

# 縄張りタクティカル

ようこそ、『縄張りタクティカル』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)が扮する指揮官を操り、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。

君たちは部隊を率いる指揮官だ。

部隊を指揮し、他の舞台を殲滅し、勝利するのが目的だ。

条件は対等。補給は十分でない。

時に、指揮する部隊を見捨てなければならないこともあるだろう。

過程はどうあれ、勝てばいい。

## 部隊メイク

PLはまずゲームに参加するために、部隊(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の指揮する部隊、その駐留地点となります。

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 **山岳**：切り立った岩や崖もあるだろう山岳地です。
- 3 **森林**：鬱蒼と茂る木々に囲まれた森林です。
- 4 **荒野**：視界を遮るものがない、荒れ地です。
- 5 **平野**：特に特徴のない平野で、駐留に向いています。
- 6 **田園**：田畑の広がる地域です。
- 7 **街道**：整地された大型の道です。
- 8 **農地**：野菜などの作物を育てるための土地です。
- 9 **農村**：田畑や農地が大部分をしめる農村です。
- 10 **住宅街**：背の低い建物が多い住宅街です。
- 11 **市街**：商業施設が立ち並ぶ市街です。
- 12 **都市**：大型の商業ビル、オフィスビルの立ち並ぶ都市です。

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。

戦場		
2	山岳	2
3	森林	3
4	荒野	4
5	平野	5
6	田園	6
7	街道	7
8	農地	8
9	農村	9
10	住宅地	10
11	市街	11
12	都市	12

1	強行軍	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	駆け足	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	精鋭	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	勇猛	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	バーサーカー	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	計略	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

『縄張りタクティカル』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【サイクル開始】→【行動順決

定】→【攻撃判定 or 移動判定】→【行動順決定】→と繰り返し、PC達もつ部隊全て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、最後の一人になるまで行います。

## 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、行動済みの部隊が最も少なく、PCの中で行動順の出目が一番大きいPCは、後述する攻撃判定、もしくは移動判定を行います。全ての部隊が行動を終えたら再びサイクル開始に戻ります。

## 攻撃判定 or 移動判定

行動順が回ってきたPCはまず自身の持っている特技から特技の一つ決め、行動させる部隊を決定します。行動させる部隊を決定したら、攻撃判定を行うか、移動判定を行うかを決定しましょう。

## 攻撃判定

攻撃判定は近くにいる敵部隊に攻撃を行う判定です。

攻撃判定では敵部隊のいる特技一つを指定特技に、行動する部隊のいる特技を代用特技として判定を行います。判定に成功すると攻撃は成功。指定特技に存在する部隊全てにダメージを1点与えることができます。もし、複数の部隊が同じ特技にいた場合、自分を含む全ての部隊にダメージを与えても構いませんし、ダメージを与えない部隊を選んでも構いません。スキル『勇猛』を持っていた場合、与えるダメージが1上昇します。この効果は底にいる部隊全員に適用されます。

攻撃判定が終わったらその部隊は行動済となり、行動順の決定に戻ります。

## 移動判定

移動判定は部隊を移動させる判定です。

移動判定では好きな特技を指定特技に選び、部隊のいる特技を代用特技として判定を行います。判定に成功すると、部隊は指定特技に移動し、元あった特技からはいなくなります。移動判定に成功した時はキャラクターシートの書き換えを忘れないよう気をつけましょう。

移動判定が終わったらその部隊は行動済となり、行動順の決定に戻ります。

## ダメージ

攻撃判定でダメージを受けた際、ダメージを受けた部隊は消滅します。もし、部隊を残したければPCのHPを1減少してください。

## 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1人を除いて全員が脱落したとき、セッションは終了します。もし、複数のPCが脱落せずに残っていた場合は、特技の数がもっとも多いPCが真の勝者となります。

## 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。