

TRPG風協力脱出ゲームUREG

トキノ レベル



脱出ゲーム パズル

この一冊で

閉鎖空間を脱出するもの

閉鎖空間を形作るもの

閉鎖空間で阻むもの

閉鎖空間に在るもの

閉鎖空間に居るもの

を創ることができる

あなただけの

脱出ゲームを

創造しよう

目次

ゲームルール	2
追加ルール	4
背景情報・参考リプレイ	6
プレイヤーパート	7
キャラクター	8
靈感少女	9
ドジっ娘	10
赤髪の男	11
P C 作成	12
P C 作成の参考リプレイ	28
ゲームマスターパート	29
シナリオ	30
★ ①小さな赤いボタン	32
★★ ②隠れた子供はだれ?	33
★★ ③閉ざされた施設	34
★★ ④ガラスに映る君	36
★★★★ ⑤闇に包まれて	37
シナリオ作成	38
M A P	40
障害物	41
アイテム	48
ダメージ条件	56
戦闘	57
N P C	58
マスタリング	62
ハウスルール	63
あとがき・奥付	76

印刷用キャラクターシート..... 裏表紙



2014-2016 Lin Yasuda

※この本をそのまま再配布するのは不可とする。

Un Realistic Escape Game

作：保田 琳

対象年齢



推奨人数



目安時間



このゲームについて

^{アレグ}UREGは、プレイヤーキャラクター(PC)が障害物を突破して、閉鎖空間から脱出することを目的とした会話型の協力ゲームです。

参加者は輪をつくり、言葉でシナリオの状況を説明するゲームマスター(GM)と、それを聞いて、閉鎖空間にいるPCを操作するプレイヤーに分かれて遊びます。

この本について

本書は^{アレグ}UREGのキャラクター、アイテム、シナリオを自作するための本です。

一冊でも遊べるよう、コピーして使える全アイテムを収録したアイテムカタログもあります。PCや閉鎖空間を作成することを大いに楽しんでください。

遊ぶのに必要な物

- ・本書、時計(時間が計れるもの)
- ・電卓、スマホ(シナリオに必要な場合)

PC作成に必要な物

- ・筆記用具(プレイヤー人数分)
- ・6面体ダイス(1~プレイヤー人数分)

コピーする物

- ・キャラクターシート(プレイヤー人数分)
- ・アイテムカード(シナリオに配置したもの)
- ・シナリオシート(シナリオを自作する場合)

ゲームルール (ver1.3)

用語

GM：ゲームマスターの略。脱出ゲームの司会進行役。

プレイヤー：担当するPCの行動や意思決定を行なう役。

キャラクター：PCやNPCといった脱出ゲームの登場人物。

PC：プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーが操作する。

NPC：ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが操作する。

場：参加者が輪になってつくる中央の開いた空間のこと。

アイテム：障害物を突破する助けとなる道具のこと。

シナリオ：舞台となる閉鎖空間で行なわれる脱出ゲームのこと。

ゲームの勝利

PCが全員無事脱出できたら、プレイヤーとGMの**完全勝利**です。一部のPCだけ脱出した場合は、**部分的勝利**となります。

ゲームの終了

以下の状況の時にゲームが終了します。

- ・PCが全員脱出できた時
- ・閉鎖空間にいるPCが脱出不可能になった時
- ・制限時間が過ぎた時
- ・プレイヤーがギブアップした時

ゲームの準備

●GMとプレイヤーの決定

誰がGMをするかひとり決めてください。

GMはルールブックを持って遊びます。

他の人はプレイヤーとなります。

●シナリオの選択

GMは今回脱出するシナリオを選びます。
遊ぶシナリオをよく読みましょう。

●アイテムの配置

配置アイテムにあるアイテムを裏向きにして、中央の場に置きます。

●キャラクターセレクト

プレイヤーは使用するキャラクターを1人選択もしくは作成します。

※プレイヤーが1人の時は、能力<○閃き>
<×平凡>の“Inspiration”を推奨します。

●制限時間の確認

制限時間が何分か伝えて、ゲームプレイの開始と同時に時間を計り始めます。

ゲームプレイ

●開始描写

まず、GMはシナリオの開始描写を読みます。そして、PCのスタート地点の状況を説明し、プレイヤーにこの後どうするか問いかけます。

●プレイヤー

プレイヤーの操作するPCは、閉鎖空間の中を探索することができます。気になった場所などに近づいて調べ、障害物を突破する方法を見つけ、ゴール地点に行き脱出しましょう。

●GM

シナリオのMAPに書かれている情報を、臨場感たっぷりにプレイヤーへ伝えます。

PCの現在地をMAPと照らし合わせて、今の状況を説明してあげてください。

●探索

PCが閉鎖空間を調べる行為です。PCの行った行動によってはアイテムを発見します。場に伏せたアイテムを表向きにしてください。
例：袋の中にあるものを取り出す。

●障害物

脱出を邪魔しているものです。

障害物を突破することで、状況が変化します。

必ず1つは障害物を突破する方法がシナリオに書かれています。

例：鍵のかかった扉、暗闇、ひび割れた壁

●突破

PCが障害を解決する方法をGMに提案し、実行する行為です。閉鎖空間にあるものはありませんでも利用できます。

GMは、プレイヤーの説明を聞いて、キャラクターの能力、アイテム、シナリオにある物を見て、それが可能かどうか判断します。可能と判断すれば、シナリオに書いていない方法でも、障害物を突破できます。

GMはどう状況が変化したか伝えてください。
例：「梯子」を立て掛けて、窓まで登る。

●脱出

PCがゴール地点に辿りつく脱出できます。

《基本ルール》

- ルールの審判はGMが受け持ちます。
- シナリオはGMだけが見ます。
- PCの行動範囲はGMが判断します。
- ゲーム内時間は巻き戻せません。

《プレイヤールール》

閉鎖空間にいるPCを直接操作する行動の意思決定権をもっています。

- ・ PCを操作（行動、意思決定）します。
- ・ PCは閉鎖空間内を移動できます。
- ・ GMに状況やアイテムの質問ができます。
- ・ 障害物を突破する方法をGMに提案し、それを実行するかどうか決められます。
- ・ GMが認めないかぎり、紙にペンで書いたり、電卓を使ったりしてはいけません。

《GMルール》

シナリオシートを見ながら、プレイヤーにPCの状況を説明し、司会進行します。

- ・ PCの状況がプレイヤーに分かるように、言葉での情景描写ができます。
- ・ プレイヤーが提案した障害物を突破する方法が可能かどうか判断を下します。
- ・ 自分が進行するシナリオの間だけ、ルールや内容を変更、修正、追加できます。
- ・ プレイヤーに障害物を突破する方法を直接伝えてはいけません。

《アイテムルール》

発見したアイテムや閉鎖空間にある物は、障害物の突破に役立てることができます。

- ・ プレイヤーはどのように使うか、GMが納得できるように説明してください。
- ・ アイテム自体を加工することも可能です。
- ・ 発見したアイテムは、キャラクターに重ねることで、それを所持したことになります。

例：所持した「パール」を使い、「梯子」の中央を“く”の字に曲げる。

◆◆ 追加ルール ◆◆

追加ルールとは

シナリオによって使うルールのことです。
使う場合は、あらかじめ説明しましょう。

ノンプレイヤーキャラクター

N P C

閉鎖空間にいる P C 以外の登場人物です。
G M に行動の意思決定権があります。

N P C には、次の 3 種類が存在します。

「味方 N P C」

- ・ P C に対して協力的な N P C です。
- ・ 脱出のための提案には協力します。
- ・ 突破の方法を基本的には思いつきません。
- ・ この N P C が脱出できずにクリアした時、完全成功ではなく、部分的成功となります。

「中立 N P C」

- ・ P C と話をしたり、協力してくれたりします。
- ・ 障害物やダメージ条件となりえます。

「敵 N P C」

- ・ P C を害しようとする N P C です。
- ・ P C の提案にはのりません。
- ・ 障害物やダメージ条件となりえます。

しょうめつ 消滅

キャラクターがこの空間から消え去ります。
消滅したキャラクターは、探索や障害物の突破、脱出ができません。全員が消滅すると、脱出が不可能となります。

一部の P C が消滅してクリアした場合、完全成功にならず、部分的成功となります。

消滅した P C がどうなるかは G M が判断します。

リスタート

失敗したシナリオを再度、同じ P C で始めからやり直します。

G M はこれを認めなくても構いません。

ライフ

P C はライフを各 1 点もっています。
ライフが 0 点になると消滅してしまいます。

このライフは「花」を所持することで、増やすことができます。

「ダメージ」

ライフを失うことをダメージと呼びます。
ダメージは、P C が肉体的・精神的な脅威に晒された時に発生します。

特定の条件を満たした時に、発生するダメージのことを**ダメージ条件**と言います。

戦闘

※「N P C」ルールの導入が必要。

※「ライフ」ルールの導入が必要。

変則的な障害物の突破です。P C は協力して、障害物となる敵 N P C と戦います。

プレイヤーは以下の 3 つに触れて、どのように戦闘するか発言します。

- ・ 戦闘に参加する P C (誰が戦うか)
- ・ 使用するアイテム (何で戦うか)
- ・ 作戦の内容 (どうやって戦うか)

それを基に、G M は敵 N P C との戦闘の結果どうなったかを説明します。

詳しくは、p.57 を参照してください。

PC作成

PCを自分で作成します。

キャラクターシート（裏表紙）をプレイヤー人数分印刷しておいてください。

データの部分は、基本についているキャラクターカードと同じため、併用することも可能です。

詳しくは、p.12を参照してください。

ダイス決定表

※「PC作成」ルールの導入が必要。

6面体サイコロ（ダイス）を使って、PCの設定をランダムに決定できます。

- ・ダイス1個振ることを1Dと言います。
- ・自分で結果を選択しても構いません。

フロア

部屋数が多く、広い閉鎖空間です。

- ・複数のMAPを使うひとつのシナリオです。
- ・ページ番号が書かれた場所に辿りつくと、PCはそのページのMAPへ移動します。
- ・同じフロア内ならアイテムを持ち出せます。
- ・違うシナリオにアイテムは持ち越せません。

キャンペーン

複数の階層で構成された巨大な閉鎖空間です。

- ・複数のシナリオを連続して行います。
- ・最初にPCとして選んだキャラクターは、途中で変更することはできません。
- ・次のシナリオにアイテムは持ち越せません。

コンティニュー

PCの誰かが「懷中時計」を所持していると、ゲームを最初からスタートし直すことができます。

「発動条件」

- ・制限時間内に自分でネジを回した時。
- ・PC全員が消滅した時。

「効果」

- ・シナリオを最初から始めます。
- ・GMは開始描写から始め直してください。
- ・「懷中時計」以外のアイテムは未発見にします。
- ・「懷中時計」は所持したままになります。
- ・残り制限時間はそのままです。



◆ 背景情報 ◆

現実世界

P Cの現実世界は、基本的に現代社会の地球ですが、時には現代社会の地球出身でないP Cもいるかもしれません。

閉鎖空間から脱出し、現実世界に戻ることがP Cの目的です。

P C

P Cとなるキャラクターは、基本的に、日常生活を過ごしている一般人です。

しかし、閉鎖空間に閉じ込められてしまう体質のため、いくつもの閉鎖空間を抜け出す運命にあり、脱出者と呼ばれます。

閉鎖空間

閉鎖空間は謎に包まれた場所です。

P Cは突如として閉鎖空間へとやってきました。その経緯は覚えていません。

閉鎖空間に共通していえることは、以下の通りです。

- ・P Cを閉じ込める構造をしていること。
- ・脱出すれば日常へ戻れること。
- ・脱出の方法が必ずあること。
- ・ゴールが光り輝いていること。

N P C

N P Cは、閉鎖空間に閉じ込められた者もいれば、閉鎖空間の中で生きている謎の存在もあります。

花

肉体的・精神的な脅威から身を守る力を持っています。力を使った花は散ります。

例外を除いて、同時に色の違う花を持つと反発し合って、花が手から離れます。

◆ ゲームプレイの参考リプレイ ◆

以下は、GMとプレイヤーが実際にゲームプレイする場面をト書き形式で再現しています。

GMは、シナリオを選び、「シナリオ名」を言って、アイテムカードを場に3枚裏向きに置きます。

プレイヤーは、一人プレイ推奨能力の〈○閃き〉〈×平凡〉を持つ靈感少女を選択しました。

GM：（タイマーを押して）開始状況を読むよ。

君は6m四方の部屋の中央にいた。正面には壁があって、高さ5mの位置に窓がある。さあ、どうする？

プレイヤー（以下、靈感少女）：なるほど。では、辺りを見渡して他に出口がないか調べます。

GM：OK。（シナリオのMAPを見て）すると、君の後ろに「木箱」と3mの「梯子」があるだけだ（カードを2枚表向きにする）。

靈感少女：出口は他にないみたいですね…「梯子」を持つことはできますか？

GM：できます（「梯子」を靈感少女に渡す）。

靈感少女：その「梯子」を窓の下に立て掛けて、両手を伸ばせば窓を開けて出られますか？

GM：「梯子」は3mだから残り2m弱だね。君が〈×低身長〉や〈×鈍重〉なら難しい。

靈感少女：私の短所は〈×平凡〉なので、平均的な身長と体重ですよ（笑）。

GM：うん。では君の手はぎりぎり窓に届く。高さ5mの障害物を突破して窓から無事にこの閉鎖空間から脱出できそうだ。

靈感少女：やりましたね。では脱出します。…私の場合でぎりぎりだと、〈×低身長〉さんはどうやってクリアするんでしょう？

GM：クリアは可能だよ。ちょっとした工夫が必要になるけどね。



プレイヤーパート

“PCをつくろう”



◆◆ キャラクター ◆◆

キャラクターとは

閉鎖空間の中に存在する登場人物です。
プレイヤーが操作するキャラクターをPCと呼びます。基本的に人間です。

キャラクターセレクト

自分でキャラクターを作成する (p.12)
かサンプルキャラクターの中から選びます。
「基本」や「偽りの美術館」を持っていれば、
キャラクターカードからも選択できます。

キャラクターシート

キャラクターシートは、キャラクター作成時に
使用します。プレイヤー人数分コピーして
おいてください。

サンプルキャラクター

p.9 ~ 11 のキャラクターシートは、
サンプルキャラクターです。

白紙のキャラクターシートの代わりに、
サンプルキャラクターをコピーすればすぐ
に遊ぶことができます。

キャラクター名とプレイヤー名、出身、個性
は未記入のため、思いつくまま書き込んで
ください。

出身や個性、キャラクター名に困った時は
p.26 ~ 27 にダイス決定表があります。

「靈感少女」1回だけ特別なヒントを聞けます。

「ドジっ娘」1回だけ無茶な行動ができます。

「赤髪の男」制限時間が5分長くなります。

◆ キャラクターシートの見方 ◆

キャラクター名 ①

プレイヤー名: ⑥

イラストやメモ、所持アイテム

能力

○長所

×短所 ②

性別 年齢

身長 ③ 体重

cm kg

服装

④

職業: 出身: 個性:

その他: ⑤

①キャラクター名

このキャラクターの名前です。

②能力

このキャラクターがもつ有利な能力 (長所) と
不利な能力 (短所) です。

③身体

このキャラクターの性別・年齢・身長・体重です。

④服装

このキャラクターの服装とアクセサリです。

⑤設定

このキャラクターの職業や出身、個性といった
シナリオに影響しにくい設定です。

⑥プレイヤー名

このキャラクターを操作するプレイヤーの名前です。

⑦イラストやメモ、アイテム置き場

このキャラクターの外見イラストや、メモです。
また、ゲーム中はアイテムカード置き場となります。
※ゲームプレイ中にメモするには、シナリオ中にペ
ンを手に入れる必要があります！

靈感少女

キャラクター名

プレイヤー名:

UREG

イラストやメモ、所持アイテム

能力

○長所

○閃き

1シナリオに1回、
特別なヒントを開ける。

×短所

×平凡

特に優れた身体能力
をもたない。

性別

女性

年齢

18歳

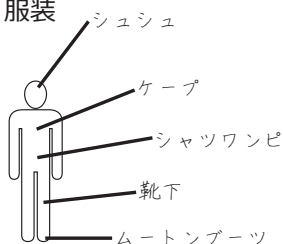
身長

155 cm

体重

47 kg

服装



職業: 高校生

出身: 企業・施設

個性: 守護霊がいる

その他:

ドジっ娘

キャラクター名

プレイヤー名:

OREG

イラストやメモ、所持アイテム

能力

○長所

○底力

1シナリオに1回、
無茶なことができる。

×短所

×鈍足

人より走るのが遅い。

性別

女性

年齢

21 歳

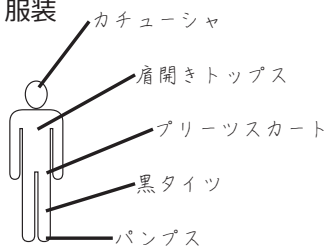
身長

161 cm

体重

54 kg

服装



職業: 大学生

出身: 日本

個性: 装えるドジっ娘

その他:

赤髪の男

キャラクター名

プレイヤー名:

OREG

イラストやメモ、所持アイテム

能力

○長所

○抗体

制限時間を5分延ばす。

×短所

×不幸

平等な可能性で嫌な目に遭う時、
優先して被害を受ける。

性別

男性

年齢

24 歳

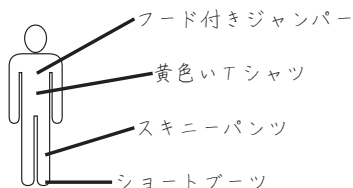
身長

172 cm

体重

62 kg

服装



職業: フリーター

出身: 日本

個性: 赤髪

その他:

PC作成

■ PC作成手順 ■

自分の名前をプレイヤー名に記入

i 能力の決定 (p.13~17)

以下から長所と短所をひとつずつ選びます。

- ・通常能力から選ぶ。
- ・能力セットからひとまとめに選ぶ。
- ・特殊能力から選ぶ。※ GM の許可必要

ii 身体の決定 (p.18)

性別・年齢・身長・体重を決めます。

- ・通常は 140 ~ 180cm・40 ~ 80kg
- ・〈○小柄〉は 110 ~ 140cm・20 ~ 40kg
- ・〈○大柄〉は 180 ~ 220cm・70 ~ 120kg
- ・能力によって身長体重の幅は変化する。
- ・ダイス決定表で決める。

iii 服装の決定 (p.19~25)

以下の方法から服装を決めます。

- ・自分で服装を決める。
- ・衣装セット表を使う。
- ・私服コーディネート表を使う。

iv 名前や設定 (p.26~27)

名前やその他の設定を決めます。

能力・身体・服装から、思いついた設定を記入します。ダイス決定表もあります。

PCの完成

PC ができたら、自己紹介しましょう。

PC作成について

閉鎖空間にいるキャラクターを作成します。
PC作成手順は左図の通りです。

能力の取得制限・推奨

GM は、シナリオを見て PC が取得する能力を制限・推奨できます。

困ったらとりあえず「○閃き」推奨。

基本の身体能力について

- ・人間です。
- ・2 m の高さまで手が届きます。
- ・両手を広げると、身長と同じ長さです。
- ・垂直跳び 50cm は余裕です。
- ・幅跳び 1m50cm は余裕です。

ダイス決定表

ダイスを用いて内容をランダムに決定できる表のことです。

性別・年齢・身長・体重・服装・出身・個性・キャラクター名にダイス決定表があります。

結果が気に入らなければ採用しなくても構いません。

持ち物

PC が閉鎖空間に持っている物は、衣類とアクセサリだけです。他の物はなぜか無くなったものだと思ってください。

言語

閉鎖空間内において、覚えている言語が違ってても意思疎通することは可能です。

言葉や文字は、脳内で自動的によく知る言語に翻訳されていると思ってください。

そのため、他言語で話す人の口の動きは少しずれていることに気付けるでしょう。

◆ i 能力 ◆

能力はキャラクターの特性です。

●能力の選択

能力は、「通常能力」か、「能力セット」から選びます。

GMの許可があれば、「特殊能力」から選んでも構いません。

・通常能力 (p.14・15)・特殊能力 (p.16)

長所と短所を1つずつ選択します。

通常能力と特殊能力は組み合わせます。

特定の長所と短所は組み合わせません。

・能力セット (p.17)

同じ列の長所と短所を1つ選択します。

ジャンプ力

数値が必要な場合、以下を参照します。

基本 垂直跳び 50cm 幅跳び 1.5 m

〈○身軽〉 垂直跳び 75cm 幅跳び 3 m

〈×鈍重〉 垂直跳び 25cm 幅跳び 1 m

5 m以上の十分な助走をつけられるなら、走り垂直跳びはその1.5倍、走り幅跳びはその2倍の距離を跳べます。

手の届く高さ

手の届く高さは、以下を参照します。

基本 手の届く高さ 2 m

〈○大柄〉 手の届く高さ 2.5 m

〈×低身長〉手の届く高さ 1.5 m

中背 (140cm~180cm) な二人で肩車すると、3 mの高さまで手が届きます。

立ち肩車は、高さがさらに50cm伸びます。ただし、上に乗る人が〈○身軽〉や〈○小柄〉でないと難しいでしょう。

詳しくは右図を参照します。

◆ 能力の見方 ◆

①②強力

腕力が強い。基準より体重が5kg重い。
・硬い物を曲げたり、③重い物を動かせる。

①能力の種類

この能力の種類です。

○：長所の能力 (ゲーム中に有利になります)。

×：短所の能力 (ゲーム中に不利になります)。

②能力名

この能力の名前です。

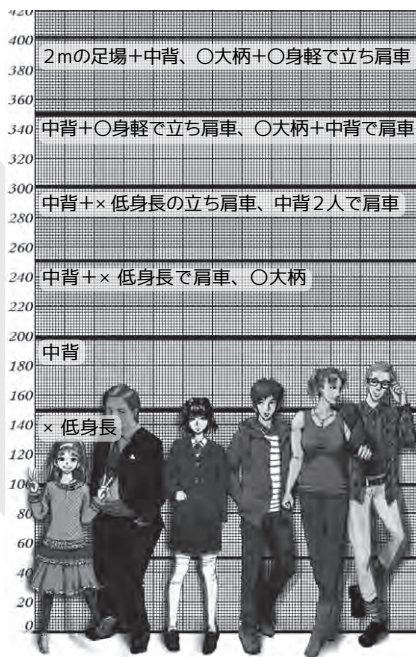
③説明

この能力についての内容です。

身長や体重の基準は、基準値から決める時に使います。自分で決める時は目安となります。

「一緒に取得できない」と書かれた能力を、同じキャラクターが両方持つことはできません。

手の届く高さの目安



◆ i 能力 : 通常能力 ◆

- ・ 常人が持ち得る有利な能力です。
- ・ 取得制限は特にありません。

- ・ 能力を長所に記入します。
- ・ 時には長所が不利に働くこともあります。

+ 長所 +

○目星

目ざとい。

- ・ 1 シナリオ 1 回、隠されたヒントやアイテムがどの場所にあるか特定できる。

○強力

腕力が強い。基準より体重が 5kg 重い。

- ・ 硬い物を曲げたり、重い物を動かせる。
- ・ <×鈍重> や <×巨体> を肩車できる。

○聞き耳

猫のように聴覚が鋭い。

- ・ 壁越しや微かな音の種類や位置が分かる。

○身軽

運動神経が良い。基準より体重が 5kg 軽い。

- ・ 不安定な場所も動ける。立ち肩車できる。
- ・ ジャンプ力が上がる。

○嗅ぎ分け

犬のように鼻が利く。

- ・ わずかな匂いでも種類や位置が分かる。

○器用

コントロール力があり、手先が器用。

- ・ 細かな作業や加工、投げるのが得意。

○話上手

人と話をするのが得意。

- ・ 言葉巧みに NPC から情報を聞ける（実際に会話する必要はない）。

○夜目

夜目が利き、暗闇の様子がわかる。

- ・ 暗闇の中にある物の形が見える。

○武術

空手や柔道などを習っている。

- ・ 格闘技で相手に反撃を受けず無力化できる。

○完全記憶

一度見聞きしたことを忘れない。

- ・ 一度見たものは、いつでも詳細に状況を思い出せる。実際にメモを取ってもよい。

○技師

電子機械や危険物の扱いに長けている。

- ・ 専門知識を持っている。
- ・ 電子機器の複雑な操作や修理ができる。

○制作

作品づくりが得意。すぐに作れる。

- ・ 絵画や写真の美術工芸の腕前が一流。

◆ i 能力：通常能力 ◆

- ・ 常人が持ち得る不利な能力です。
- ・ 矛盾する長所と組み合わせられません。

- ・ 能力を短所に記入します。
- ・ 時には短所が有利に働くこともあります。

－ 短所 －

×近視

- ・ 2 m以内の物しかよく見えない。
- ・ 矯正用の眼鏡は身に着けていない。
- ・ 〈○目星〉と一緒にには取得できない。

×難聴

- ・ 耳が遠くて、あまり音が聞こえない。
- ・ 耳元の音や、大きな音しか聞こえない。
- ・ 〈○聞き耳〉と一緒にには取得できない。

×鼻づまり

- ・ 鼻がきかず、味の違いも分からない。
- ・ 匂いや味の違いが分からない。
- ・ 〈○嗅ぎ分け〉と一緒にには取得できない。

×口下手

- ・ うまく喋ることができない。
- ・ NPC とは単語でしか話せない。
- ・ 〈○話し上手〉と一緒にには取得できない。

×^{よわ}ひ弱

- ・ 戦いや耐えることが苦手。
- ・ 戦うことや肉体的に我慢するのが下手。
- ・ 〈○武術〉と一緒にには取得できない。

×^{きかいおんち}機械音痴

- ・ 電子機械が扱えない。
- ・ 携帯やパソコンを上手く扱えない。
- ・ 〈○技師〉と一緒にには取得できない。

×非力

- ・ 腕力が弱く、重い物を動かすのに道具が必要。
- ・ 〈○小柄〉以外を肩車できない。
- ・ 〈○強力〉と一緒にには取得できない。

×^{どんじゅう}鈍重

- ・ バランス感覚が悪い。基準より体重が30kg 重い。
- ・ ジャンプ力が下がる。肩車の上になれない。
- ・ 〈○身軽〉と一緒にには取得できない。

×不器用

- ・ 微妙な力加減ができない。
- ・ 細かな作業や加工、投げるのが苦手。
- ・ 〈○器用〉と一緒にには取得できない。

×鳥目

- ・ 夜目がきかない。
- ・ 薄暗い所も暗闇のように見えてしまう。
- ・ 〈○夜目〉と一緒にには取得できない。

×記憶喪失

- ・ 自分や他人についての記憶を失っている。
- ・ 自分や他人についてまったく分からない。
- ・ 〈○完全記憶〉と一緒にには取得できない。

×悪筆

- ・ 絵や文字が壊滅的に下手。
- ・ 絵や文字が汚すぎて自分でも解読できない。
- ・ 〈○制作〉と一緒にには取得できない。

◆ i 能力：特殊能力 ◆

- ファンタジー的な能力です。
- ・ G M の許可がなければ取得できません。

- ・ 通常能力との組み合わせが可能です。
- ・ 呪縛に取得制限される長所はありません。

+ 長所（超能力） +

○発火

火を生み出す超能力。

- ・ 手から 1 0 秒間、赤い火の玉を出せる。
能力を複数回使うと、ダメージを受ける。

○念力

目に見えない力で物を動かす超能力。

- ・ 1 シナリオ 1 回、周囲 2 m にある 5 k g
までの物体を意思の力で動かせる。

○転移

テレポートする超能力。脱出はできない。

- ・ 1 シナリオに 1 回、立ったことがある空間
に所持品と自分を瞬間移動できる。

○読心

他人の心と視界を読める超能力。

- ・ 1 シナリオ 1 回、視界にいる N P C の心や
知覚している状況を知る。

○透視

壁を透視できる超能力。

- ・ 1 シナリオ 1 回、板 1 枚分の厚さを透かし
て見る。ただし、明るさの影響は受ける。

○予感

動く直前に悪い予感が働く超能力。

- ・ 1 シナリオ 1 回、ダメージ条件を満たす直前
に、G M からそのことを教えてもらえる。

- 短所（呪縛） -

×段差呪

段差を登り降りすると激痛がはしる呪い。

- ・ 10cm 以上の段差を自分で登り降りする
とダメージを受ける（運ばれるのは O K）。

×水縮呪

水に入ると身体が縮む呪い。

- ・ 冷たい水に浸かると身長が半分になる。
お湯に浸かると戻る。

×禁句呪

禁句を口にすると激痛がはしる呪い。

- ・ G M が決めた言葉（例：外来語、はい）を
使うとダメージを受ける。

×目立呪

目立たないと脱出させてくれない呪い。

- ・ G M が目立つと思う行動を 1 分間しないと
脱出できない。

×時限呪

一定時間が経過すると激痛がはしる呪い。

- ・ 制限時間が残り 5 分になるとダメージを
受ける。

×獣化呪

身体が動物になる呪い。

- ・ シナリオ中、G M が指定した動物になる。
喋ったり動いたりできる（p.59 参照）。

◆ i 能力：能力セット ◆

一長一短のある能力です。
・同じ列の能力を長所・短所に記入します。

・〈○花束〉は、「ライフ：花」を採用している
シナリオ以外では役に立ちません。

能力セット名	+ 長所 +	&	- 短所 -
Inspiration 突然の名案	○閃き 閃えた考えを思いつく。 ・1 シナリオ 1 回、G M から特別なヒントをもらえる。		×平凡 特に身体的に秀でた所がない。 ・特に優れた身体能力を持たない。
Potential 潜在能力	○底力 体の負担を考えずに力を発揮する。 ・1 シナリオ 1 回、無茶なことができる。 あまりに無茶だとダメージを受ける。		×鈍足 人より走るのが遅い。 ・人間同士で走ると追いつかれる。
Antibody 免疫体	○抗体 閉鎖空間に少しの間対抗する力がある。 ・制限時間を 5 分延ばす。		×不幸 他人より少しだけ運が悪い。 ・平等な可能性で嫌な目に遭う時、優先して被害を受ける。
Littleness 小ささ者	○小柄 体格が小さく、110～140cm 程度しかない。 ・狭い所を通れる。低い位置を見れる。		×低身長 基準より身長が 30cm 低く、体重が 20kg 軽い。 ・1.5m の高さしか手が届かない。 ・〈○小柄〉以外を肩車できない。
Bigness 大きな者	○大柄 体格が大きく、190～220cm ほどある。 ・2.5m の高い所に手が届く。 ・〈×巨体〉を肩車できる。		×巨体 基準より身長が 40cm 高く、体重が 40kg 重い。 ・狭い場所を通り抜けられない。 ・肩車の上になれない。
Florist 花屋	○花束 色違いの花を持てる。 ・「花」の制限を無視する。色違いの「花」を同時に所持できる。		×全色盲 世界が白黒に見える。 ・色の識別ができない。

◆ ii 身体 ◆

キャラクターの身体（性別・年齢・身長・体重）は、自分で決めるかダイスで決めます。

性別

ダイス決定表は以下の通りです。

- ①プレイヤーと同じ ②～③男性
④～⑤女性 ⑥その他（両性・無性など）

年齢

計算式は（[基準値] + [加齢]）歳となります。

■基準値（歳、以下を1D）

- ①10 ②15 ③20 ④25 ⑤30 ⑥50

※〈〇小柄〉は4歳を基準値とします。

■加齢（歳）

[基準値] に+1Dを加えます。

気が済むまで、これを繰り返します。

※GMは途中で止めさせても構いません。

身長・体重

計算式は（[基準値] + [体型] + [能力]）です。

■基準値（以下を1D、もしくは右上表）

- ①身長 [150] cm 体重 [50] kg
②身長 [155] cm 体重 [52] kg
③身長 [160] cm 体重 [55] kg
④身長 [165] cm 体重 [60] kg
⑤身長 [170] cm 体重 [65] kg
⑥身長 [175] cm 体重 [70] kg

■体型（以下を1Dし、基準値から上下する）

- ①モデル 身長 [+1D] 体重 [-1D×2]
②痩せ気味 身長 [+1D] 体重 [-1D]
③筋肉質 身長 [+1D] 体重 [+1D]
④標準 身長 [+1D-2] 体重 [+1D-4]
⑤太め 身長 [-1D] 体重 [+1D]
⑥肥満気味 身長 [-1D] 体重 [+1D×3]

■能力（以下は基準値から上下する）

〈〇身軽〉〈〇強力〉〈×鈍重〉〈×低身長〉〈×巨体〉
を取得した時、基準値から内容分上下する。

参考：日本人の年齢別

身長・体重の中央値

日本人の身長・体重の中央値です。

年齢	男性		女性	
	身長	体重	身長	体重
5	110cm	18kg	109cm	18kg
6	116cm	20kg	115cm	20kg
7	122cm	23kg	121cm	22kg
8	127cm	25kg	127cm	25kg
9	133cm	29kg	133cm	28kg
10	138cm	32kg	139cm	32kg
11	144cm	36kg	146cm	37kg
12	152cm	42kg	151cm	42kg
13	160cm	47kg	154cm	46kg
14	165cm	52kg	156cm	49kg
15	168cm	57kg	157cm	50kg
16	169cm	59kg	157cm	51kg
17	170cm	60kg	157cm	51kg

参考：平成27年度文科省学校保健統計調査より

中央値とは、平均と違い例外を除き中央に位置する人を基に数値化したものです。

そのため、同年代の身長と体重の基準値にこの表を活用してください。

身長・体重の基準値は、BMI（ボディ・マス・インデックス）指数を基にしています。

BMI指数は、ベルギーで統計手法を用いて身長の適正体重を出したものです。そのため、日本人の身長・体重の中央値とは異なります。

■基準値の詳細化

身長・体重の基準値から、年齢や性別で特徴付けたい場合は以下を参考にします。

- ・15歳以上の女性：身長-5cm・体重-5kg
- ・14歳までの子供：身長-10cm・体重-10kg

◆ iii 服装 ◆

キャラクターの服装を決めます。閉鎖空間で持てるものは、衣類とアクセサリだけとなります。自分で決めるか、「衣装セット」「衣服コーディネート」「小物コーディネート」を活用しましょう。

衣装セット

上下の揃った衣装（p.20-21）を着ます。下記の「服装のポイント設定」で色を決めたり、「小物コーディネート」（p.24-25）を使ったりしてさらに特徴づけるとよいでしょう。

衣服コーディネート

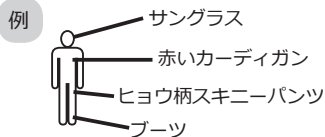
単品の衣服（p.22-23）を組み合わせます。「小物コーディネート」（p.24-25）も使います。下記の「服装のポイント設定」で、衣服や小物を1、2箇所特徴づけるとよいでしょう。

小物コーディネート

大まかな服装を決めた後に使います。単品の小物（p.24-25）を組み合わせます。

服装の書き方

全身図に服装の内容を書くことで簡単です。色や柄を書き加えると、さらに個性がでます。



初期装備品

G Mの許可があれば、衣類やアクセサリに含まれない物を持っていても構いません。または、G Mが指定した物を身に着けていることもあるでしょう。

服装のポイント設定

服装を部分的に特徴付けます。横列、縦列の順にダイスを振り、出目を参照してください。

- ・設定するポイントは1、2箇所だけ決めておくのが無難です。
- ・衣装セットで色だけ使いたい場合は、1回目の横列の出目を半分（端数切り上げ）にします。
- ・ダイス決定表は以下のとおりです。参考にしてください。

	■ 色 A	■ 色 B	■ 色 C	■ 模様	■ スタイル	■ プリント
■	赤色	水色	オレンジ	チェック	カジュアル	顔写真
■	紫色	紺色	ピンク	ドット	レース	動物・植物
■	青色	黄緑色	ラベンダー	ストライプ	だぼだぼ	食べ物・菓子
■	緑色	白色	モスグリーン	ボーダー	和柄	アニメキャラ
■	黄色	灰色	ベージュ	迷彩	最新	風景
■	茶色	黒色	レインボー	ヒョウ柄	古着	文字入り

◆ iii 服装：衣装セット ◆

衣装セットの決め方

服装をセットで決定したい時、参考にしてください。

迷う場合は、横列、縦列の順にダイスを振り、出目を参照してください。

区切りのある衣装名は男装 / 女装です。好きな方を選んでください。

詳細な決め方（年齢別）

未成年が職業服を着ること、もしくは成人が学生服を着ることに違和感がある場合は、1 回目のダイスを次の通りにします。

- ・未成年は、出目が□～□を学生服とします。
 - ・成人は、出目が□～□を職業服とします。
- いずれも、□～□は変わりません。

表の見方



① 1 回目のダイス

1 回目振ったダイスの出目を見ます。

② 分類名

服装の分類です。複数を A B C で表します。

③ 2 回目のダイス

2 回目振ったダイスの出目を見ます。

④ 服装名

服の名称です。

⑤ 解説

服装についての一言です。

⑥ イラスト

服装のイラストです。

学生服



■ ブレザー

一般的な制服。



■ ベスト / ワンピ

春秋用の制服。



■ 学ラン / セーラー服

昔からある制服。



■ 学ラン / ボレロ

隠しボタン型の制服。



■ イートンジャケット

丈の短い上着。



■ 改造服

改造された学生服。

職業服



■ ビジネススーツ

会社員の着る服。



■ 白衣

医療関係者の服。



■ 作業着

労働者の服。



■ 警察服

警察官の服。



■ 給仕服

飲食店で働く服。



■ コック服

料理人が着る服。

運動服



- ジャージ
一般的な体操服。



- ユニフォーム
試合用の服。



- 道着
武道をする人の服。



- ライダースーツ
レース用の服。



- 水着
水中で泳ぐ服。



- レオタード
体操やバレエの服。

衣装 A



- 着物 / 浴衣
日本の和服。



- 狩衣 / 巫女服
神社にいる人の服。



- 神父 / シスター服
教会にいる人の服。



- タキシード / ドレス
西洋の礼服。



- 民族衣装
絵はチャイナ服。



- 伝統衣装
絵は古代ローマ服。

衣装 B



- スウェット
パジャマにもなる服。



- 応援 / チア衣装
応援団が着る服。



- 軍服
軍人が着る服。



- 囚人服
囚人が着る服。



- 執事 / メイド服
仕える人が着る服。



- パンク / ゴスロリ服
ゴシックパンクな服。

衣装 C



- サンタ服
サンタの服。



- ハロウィン衣装
ハロウィンの仮装。



- ファンタジー服
異世界の衣装。



- アイドル衣装
アイドルの舞台衣装。



- 特撮 / 魔法少女衣装
ショーに使う衣装。



- キグルミ
キャラになりきる衣装。

◆ iii 服装 : 衣服コーディネート ◆

衣服コーディネートについて

衣類を決定したい時、参考にしてください。

- ・靴や下着類は身につけているものとします。
- ・小物コーディネートでさらに詳しくできます。

服装の組み合わせは次の通りです。

- ・トップス+ボトムス (+アウター)
- ・ワンピース (+アウター)

衣服コーディネートの決め方

社会的に認知されている性別によって、多数派の衣服の組み合わせが変わります。

性別によって、服装が決定されているわけではありません。

○性別 : 男性

トップスA+ボトムスAが多いでしょう。

悩む時は、分類ごとにダイスを振って内容を決めます。

○性別 : 女性、その他

どの組み合わせもあります。

悩む時は、下の表を振った後、分類ごとにダイスを振って内容を決めます。

出目	組み合わせ
①	トップスA+ボトムスA (+アウター)
②	トップスA+ボトムスB (+アウター)
③	トップスB+ボトムスA (+アウター)
④	トップスB+ボトムスB (+アウター)
⑤	ワンピース
⑥	ワンピース+アウター

○アウターの追加

トップスとボトムスの上にアウターを着るか迷う時、下の表を振ります。

着る時は、ダイスを振って内容を決めます。

出目	アウターの追加
①~③	なし
④~⑥	+アウター

ト プ ス A



□ タンクトップ
襟や袖のない服。



□ Tシャツ
襟がなく、被る服。



□ ワイシャツ
前開きの服。



□ パーカー
フードのある服。



□ セーター
編み物の服。



□ カーディガン
前開きのセーター。

ト プ ス B



□ ベアトップ
胸部分を覆う服。



□ キャミソール
肩紐付きの服。



□ ブラウス
ワイシャツの一種。



□ 肩開きトップス
肩が一部分開いた服。



□ チュニック
長めの服。



□ オフショルニット
肩なしニットの服。



ボトムス A



☐ ショートパンツ
丈の短いズボン。



☐ ハーフパンツ
ひざ丈のズボン。



☐ ストレートパンツ
一般的なズボン。



☐ ジーンズパンツ
デニムのズボン。



☐ スキニーパンツ
ぴったりしたズボン。



☐ ガウチョパンツ
裾の広がったズボン。



ボトムス B



☐ ミニスカート
丈の短いスカート。



☐ フレアスカート
ゆったりしたスカート。



☐ キュロットスカート
スカート型のズボン。



☐ プリーツスカート
ひだを重ねたスカート。



☐ タイトスカート
ぴったりしたスカート。



☐ ロングスカート
丈の長いスカート。



ワンピース



☐ オールインワン
上下一体型の服。



☐ サンドレス
夏向けのドレス。



☐ エプロンドレス
従業員のための服。



☐ シャツワンピ
シャツの丈が長い服。



☐ ロンパース
幼児っぽいつなぎ。



☐ パーティードレス
パーティー用のドレス。



アウター



☐ ベスト
袖のない上着。



☐ ジャケット
前開きの上着。



☐ ジャンパー
丈の短い作業着。



☐ ダウンジャケット
羽毛入りジャケット。



☐ コート
背広。



☐ ケープ
袖無しの外套。

◆ iii 服装：小物コーディネート ◆

小物コーディネートについて

衣服や衣装を決めた後、その他の服飾を決める時、参考にしてください。

この表を用いることで、キャラクターにより個性が出てくるでしょう。

結果を無理に採用する必要はありません。

小物コーディネートの決め方

■衣装セットに加える場合

一箇所だけ服飾コーディネートを使うと、アクセントになるでしょう。

迷うときは以下の表を使います。

男性		女性、その他	
①	履物 A	①	履物 A
②		②	履物 B
③	帽子	③	帽子
④		④	髪飾り
⑤	その他 A	⑤	その他 A
⑥		⑥	その他 B

■衣服コーディネートに加える場合

○性別：男性

迷う時は、以下の表を使います。

ダイスを 3～5 回振って、分類の内容を決めていきます。

1 回目	2 回目	3 回目
①	①～③	①～③
履物 A	なし	なし
	④～⑥	+帽子
		+その他 A

○性別：女性、その他

迷う時は、以下の表を使います。

ダイスを 4～6 回振って、分類の内容を決めていきます。

1 回目	2 回目	3 回目
①	①	①
②	②	②
履物 A	なし	なし
③	③	③
	+帽子	+その他 A
④	④	④
⑤	⑤	⑤
履物 B	+髪飾り	+その他 B
⑥	⑥	⑥

履物 A



■ スニーカー
街中を歩く靴。



■ 登山靴
アウトドア用の靴。



■ 革靴
フォーマルな靴。



■ ブーツ
足先が堅い靴。



■ サンドル
かかとのない履物。



■ 下駄、草履
鼻緒を挟む履物。

履物 B



■ ミュール
サンダル的一种。



■ パンプス
足の甲を見せる靴。



■ ローファー
紐がない革靴。



■ ハイヒール
かかとの高いヒール。



■ ムートンブーツ
羊毛のブーツ。



■ ロングブーツ
丈の長いブーツ。

帽子



■ ハット
ふちのついた帽子。



■ キャップ帽
つばのついた帽子。



■ ベレー帽
ふちやつばのない帽子。



■ ニット帽
伸縮性の高い帽子。



■ 麦わら帽子
麦で編まれた帽子。



■ バンダナ
巻きつけた布。

髪飾り



■ ヘアゴム
髪を縛るためのゴム。



■ シュシュ
布を巻いたヘアゴム。



■ バレッタ
パッチン式の髪留め。



■ カチューシャ
硬いヘアバンド。



■ かんざし
日本の髪飾り。



■ コサージュ
生花や造花の花飾り。

その他 A



■ 眼鏡
目の矯正具や伊達眼鏡。



■ サングラス
日光を遮る色眼鏡。



■ ネックレス
首飾り。



■ チョーカー
首輪。



■ 手袋
手を保護するもの。



■ ピアス
穴に通す装飾品。

その他 B



■ リボン
ファッション。



■ ストール
肩掛け用の布。



■ ブローチ
バッジの一種。



■ サイハイソックス
いわゆるニーソ。



■ ルーズソックス
ひだをつくる靴下。



■ タイツ
フィットするズボン。

◆ iv名前や設定 ◆

P Cの名前や設定を決めましょう。出身・個性・職業などを自分で書くかダイスで決めます。

出身

P Cの出身地を決めます。下の表は世界基準です。日本生まれの場合は、☐日本等の列だけ使います。地域に属する国名や都道府県名を書いても構いません。ダイス決定表は以下のとおりです。

☐ 日本等	☐ アジア	☐ アフリカ	☐ ヨーロッパ	☐ アメリカ	☐ その他
☐ プレイヤーの住む地域	北アジア (モンゴルなど)	北アフリカ (エジプトなど)	北欧 (ノルウェーなど)	北極圏 (グリーンランドなど)	オセアニア (オーストラリアなど)
☐ 北海道・東北 (青森・仙台など)	中央アジア (チベットなど)	中部アフリカ (コンゴなど)	中欧 (ドイツなど)	北米 (USA・カナダなど)	南極大陸
☐ 関東・北陸 (東京・新潟など)	南アジア (インドなど)	南部アフリカ (南アフリカなど)	南欧 (イタリアなど)	中央アメリカ (メキシコなど)	移動型民族 (ロマ・クルドなど)
☐ 中部・関西 (愛知・大阪など)	西アジア(中東) (トルコなど)	西アフリカ (ナイジェリアなど)	西ヨーロッパ (フランスなど)	カリブ海諸島 (キューバなど)	企業・施設
☐ 中国・四国 (岡山・香川など)	東アジア (中国・韓国など)	東アフリカ (ケニアなど)	東ヨーロッパ (ロシアなど)	南米 (ブラジルなど)	異世界
☐ 九州・沖縄 (長崎・大分など)	東南アジア (フィリピンなど)	アフリカ諸島 (マダガスカル島など)	ヨーロッパ諸島 (イギリスなど)	アメリカ合衆国 (ハワイなど)	不明

個性

P Cの有利不利にならない個性です。ダイス決定表は以下のとおりですが、自分で考えてよいです。

☐ 身体	☐ 顔	☐ 髪	☐ 性格	☐ 育ち	☐ 口癖
☐ オタフク耳	美形	さらさらヘア	礼儀正しい	王族	「ドンマイ」
☐ 厚い唇	顔が濃い	天然パーマ	ワイルド	上流階級	「カワイイ」
☐ 美脚	無表情	メッシュ	情熱的	貧乏人	「なるほど」
☐ 爪が長い	顔に傷跡	ドレッドヘア	クール	都会っ子	「イイね」
☐ 色白	刺青がある	オールバック	素直	田舎っ子	「ヤベェ」
☐ 日焼け	泣きホクロ	アフロ	ミステリアス	秘境	「ふっ」

職業

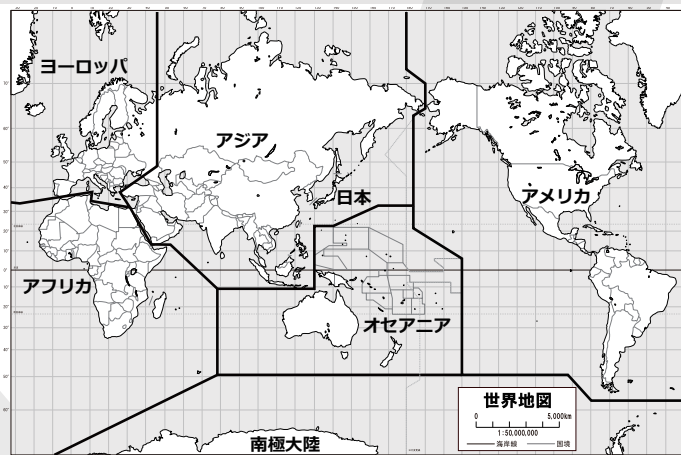
ダイス決定表はありません。

- ・服装や能力から自由に設定してください。
- ・学生または無職の場合も職業に書きます。
- ・思いつかなければプレイヤーと同じです。

自己紹介

P Cが全員完成したら、作成したP Cを他の人に紹介しましょう。

P Cの名前と能力、どんな設定かひとり2分位で説明しましょう。



白地図専門店
http://www.freemap.jp

キャラクター名

日本人P Cの名前のダイス決定表です。

	□ 普通	■ 中性的	▣ 今風	▤ 古風	▥ 特徴的	▧ 厨二
□	太郎/花子	彰 (アキラ)	トモヤ/メイ	虎之助/小夜	太陽/輝夜	紅蓮/焰
■	実/和子	玲 (レイ)	シュン/ユイ	芳彦/キヨ	大空/海音	琥珀/珊瑚
▣	清/幸子	直美 (ナオミ)	ユウキ/ネネ	権兵衛/ウメ	騎士/女神	凶/シカバネ
▤	正土/洋子	雫 (シズク)	レン/くるみ	佐助/千尋	蹴斗/数兎	竜牙/麒麟
▥	進/桜	薫 (カオル)	ミナト/まい	光秀/お市	英雄/紘音	皇帝/恋姫
▧	茂/重	司 (ツカサ)	ヨウタ/みか	又三郎/風乃	剣矢/織姫	荒狗/芽育

世界の言語別の名前の表です。使っている言語が分からなければニュアンスで決めましょう。

	英語	フランス語	スペイン語	ポルトガル語	ドイツ語	イタリア語
□	ピーター/サラ	ガブリエル/ルイズ	ホセ/マリア	ミゲル/ラウラ	アルベルト/ヴィクトリア	マルコ/パオラ
■	ジャック/アビゲイル	トム/レナ	アントニオ/カルメン	ニコラス/マヌエラ	ルカ/ハンナ	ロベルト/ラウラ
▣	オリバー/シャーロット	リュカ/カミュー	カルロス/エレオノーラ	ルーカス/ベアトリス	フィン/エマ	アレックスandro/ダニエラ
▤	マイケル/ジェニファー	アダム/エヴァ	フランシスコ/モニカ	ベドロ/ジョヴァーナ	レオン/ミア	ステファノ/アンナ
▥	クリストファー/アシュリー	マチス/アリス	ダニエル/パトリシア	ダヴィ/マルタ	ベン/アニカ	ジョバンニ/レベッカ
▧	ハリー/クロエ	ロミオ/ジュリエット	ジェラルド/パネッサ	リカルド/ジュリア	マクシミリアン/ソフィア	アンドレア/エレナ

	中国語	ロシア語	スワヒリ語	ヒンディー語	アラビア語	異世界語
□	ハオラン/シンイー	マクシム/クリスチーナ	アジャブ/モジャ	ゴータム/パドマ	マフディー/アイシャ	ウィンスタ/ニフォリナ
■	ツーハン/ファリン	ヴィクトル/オリサ	アベベ/ワンジーロ	カマラ/デヴィ	モハメド/ナディア	ファロン/メリツェ
▣	ハオユー/モンファ	イワン/エカチェリーナ	オコト/ニャンプーラ	ラーマ/ミーナ	ムスタファ/ダリア	アングリコ/マルヘリナ
▤	ズーシェン/メイメイ	セルゲイ/ヴァレリア	ムワイ/ワンジク	チャンドラ/カーンティ	サイード/ナディン	DT30/J100
▥	チミン/イーチュン	ウラジミール/オリガ	オモンディ/アニャゴ	アニル/シャクティ	ハサン/アミラ	紅ホリン/須カアハ
▧	ジャハオ/シュウフェン	ミハイル/アナスタシア	ビンダ/アガート	ヴィシュヌ/ラクシュミ	アリー/ラーニア	イエイエ/キュキュ

◆ P C作成の参考リプレイ ◆

以下は、GMとプレイヤーがP C作成する場面を書き形式で再現しています。

キャラクターシートを用意しています。

GM：さて、閉鎖空間に閉じ込められる哀れなキャラクターを作成しよう。

プレイヤー：ひどい(笑)。P C作成手順を見ながら作ればいんですよ。

GM：そうそう。まずプレイヤー名を書いてね。

プレイヤー：了解です。次が能力かな。

GM：そうだね。今回は特殊能力はなしで、通常能力か能力セットから選んで下さい。

プレイヤー：わかりましたー。

GM：今回のシナリオは、〈○身軽〉と〈○強力〉がオススメだよ。

プレイヤー：ほほう。それはどうして？

GM：それは教えられないなあ(笑)。

プレイヤー：ですよー。〈○閃き〉はなし？

GM：〈○閃き〉は万能なので、常にオススメ。

プレイヤー：じゃあ、〈○閃き〉にします。

GM：短所には〈×平凡〉と書いてください。

プレイヤー：はい。で、次は身体ですね。

GM：まず、性別です。こっからは自己決定と、サイコロを使ってダイス決定表でランダムに決める方法と2種類あります。

プレイヤー：じゃあ、全部ダイスで！では！
(コロコロ) ①で、プレイヤーと同じ女性！

GM：うん。知ってる。

プレイヤー：年齢は(コロコロ) ①で、10歳。

GM：それに加齢で好きなだけ1 D足せます。

プレイヤー：(コロコロ) ① 11歳はなあ…
(コロコロ) ⑥、17歳！J KですよJ K！
で、身長体重か…この基準値重いよ！？

GM：BMI 指数的には標準だぞ(笑)。

プレイヤー：こっちの中央値使おっと。

GM：17歳以降は17歳で振ってください。

プレイヤー：なるほど。じゃあ、157cm51kg
を基準に、体型と…モデル体型一択で(笑)。

GM：全部ダイス発言はどこにいった(笑)。

プレイヤー：忘れました！身長+1 Dだから、
(コロコロ) ③で+3cm。体重は(コロコロ)
⑤で-10kg…160cm41kgだと！？畜生！

GM：落ち着け(笑)。次は服装表。衣装セット
か衣服コーディネートから選びます。

プレイヤー：どっちも振ってみよ。衣装セット
から。(コロコロ) ⑥⑥…着ぐるみ！？(笑)
…衣服コーディネートで！(コロコロ) ④で
トップスB+ボトムスB。(コロコロ) ⑤
のチュニックと、③キュロットスカート。
これならアウターはいらないかなあ。

GM：いい感じだね。次に小物を決めよう。

プレイヤー：はい。まず履物から。(コロコ
ロ) ④で、履物B(コロコロ) ④ハイヒール。
(コロコロ) ①なし(コロコロ) ①なし。な
んか寂しいなあ。

GM：なら服装のポイント設定してみる？

プレイヤー：いいですね！じゃあ、それを。
えい！(コロコロ) ④①で、チェックの
スカートとかかわいい！

GM：じゃあ、服装はチェックのスカートに
上はチュニック、下はハイヒールかな？

プレイヤー：それで！あとは、出身と個性、
キャラクターの名前かー。

GM：出身は日本に限定とかしてもいいよ。

プレイヤー：振っちゃえ！(コロコロ) ⑥③
南極大…陸！？やばい、一気に個性来たよ！
これは個性、ミステリアスだよ！ああん、
キャラクターの名前に南極大陸がないよー。

GM：ペンギン語かなんかかい！？(笑)

プレイヤー：あ、それいい！ペン子にしよう。

GM：…ペン子？ほんとにそれでいいの？(笑)

プレイヤー：うん！よし、私の名前はペン子！
南極生まれの「閃き」J Kだよ！

GM：あ、うん。自己紹介もありがとう。

プレイヤー (ペン子)：どういたしまして！



ゲームマスターパート

“閉鎖空間をつくろう”



※GMやシナリオ作成をしたい人が
見てください。

◆◆ シナリオ ◆◆

シナリオとは

GMが見る閉鎖空間の内容が書かれた紙のことです。

GMはシナリオを読み解き、どんな場所であるか把握しておかなくてはけません。シナリオに書かれていない隙間を埋めるのもGMの役割と言えます。

シナリオシート

閉鎖空間をつくる時に必要なシートです。「フロア」や「キャンペーン」ルールを導入している場合は、複数枚必要となります。

あまりに情報が多くなる場合は、白紙を活用して整理しても良いでしょう。

シナリオ作成者とGMの関係

つくったシナリオはネタバレしているため、GMとして遊ぶことが多いでしょう。

そのため、シナリオ作成者≒GMとなりますが、全部は一致しません。

なぜなら、シナリオ作成者に必要な力は、GMに必要な力とはまた違うからです。

シナリオ作成者とGMが別々なこともあります。サンプルシナリオはその例で、他人の作ったシナリオをGMすることになります。

GMの司会進行

GMをしている最中、見落とした情報がある、仕方がなくシナリオを改変してしまうこともあるでしょう。

セッション中にシナリオを改変することはGMルールとして認められています。

シナリオはあくまで台本であって、それはあなたが司会する閉鎖空間そのものではありません。

あなたの言った言葉が、新たな閉鎖空間を創り上げているのです！

シナリオを公開してみませんか？

多くの人に作ったシナリオのGMをしてもらいたい方向けです。下記のアドレス

「linelinglink@gmail.com」

へお送りいただければ、遊学芸が管理するダウンロードサイトに作っていただいたシナリオを「投稿シナリオ」として無料配布で公開させていただきます。

公序良俗に反していないこと、ご自身で作成したものであることを守っていただければ、原則公開いたします。その際、シナリオシートは利用せずとも構いません。

ご投稿お待ちしております。

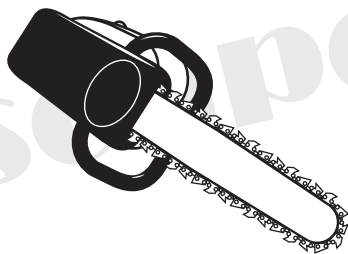
件名：UREG投稿シナリオ

投稿形式：PDF推奨。または、JPEG、PNG、doc、docx、ppt、pptx

サイズ：5MB以下。



宛先はコチラ



遊学芸サイト

UREGのシート類のPDFや、シナリオはこちらのQRコード先のサイトからダウンロードできます。

<http://linedline.wixsite.com/yuugakugei>



UREG

TRPG 風脱出ゲーム U R E G 『メイキングアレグ』
の P D F フリー版はここまでです。
続きは『メイキングアレグ』をご購入していただく
ことでご覧いただけます。



<http://yogakugei.blog.fc2.com>