら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、後述する開発判定、もしくは特技変更を行います。

開発判定

行動順が回ってきたPCは自身の位置を確認し、次に挑むツリーの指定特技を確認しましょう。ツリーの指定特技に挑戦するのであればそのまま開発判定を。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。

開発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、『大量生産』を持つPCならばこの獲得できる点数が1点上昇します。開発判定に成功したPCはその結果を公開するか、秘匿するかを選択できます。公開する場合は、他のツリーで同じ指定特技が合った場合、そのツリーは判定の必要なくクリアしたものとして扱われます。

開発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。

開発判定を終えたPCは行動済となり、再び行動順決定に戻ります。

特技変更

ツリーがクリアできそうにないとき、開発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。特技変更は宣言のみで可能で、判定はありません。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

開発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。

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誰かがツリーを完成したサイクル、その終わりまで行ったところでセッションは終了となります。

自身のツリーが完成した PC は勝者となり、完成しなかった PC は敗者となります。

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、ツリーを完成させた場合は追加の得点5点として遊んでください。