今日は英訳するとTRPG

「物凄いトゥインクル　ダイヤモンド！！」

原作・犬月ハブマン師匠／著・カイゼルちくわ

1. ブックメイク（本作）のワールドルック（世界観）

本作ではプレイヤー（以下ＰＬ）たちは、そこに住む人々すべてがルー●柴的な世界に生きる怪盗団となり、ゲームマスター（以下ＧＭ）や他のＰＬが（？）繰り出す数々の罠や他の怪盗団をかわしつつ、素晴らしいこの世にツーとナッシングなジュエル「瞬くダイヤモンド」をいかに早く見つけ出し、盗み出せるか競い合うことになります。ただし、単に盗み出すだけではまったくビューティフルではありません。ルーらしく、ワンダフルかつデンジャラスに物語を紡いで、ビッグ活劇にしつつハンドにインしてください。

本作でＰＬの分身となるプレイヤーキャラクター（以下ＰＣ）は、すべてルー的な口調で話す怪盗です。中途半端かつちょっと間違った感じのイングリッシュをミックスしてトークしないと、呼吸が出来ないのと同義でそのうちデッドしてしまいます。

なお、本作はキャラメイク含めて30分ほどで遊べるシステムとなっていますが、ＰＬたちがノリノリでエキサイティングにアドベンチャーし始めるとプレイ時間が伸びがちです。そこは諦めてトゥギャザーしてください。

あと、**本作における一番の敵はおそらくはほかのＰＬなので、**その辺もトゥギャザーしておいてください。

2. ＰＣのメイキング・アウェイ・ロウ（作成方法）

ＰＣには以下の能力値があります。各ＰＬは名前などとともに、ざっと5分以内には決めてしまってください。

●怪盗力：　怪盗として必要なすべての能力を表します。ぶっちゃけこれ以外の能力は本作では不要です。

●英語力：　ルーとして英語をどれくらい使えるかを表しますが、プレイヤーが頑張れば別になくてもなんとかなります。ルー語に自信がない場合のみ割り振っておいてください。
●ルー力：　いかにルーかを表す能力です。高い＝相当なルーであるということで、そのＰＣを演じるＰＬの覚悟がほかの人たちに伝わります。1 点でも割り振るなら相応に覚悟してください。

以上の３つの能力に、全能力値の合計値が 5 になるように数値を割り振ってください。なお、各能力値は 0 でも構いません。グッドストレート（正直）なストーリー（話）、**怪盗力 5、あとは 0** が一番ノーハード（無難）です。
なお､5 分以内にキャラメイキングが終わらなかったＰＬは罰として､能力値が怪盗力 2、英語力 1、ルー力 2 で固定されます。

3. セッションムーブオープン（運営）のトゥギャザーしかた

ＰＣが出揃ったら、早速セッション開始です。ＰＣたち怪盗団は怪盗としての能力を駆使して、世界のどこかに隠された「瞬くダイヤモンド」を探し出していきます。しかしそれと同時に、ルーとしての輝きも失うわけにはいきません。

まず、セッション開始時にＧＭは、**ＰＬたちに隠して 1d100 を振り、その数字をメモしておいてください。**この数字が「瞬くダイヤモンド」の隠し場所を表すことになります。セッション時間が厳しい場合、この数値はＧＭが勝手に設定してしまっても構いません（無論、低ければ低いほどセッション時間が短くなります）

以降はターン制の進行となります。各ＰＣはルー力が高い者から順に、一人ずつ行動することになります。ルー力が同じＰＣがいる場合は、平和的手段で順番を決めてください。
各ＰＣが１ターン中の自分の行動一回でできる行動は、以下のどれかです。

●英語交じりのルー的な喋りでロールプレイし、勝手に場面や状況を設定する。（例：「おいおい、トゥインクルダイヤモンドどころかいつの間にかストロングスティール団に囲まれてトゥギャザーしちゃってるぜ!?」「あそこにブリリアントしてルックしてるのは、まさかトゥインクルダイヤモンドだったりするんじゃないか!?」など）
この語りがとてもルー的なもの、あるいは面白い物語になりそうなものとＧＭが判断した場合、ＧＭは「いいルーですね」とニッコリ微笑みつつ、そのＰＣに**トゥインクルポイント**を（そのＰＣのルー力＋１）ｄ６点、適宜与えること。
なお、ＰＣは英語力を１消費することで（これはセッション終了時まで回復しません）、

1回ルー的なしゃべりを披露したということにしてもらい、この行動を行わずして成功したものとして見逃してもらうことができます。この場合も、ＰＣは（そのＰＣのルー力＋１）ｄ６点のトゥインクルポイントを得る。

また、トゥインクルポイントを得る機会に、「トゥインクルポイントを減らす」ことを宣言することもできる。この場合、ダイスで出た数値分、そのPCのトゥインクルポイントを減らすこと（後述の、「瞬くダイヤモンド」にたどり着くための過程で減らす必要が出てくる場合がある）。

なお、ルー力が高ければ早くポイントも溜まって有利に見えるが、逆に多すぎてオーバーフローしてしまうことも多く、減点に使うと減らしすぎてしまったりと、加減が非常に難しくなる。また、キャラメイク時にルー力を上げるとその分怪盗力が下がるため、「困難な状況」を取り除くというクリアー目標をまったく果たせなくなるので注意。

●まだ自分の手番になっても残っている困難な状況がある場合、「怪盗力＋2D6」で12以上を出せればそれを解決したことになり、次のＰＣに手番を回すことができる。**別名・英語トークとか面倒なので次のヤツに任せるの術。**この判定に失敗した場合、上の「英語交じりの～」を行わないと次のＰＬに手番が回せない。

この判定の際にも、ＰＬがルー的な英語交じりの言い回しでロールプレイをいい感じにできていたら、ＧＭは仏の心で判定に－３～＋３程度の修正を与えること（ルーっぽくないと判断したら容赦なくマイナスをつけること）。

各ＰＣがそれぞれ１回ずつ行動を終えたら、１ターン終了です（未行動のＰＣがいるとターンを終了できません）。こうしてターンを重ねることで、セッションを進行していきます。

4. エンディングをウェルカムするにはどうすればグッドなの？

各ターンの終了時には、ＧＭはすべてのＰＣのトゥインクルポイントを合計し、確認します。**このポイントがセッション開始時に振った「瞬くダイヤモンド」の値と完全に一致し、なおかつＰＣがルー語りで勝手に用意した「困難な状況」が（ＰＣの人数）回解決され、一切その場に残っていない**場合、ＰＣたちは「瞬くダイヤモンド」のところへたどり着いたこととなり、ミッションクリアーです。

その際にはＰＣたちの中で一番トゥインクルポイントを稼いでいたＰＣがダイヤモンドを手に入れ、とてもグレートでレジェンドだぜと褒めてもらえます。逆に一番ポイントが低かったＰＬは、ルーが足りません。罰として、**しばらくルー語で生活することをストロング（強い）られてください。**

　ターン終了時に「瞬くダイヤモンド」にたどり着いていない場合、次のターンへと移ります。なお、ＰＣたちによってルー語で設定された舞台設定は、そのまますべて嫌でも次のターンに受け継がれます。
　また、ＧＭはトゥインクルポイントの合計値が「瞬くダイヤモンド」の値よりも大きくなった場合、そのことをターン終了時にそれとなくＰＬに伝えてください。ほかにも、ＰＬはＧＭの顔色や反応を伺って、ポイントがどれくらいゴールに近づいているのかを推測してみるのもいいでしょう。

　こうしてキャラメイク含めて 30 分以内に、「瞬くダイヤモンド」にたどりつけなかった場合、ＰＬは全員しばらくルー語で暮らしてください。嫌ならもうちょっとトゥギャザって頑張れ。

以上