

# そこで自爆です

ようこそ、『そこで自爆です』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(P L)が扮する軍師(PC)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 P L で遊んでみていいでしょう。

君は軍師だ。

しかも、畏とか計略とか奸計とかが得意なタイプの。

現在の戦況はどちらが有利とも言えない。

ならば、戦況を変えるのは君の詭計にかかっていると言えよう。

さあ、いいタイミングで自爆させよう。

## 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 の得意な作戦となります。

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 夜襲**：夜、視界の悪い中を襲撃する作戦です。
- 3 奇襲**：相手の隙を突き、襲撃する作戦です。
- 4 突撃**：突撃します。戦力が十分にあればこれで十分です。
- 5 突破**：敵陣を突切り、突破する作戦です。
- 6 遊撃**：部隊を分け、遊撃隊を作る作戦です。
- 7 伏兵**：兵を隠し、伏兵とする作戦です。
- 8 陣形**：陣形を組み、兵を効率よく運用する作戦です。
- 9 展開**：兵を広げ、展開する作戦です。
- 10 包囲**：敵を包囲し、数的有利を作り出す作戦です。
- 11 制圧**：拠点を制圧する作戦です。
- 12 殲滅**：皆殺しです。

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。

作戦		
2	夜襲	2
3	奇襲	3
4	突撃	4
5	突破	5
6	遊撃	6
7	伏兵	7
8	陣形	8
9	展開	9
10	包囲	10
11	制圧	11
12	殲滅	12

1	計画的畏	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	通信傍受	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	地図	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	致命打	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	こんなこともあろうかと	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	畏です	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の数〕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

『そこで自爆です』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】

→【計略判定 and 罠判定】→【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の人数回繰り返すとセッションは終了となります。

## 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。

また、このとき、出目の大きかったPCから順に好きな特技1つに罠を仕掛けることができます。

## 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、後述する計略判定を行います。

## 計略判定

行動順が回ってきたPCはまず好きな特技を指定特技に決めます。計略判定に成功すると、その特技に罠を仕掛けることができます。

計略判定が行われた後、判定に使用された特技(代用特技)に近い位置に罠を仕掛けていたPCは、罠判定を宣言できます。

罠判定の宣言がなければ再び行動順決定に戻ります。

## 罠判定

罠判定は誰かが計略判定を行った時に宣言できます。罠判定は、計略判定で使用された特技(代用特技)を指定特技にし、罠を仕掛けた特技で判定を行います。例えば7伏兵に罠を仕掛けていたとき、誰かが6遊撃を使って計略判定を行った場合、6遊撃を指定特技にし、7伏兵で判定を行う、といった具合です。

罠判定に成功すると、計略判定を行ったPCにダメージを与えられます。スキル『致命打』を持っていた場合、このとき与えるダメージを1上昇します。

罠は一度使用すると消滅し、効果的ではないと判断した場合は宣言せず保留することができます。

罠判定を終えると再び行動順決定に戻ります。

## HP

罠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。

## 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、HP 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、与えたダメージを得点として遊んでください。