

スリリング 嘘をついてもいい TRPG

主役は次は夏コミ

原案：犬月パクマン師匠

著：カイゼルちくわ

規定プレイヤー人数：3人+GM

1 初めに ～夏の有明は戦場なのです～

夏コミ。10 数万人単位の人間が集うこの同人誌即売会会場は、毎年いろんな意味で熱（暑）すぎる、命の危険さえ伴う戦場となります。

この恐るべき夏コミで TRPG の同人誌を販売するには、相応の覚悟と管理能力、そして時には「原稿？ あーもう半分くらい進んでいますよー」「明日の昼にはデザイン上がります！」などなど、協力者や印刷所など、味方にウソをついて場をなんとかしのぐ、汚い覚悟が必要です。

生半可な覚悟で参加したりすると、刷った本が詰まったダンボール箱が先物取引の失敗例通りに家に積まれて悲しい思いをするハメになります。

本作はそんな覚悟の場・夏コミに向けての TRPG 同人誌作成を追体験するという、人によっては思い出補正やプレッシャーの再来で、胃に風穴がマッハで空きそうになる TRPG です。ご理解の上で、「あかん」と悪寒を感じた人はプレイや精読を避けた方が利口です。

2 プレイ開始の準備 ～思い立ったが吉日なのです～

まずは PL（プレイヤー）の中から、「PC（プレイヤーキャラクター）1」を決定します。PC1 の役割は、自動で「TRPG 同人誌を作ろうと思い当たった企画者」（以下、企画者）になります。

企画者はまずキャラメイクとして、自分の PC の能力値を決定します。能力値は以下の 3 つです。

・ パッション 情熱。これがないと始まらず、これさえあればなんとかなるかも知れません。

・ メンタル 心の強さ。折れたらいろいろ終わります。そして作業中すごい頻度で打たれます。

・ マネー 財力。実弾です。足りないことは手足がないことと同義です。

この 3 つの能力値に、12 ポイントのフリーポイントを好きな値（最低 0、最高 12）割り振ります。この時の値

は包み隠さず、GM（ゲームマスター）に報告し、確認を受けてください。

この時点では、ほかのプレイヤーの PC はその役割を決定していませんので、キャラメイクは行いません。

3 お金を集めるフェイズ ～タネがなきゃ何も始まらないのです～

企画者はまず、「財力+2D6」で判定を行います。この結果で出た達成値が、同人誌作成の第一歩、すべての元となる基本的な資金の量となります。足りない分は後から口八丁手八丁でかき集めてください。

この判定の達成値を、卓全体で管理する「パッション合計値」「メンタル合計値」「マネー合計値」のそれぞれに加えます。

以後、セッションの間に行うすべての判定の達成値は、**判定に成功した場合のみ**、判定に使用した能力値と同名の「合計値」に累計されていきます。**この各合計値の累計がすべて 100 を越えたら**、その同人誌は無事完成し、夏コミに間に合ったことになります。

GM は同人誌の性質を見て、この目標となる累計値をある程度増減しても構いません（例：豪華な装丁や表紙イラストで売りにいきたいので「マネー合計値」の目標が 120、それに頼れる分精神的には楽になるので「メンタル合計値」の目標を 80 にする、など）。もちろん、百戦錬磨の PL たちが相手と見れば、各合計値の目標を 110 にするなどといった鬼の所業も構いませんが、このように変更を行う場合、しっかりと目標となる値はプレイ前に PL 全員へと明示してください。

4 各フェイズの合間 ～嘘も世の中必要悪なのです～

以降、「フェイズ」と称するゲームの区切りが何度か発生しますが、このフェイズが切り替わるタイミングで、一つの例外を除き、各 PC は自分の能力値を好きなように、12 ポイントのフリーポイントを 0 から振り分け直すことが可能です。

この振り分け直した能力値は、しっかり証拠として明記しつつも、GM や他の PL に公開してはいけません。

なお、これ以降のセッション中、判定を行う際に各 PC は「(好きな値) +2D6」で判定する、と宣言し、判定することが可能となります。つまり、**自分のパッションは 6 だけど 9 だということにする**など、嘘について判定できるのです。

ただし GM が「いや、その値はおかしい」と思った場合、GM は判定を行う前にストップをかけ、能力値を確認することができます（この時、能力値は GM にだけ見せ、他の PL には見せないでください）。

もし確認してその PC が宣言した「(好きな値) +2D6」という判定値が、「(その判定で使うその PC の能力値) +2D6」と一致しなかった場合、その判定は「**0+2D6**」で行うことになってしまいます。しかもその時点でその PC は GM に能力値を全部確認されてしまうので（GM はちゃんとメモしておきましょう）、次のフェイズで入れ替えを行うまで、GM に対し判定で嘘をつけないも同然になります。

ただし、もしその宣言した値が対応する能力値そのまま、つまり「嘘ではなかった」場合、その判定はそのままの能力値で判定できるのに加え、判定で使うダイスが「**+2D6**」ではなく「**+4D6**」になります。ただしやはり能力値の値は GM に確認されてメモされてしまうので、そのフェイズ中はもう嘘がつけません。

いかに GM に疑われないように普段行動しつつ、ここぞというところで嘘で大きく稼ぎにいたり、あえて GM に嘘じゃないかと疑わせて確認させ 4D6 で判定できるように狙ってみたりと、汚い大人の世界の縮図がありありと見え、本作の卓にはギスギスした空気が漂うこと間違いありません。覚悟してください。

なお、判定時に振ったダイスの中に **1 が 2 つ以上ある場合、その判定は自動失敗**となります。**6 が 2 つ以上合った場合は逆に自動成功**となった上に、「合計値」に加算する値が 2 倍になります。

もし 4D6 で 1 が 2 つ、6 が 2 つとなった場合、自動失敗の方が適用されます。

また、GM は PL のロールプレイや工夫を認めるならば、判定に適宜 +1 ~ +2 程度のボーナスを与えても構いませんが、厳しい目でこれは見定めてください。GM 側はあくまで PL の敵、同人誌が完成しなかったら勝ち、というくらいの覚悟でぶち当たるのが、TRPG 同人誌制作というこの修羅場の再現にはふさわしいです。

5 作ってくれる人を集めるフェイズ ～人海戦術は正義なのです～

「お金を集めるフェイズ」が終了したら、次のフェイズです（例外として、企画者はこのフェイズ開始時には能力値の入れ替えを行いません）。「作ってくれる人を集めるフェイズ」、この同人誌に寄稿してくれるデザイナーを募ります。

このフェイズではまず、企画者は「パッション」「メンタル」「マネー」のそれぞれの能力値で、**目標値 10** の判定に計 3 回挑戦できます。

この判定に成功するごとに、企画者担当以外の残りのプレイヤーの中から一人が新たな PC として、キャラクターを作成（能力値を決めて GM に確認を受けること）して同人誌の協力者として参戦できます。

3 回の判定を行い、結果すべてに成功した場合、協力者が 3 人増えることとなり、PL3 人に対し PC4 人という状況になります。この場合、4 人目の PC は企画者である PC1 の PL が管理し、別途能力値を設定していただきます。

逆に企画者が判定に失敗し続け、PC が与えられていない PL が出た場合、その人は企画者を恨みつつもうちょっとお待ちください。

こうして同人誌作成に携わる初期メンバーの数や能力値が決定したら、フェイズの最後に各 PC（複数の PC を抱えている PL はその全 PC 分）は、「好きな能力値 + 2D6」で判定し、その達成値を判定に使用した能力値の合計値に加えることができます。この段階だと能力値が皆 GM に確認されたそのままの値なので、嘘をつける人はいないはずです。

なお、PC が与えられていない PL は、この判定が終わった後に PC を作成し、GM に確認をうけてください（つまり、このフェイズにおける最後の合計値への加算貢献ができないわけです）。

6 絵描きさんを集めるフェイズ ～絵は TRPG 同人誌の華なのです～

次のフェイズは、「絵描きさんを集めるフェイズ」。TRPG 同人誌にはイラストによるインパクトが非常に重要であり、絵描きさんはゲームデザイナー同様、欠かせない要因です。コネやカネや情熱、説得などで、なんとかし

て絵描きさんを連れてきましょう。

このフェイズでは、各 PC（複数の PC を抱えている PL はその全 PC 分）が好きな順番で、「指定能力値（判定前に 1D6 を振り、1・2 ならパッション、3・4 ならメンタル、5・6 ならマネー）+2D6」で判定することが可能です。

目標値は 12 となります。判定に成功した場合、その PC の PL は「絵描きさん」を一人獲得し、抱え込みます。

「絵描きさん」を抱え込んでいる PC を管理している PL は、PC を一人多く持っているものと扱われ、判定の回数が増えることになります（ただし絵描きさんの能力値は、その絵描きさんを抱え込んでいる元の PC と同じとされます）。

このフェイズの最後にも、各 PC（複数の PC や絵描きを抱えている PL はその全 PC 分）は、「好きな能力値+2D6」で判定し、その達成値を判定に使用した能力値の合計値に加えることができます。

7 尻を叩き合うフェイズ ～追い込みは修羅の道なのです～

いざ人員も揃ったところで、制作は佳境に入っていきます。最初はたっぷりあったと思われた時間もあっという間に過ぎていき、制作者各位の心は夏が近付くことを実感するたび、疲労と不安と倦怠感でべっこべこに凹んでいきます。

そんな中で制作を進めるには、もはや同じ修羅場を共有している同志で、お互いに傷をなめ合い、励まし合うしかありません。あいつも頑張っているなら俺もやめるわけにはいかない、この罪と責任の意識が最後にものを言うのです。

このフェイズでは、他の PC と連絡を取り合ったり励まし合ったりすることを再現すべく、各 PC（複数の PC や絵描きさんを抱えている PL はその全 PC 分）が好きな順番で、「指定能力値（判定前に 1D6 を振り、1・2 ならパッション、3・4 ならメンタル、5・6 ならマネー）+2D6」で判定することが可能です。**目標値は 14** となります。

このフェイズで判定を行う際には、その直前に判定を行った PC が成功していた場合、判定に+1 のボーナスを得ることができます。逆に失敗していた場合、-1 のペナルティを受けます。現場では、やる気の有無は伝染しやすいのです。

なお、このフェイズのみ、各 PC が 1 回ずつ判定を終えたら、さらにもう 1 回ずつ、好きな順番で判定を行うことができます。この際には「好きな能力値+2D6」で判定ができます。ただしすでに一度判定を行っているため、GM に嘘がばれる可能性が高くなる場面ですので、注意してください。

このフェイズの最後にも、各 PC（複数の PC や絵描きを抱えている PL はその全 PC 分）は、「好きな能力値+2D6」で判定し、その達成値を判定に使用した能力値の合計値に加えることができます。好きな能力値とはいえ、すでにこのフェイズで 2 回も判定を行っているワケですから（絵描きさんを抱えている人はさらに多く判定しています）、嘘は通りにくくなっていますので、最後の逆転チャンスに賭ける場合は慎重にいきましょう。

8 結果確認 ～新刊、落ちませんでしたか？～

以上で修羅場は終了です。「パッション合計値」、「メンタル合計値」、「マネー合計値」を見てみましょう。全部が 100 以上になっていますか？ 泣いても笑っても夏は来て、その結果が現実となります。

見ての通り、本作ではフェイズが経過するごとに判定の目標値が厳しくなり、さらに嘘がばれやすい環境になっていきます。とはいえ、嘘をつきやすい序盤に嘘っぽい行動をにおわせてしまうと、終盤の肝心な場面で GM にじっとマークされてしまい、嘘をつきづらくなることでしょう。

逆に、GM も人の子ですので、そうして誰かが嘘吐きとしてマークされることで、GM の注意をそらすことで GM の注意能力の限界を迎えさせ、他の PC が逆転にかけて大ブラフを切るというのもアリかも知れません。

しかし、だれもがプレイ終了後に、「そんなギリギリで最後のバクチに出るより、しっかりペース配分と進行を守って最初からコツコツやっておけば、こんな苦労はしなかった」と思われることでしょう。

そしてそれは、TRPG 同人誌のみならず、同人誌制作どころか世の中すべての事柄に共通する真理です。この機にしっかり反省しましょう。

以上