

キッズピカレスク感動させTRPG迷宮ファイト

(わりかし原案のみ)

2012/5/14改訂版

※本文内、緑色のテキストが5/14改訂版で追加された部分です

世界観

そこは雑多なストリート、中華街の場末のような路地裏の世界。
この世界には大人はいない。大人はみんな背の高い影でしかなく、「勉強しろ」「ごはん食べなさい」などなど、つまらないことしか言っていない。
そんな大人の言うこと聞いても、何も面白いことなんてない。
そんな大人には、なりたくない。

この路地裏世界には、子供しかいない。そして、子供はみんな悪ガキだ。
路地裏はいつも冒険だらけの迷宮。
路地裏を駆け抜けるついでに、つまらなくなった大人たちにイタズラをしかけて、影法師でしかない大人を怒らせて、「つまらなくない」大人にするまでが大冒険。

夕焼けこやけ、カラスが鳴いても、大人が怒るまでが遊びの時間。
大人がわめくから、かーえろ。

いつか影法師が、ぜんぶつまらなくない大人になったら。
ぼくらの世界は、どうなるのかな？

キャラメイキング

路地裏世界で、キッズギャングのようなイタズラ集団を構成するPCたち。
その能力値は、以下の2つです。(他に必要そうならGM判断で増やしてもOKです)

- イタズラ
- 解決

この2つの能力値を、それぞれ1D6で決定します。振り直しは認めませんが、決まった能力値のいずれかを1点下げ、もう一方の能力値を1点上げることができます。

あとは名前などを決定すれば、キャラクター作成は完了です。PCはすべて子供で、イタズラが高いほどイタズラっ子、解決が高いほど真面目っ子になります。

何か結果の成否が分からない状況になり、判定が必要になった場合は、(GMが指定した能力値)+2D6で、10以上(一番平均的な難易度。GM判断で上下させてよい)を出せば成功とします。この時出目が1ゾロの場合は大失敗、6ゾロなら大成功とします。

また、後述の「KPP」は、この判定時にもダイスを振る前に宣言して使用可能です。

迷宮の準備

GMはトランプ一組からジョーカーをすべて抜き、よく切ります。このトランプの束を、以降「迷宮」と呼びます。

これからPCたちが冒険するのがどんな路地裏の「迷宮」なのか、GMは「そこにいるのがどんな影法師の大人か」と「そこでおこりそうなハプニングの要因」の2つの観点から、大まかに決めておきます。あるいはPLと開始前に相談して、その場で決めてしまってもいいでしょう(例:「ガンコ親父しかいない」「野良犬がいっぱいいる」「魚人だらけ」など)

迷宮に突入

まずPC1が迷宮の束から、1枚カードを引き、公開します。この公開カードのストが

黒か赤かで、展開が変化します。

●黒(スペードかクラブの場合)：

路地裏迷宮の途中、影法師のつまらない大人に遭遇します。イタズラを仕掛けて、ただの影法師から、「コラー！」とわめく面白い大人にしてやりましょう。カードの数値は、その大人の手強さを表わします。

カードを引いたPCが「イタズラ」+1D6の判定で、そのカードの数値以上の達成値を出せば、カードはパーティーのものとなります。失敗した場合、カードは没収です。

●赤(ダイヤかハートの場合)：

路地裏でちょっと困ったハプニングが起こります(サイフを落とした、他の悪ガキ集団に出くわしたなど)。こんな時こそ、イタズラばっかじゃないちょっと真面目なところも見せて、ハプニングを解決しましょう。カードの数値は、そのハプニングの手強さを表わします。

カードを引いたPCが「解決」+1D6の判定で、そのカードの数値以上の達成値を出せば、カードはパーティーのものとなります。失敗した場合、カードは没収です。

これを以降、PC2、PC3……と順番に繰り返し、「迷宮」の束が無くなるか、没収されたカードが5枚に達したら、ゲーム終了です。イタズラにたまりかねた大人たちが追いかけてきますので、今日の冒険はおーしまい、と。

最終的に入手したカードの数字の合計と、KPP(キッズピカレスクポイント、詳細は後述)の合計値が、今回の冒険の出来栄えになります。合計値が364(全トランプの数値の合計)を越えていないと、結局大人に捕まってこっぴどく叱られますので注意です。ハイスコアを目指しましょう！

困ったら？

PCの能力値次第では、とてもカードが入手できそうにない場面もあるかと思います(そもそもキングのカードとかまず無理です)。

そんな時は、「どんなイタズラをしかけるか」(←スートが黒でも赤でも同じ)を宣言してロールプレイすることで、GMがそのロールプレイがとてもピカレスク(悪党がカッコよく悪事を為す活劇のこと。このゲームの場合、より悪ガキチックで痛快、かつ周りが大騒動になることが条件)で感動的と判断した場合、裁量で「KPP」(キッズピカレスクポイント)をもらうことができます。

ロールプレイの内容は、開始前に決めた「迷宮」の特色、そしてそのカードのスートの色(影法師の大人orハプニング)に即したことであることが最低条件です。あとはどんな状況なのか、それこそどんなハプニングに巻き込まれたのかさえ、勝手に決めて構いません。

あるいは、ほかのPCをここで勝手に登場させたり巻き込んだり、あるいはほかのPCが勝手に乱入したり、状況を決めてしまっても構いません。状況次第では、マスターはアドリブで状況を面白く演出して脱線させまくってもいいでしょう。それこそ軍隊が出動したりとか、世界の命運をかけた戦いが始まっちゃったりとかしてもいいです。

ただしそうして演出した設定は、次のPCの手番以降にもしっかりと反映されます。できなそうならその場でカード5枚没収と同じ扱いとなり、「迷宮」終了となります。

また、どうしても状況を思い浮かべないなら、PLはGMにアドリブで場面を演出してもらい、それに即してロールプレイしていても構いません。ただしこの場合、GMも「乱入者」(後述)の一人と数えます。

この「KPP」はパーティー全体の共有ポイントで、「迷宮」での判定の際にダイスを振る前に消費すると、その判定のダイス目に消費した分のプラス修正を加えることができます。黒のカードに挑戦するならよりイタズラを重ねるイメージ、赤のカードに挑戦するならイタズラでごまかしてハプニングを回避するイメージです。

KPPが何点もらえるかは、イタズラの程度でGMが判断します。ピンポンダッシュのような初歩的レベルのイタズラなら問答無用で1点、あとは度合いによって1D6、2D6、3D6のいずれかです。

KPPをもらえるPCは、自分でダイスを振ってもらえるポイントを決めてください。ただしどんなに高い目を振っても、今手番のPCの前に出ている「迷宮」から引いたカードの数字以上のKPPはもらえません(例：カードの数値が6なら、3D6で10を振ってもらえるKPPは6点)。

また、ほかのPCがその場面でロールプレイに参加していると、「乱入者」だとGMが判断した場合は、次のPCがカードを引いた際に、(乱入者とみなされた人数)点、そのカードを入手するための判定の必要達成値が高くなります。乱入者が多いほど大げさなイタズラにして3D6のKPP獲得を狙いやすくなりますが、引っ掻き回したその後に起こる事態の対処が大変になってしまうのです。

とにかく「迷宮」での判定時には、イタズラを宣言して3D6のKPPをもらっていくのがこのゲームのポイントです。そしてKPPを使って、いかに没収されずにカードを集めるかが勝負となります。

KPPは最後の残り点数が、そのままスコアに繋がるポイントでもあります。ただし低い数値のカードが出た時に頑張っても大したポイントは得られませんので、その時はロールプレイのための体力をセーブして1D6点獲得あたりを狙うといいでしょう。

どれくらい使うかよく考えて使うのはわりかし面倒かもですので、ノリで使っちゃってください。悪ガキってそんなもんです！

短時間用ルール ※5/14追加

「迷宮」でトランプ一式を使い切るとなると、かなりの長時間セッションになります。そこで、短時間でセッションを終わらせたい、あるいはお試してちょこっと遊びたいという場合は、下記の短時間用ルールを使用してください。

まず、「迷宮」の枚数を、ジョーカーを抜いたトランプ一束からランダムで選んだ(PCの人数×n)枚にします。「n」は適宜相談して決めてください。ロールプレイの密度や札の数値にもよりますが、プレイヤーが4人なら、3～4でも1～2時間程度は遊べるかと思います。

また、ゲームが強制終了になる没収札の枚数は、5枚ではなく(PCの人数+1)枚とします。

そして、ゲーム終了時に獲得したトランプの数値の総計+KPPの合計が、364ではなく(「迷宮」に使用したトランプの枚数×7)を上回っていることが最低勝利条件となります。これもランダムで選ばれた札次第では難しい数値となり得ますが(A=1ばかりだった場合かなり厳しいです)、そこは一生懸命KPPを稼いでなんとかしてください(笑)