

百獣戦記

プレイズ&

プレデターズ

テーブルトーク RPG

内容

■本書について	4	●端数の処理	8
■TRPGとは?	4	●ダイスの読み方	8
■本作のテーマ	5	●ボーナスとペナルティ	8
■がうがうお〜ん&セリオーンズ	5	■用語集	9
■本書の読み方	7	●GM	9
●ルールセクション	7	●NPC	9
●ワールドセクション	7	●PC	9
●ゲームマスターセクション	7	●攻撃	10
■セッションの目的とゲームの勝敗	8	●シナリオ	10
用語集とは?	8	●セッション	10
■ルールの処理	8	●スキル	10
		●能力値	11
		●プレイヤー	11
		●レベル	11
		プレイズ	11
		■プレイズとは?	11

■ プレイズの獲得	12	■ 肉食動物の国	17
■ プレイズの消費	12	■ 無法地帯	18
◆ プレイズ：生命回復	13	■ 国と国の関係	18
◆ プレイズ：達成値増大.....	13	<u>シナリオの作成方法</u>	<u>19</u>
◆ プレイズ：ダメージ増大	13	■ 獲物の最期の願いの構築.....	19
<u>空腹度</u>	<u>14</u>	■ メインフェイズの構築	20
■ 空腹度とは？	14	■ クライマックスフェイズの再構築	20
■ 空腹度の増加.....	14	■ シナリオ作成の終了.....	21
■ 空腹度による火事場の馬鹿力	15		
■ 空腹度の回復.....	15		
<u>ゲームの進行</u>	<u>16</u>		
■ 導入フェイズ.....	16		
■ クライマックスフェイズ	16		
■ 国と生存権	16		
■ 草食動物の国.....	17		

はじめに

□本書について

本書は、テーブルトークRPG（以下TRPG）のと呼ばれるジャンルのゲームの1つである『プレイズ&プレデターズ』のルールが書かれた本である。

□TRPGとは？

TRPGは、物語の中で自身の担当するキャラクターに行動を取らせながら進めていくゲームを包括するジャンルだ。

各プレイヤーが自身の担当するキャラクターの行なう行動を決め、それを基に、ルールによって定められている方法でその行動の結果を決定する。

これを繰り返すことでゲームは進行する。

□本作のテーマ

ここは、動物たちが暮らす名もなき銀河系。

生存可能な惑星・衛星は古代文明の設置したワープゲートにより繋がっている。

動物たちは、食物連鎖し、今日も誰かが生きるために誰かが犠牲となっていた。

あなたたちは、そんな動物たちの1人である。

あなたたちがある日いつのように獲物を捕まえると、獲物から最期のお願いをされた。

あなたたちは、獲物と明確な約束をしたわけではないが、なんとなくそのお願いを叶えてみようと思った。

****_****_****

本作は、動物のキャラクターが、自身が食べようとしている獲物から最期のお願いをされ、それを叶えてみようと言闘するテーブルトークRPGである。

犠牲となった獲物の願いを叶えてみようと言闘する動物のキャラクターとなって、食物連鎖の世界を冒険しよう。

冒険の途中、今まで犠牲になった命たちとの約束がPC（プレイヤーキャラクター）の支えとなり困難を乗り越える力となる。

犠牲（プレイズ）との約束、これこそが本作のテーマである。

□がらがらお〜ん&セリオーンズ

本作をプレイするためには、本書のほかに『がうがうお～ん&セリオーンズ』のルールブックが必要となる。

『プレイズ&プレデターズ』、『ビーストハントビースト』、『ルナール狐物語テーブルトーク RPG』を制作するにあたって、この3つは様々な動物のキャラクターで冒険を行なう点は一致している。

この点から、キャラクターの基本的な作り方、ゲームの基本的な進め方、行動の成否の基本的な決定の仕方、戦闘の基本的な進め方などは同一の手法を取ることで、プレイヤーがキャラクターを作ったり、ルールを覚えたりする手間を一部削減できないかと考えた。

その為に、先行して公開していた『がうがうお～ん&セリオーンズ』をこの3つの

作品のチュートリアル作品として再構成し、基本的には『がうがうお～ん&セリオーンズ』のルールを参照することにした。

□本書の読み方

本書は以下の複数の章に分かれている。

以下にその内訳を簡単に紹介している。
う。

●ルールセクション

このゲームでキャラクターの行動を反映する為にはどうしたら良いかや、このゲームを進める為にはどうしたら良いかが書かれている。

●ワールドセクション

このゲームをプレイする上で、世界設定についてもめないためのルールが書かれている。

●ゲームマスターセクション

GMとしてゲームに参加するプレイヤーにとって必要な情報が書かれている。

□セッションの目的とゲームの勝敗

本ゲームは、参加者全員が充実した楽しいひとときを過ごすことを目的として作られている。

そして、そのためにプレイヤーの勝利条件を「参加者全員が充実した楽しいひとときを過ごすこと」と設定している。

用語集とは？

『プレイズ&プレデターズ』の中で使用するゲーム用語やルール処理の原則について、必要な情報をここにまとめて解説しておく。

□ルールの処理

●端数の処理

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参

照せよ。

●ダイスの読み方

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参

照せよ。

●ボーナスとペナルティ

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参

照せよ。

□用語集

●GM

ゲームマスターの略。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう特殊なプレイヤーのこと。

●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。
GMが管理するPC“ではない”キャラクターの総称。

●PC

プレイヤーキャラクターの略。

プレイヤーの扱うキャラクターのこと。

本ゲームでは、プレイヤー1人に付き、2体のPCを扱うことになる。

1体は魔界からやってきたモンスター、もう1体はそのモンスターと契約した人間である。●クラス

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

●攻撃

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

●シナリオ

『Grass And Weeds』をプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

●セッション

本ゲームの、1回のゲームプレイのこと。

●スキル

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

●能力値

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

●プレイヤー

このゲームの参加者のこと。各プレイヤーは個別にキャラクター（PC）を担当して、セッションに参加する。

●レベル

強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。

PCは、作成時点ではレベル4となる。

ルールセクション

プレイズ

■プレイズとは？

本ゲームには、キャラクターが自分の目的のために犠牲となったものとの約束を思い出し強い力を発揮するルールが存在する。

そのためのデータがプレイズである。

プレイズとは、自分が食べた獲物、および獲物と交わした約束を表したものである。

■プレイズの獲得

キャラクターは、1つのシーンにつき1つまでプレイズを獲得することができる。

プレイズを獲得するためには、そのキャラクターが自身の食べた獲物とどのような約束を交わしたのかをそのプレイヤーが描写しなければならない。

その描写でプレイズを獲得できるかどうかは最終的には、GMが判断する。

プレイズは最大で7つまで持つことができる。

■プレイズの消費

プレイズを消費することでプレイズの効果を発動させることができる。

プレイズの効果は以下ようになる。

◆プレイズ：生命回復

イニシアティブプロセスのタイミングに
使用できる。

HPを最大まで回復する。

戦闘不能でも使用でき、戦闘不能も解除
する。

◆プレイズ：達成値増大

判定直後のタイミングに使用できる。

達成値に2 d 6 加算する。

◆プレイズ：ダメージ増大

DR直後のタイミングに使用できる。

ダメージに2 d 6 加算する。

空腹度

■ 空腹度とは？

空腹度とは、キャラクターがどれだけお腹が空いているかを表したものである。

エンディングフェイズ開始時に空腹度が H P の最大値よりも大きいキャラクターは、餓死してしまう。

■ 空腹度の増加

空腹度は、H P が減少した時に減少した点数だけ増加するほか、シーンに登場する際にも 1 d 6 増加する。

■ 空腹度による火事場の馬鹿力

空腹度がおおければ多い程、キャラクターは火事場の馬鹿力として力を発揮できる。

例えば、あらゆるスキルレベルを空腹度を10で割った点数だけ実際の値より高い値として扱うことができる。

また、空腹度を20で割った点数だけあらゆる判定のクリティカル値が下がる。

■ 空腹度の回復

クライマックスフェイズ終了時に残っているプレイズの数だけd6を振る。

奇数が出たサイコロの数×10 + 偶数が出たサイコロの数×5だけ空腹度を回復できる。

これをバックトラックという。

空腹度は、バックトラック以外では回復できない。

たとえHPが回復したとしてもその点数だけ空腹度が回復するわけではない。

ゲームの進行

■導入フェイズ

プレイズ&プレデターズの導入フェイズ

では、PCが自身が食べようとしている獲物から、最期のお願いをされ、それを叶えてみようと思うことになる。

それこそがそのシナリオでPCが目指す目的となる。

■クライマックスフェイズ

プレイズ&プレデターズのクライマックスフェイズでは、獲物の願いの達成のための最後の難関が行なわれることとなる。

ワールドセクション

□国と生存権

このゲームの世界では、文明を持った種族同士で食物連鎖が存在するため、生存権が保証されている種族が国ごとに異なる。

肉食動物の内一部の生存権が保証された国では、他の国に狩人を派遣し、他の国の国民を密猟する行為が行なわれている。

■ 草食動物の国

草食動物のみの生存権が保証された、肉食動物の生存権が保証されていない国では、肉食動物とばれただけで処刑されることがある。

しかし、そのような国にも、肉食動物の生存権が保証された国から派遣された狩人がやってきて路地裏などで国民をこっそり密猟しているケースがよくある。

■ 肉食動物の国

肉食動物のみの生存権が保証された、草食動物の生存権が保証されていない国では、草食動物とばれただけで食べ物にされることがある。

また、そのような国で犯罪を犯したものは、刑罰によっては食べ物にされることがある。

■ 無法地帯

国と国の間には、無法地帯が広がっており、そこを通過するときには、そこを縄張りとするならずものたちに捕まり食べられてしまう危険が伴う。

■ 国と国の関係

生存権が保証されている種族が国ごとに違うため、表向きは敵対しつつ、互いに極力干渉せずにいることが多い。

ゲームマスターセッション

本章は、GM向けに書かれている他、NPCの管理方法などもここに書かれている。

セッション中に役立つテクニックやシナリオの作り方、NPCの管理方法などはこの章に書かれている。

シナリオの作成方法

本ゲームはシナリオを必要とする。

ここでは、シナリオ作成方法の一例を紹介する。

■ 獲物の最期の願いの構築

このゲームでは、PCたちは、自身が食べようとしている獲物から最期のお願いをされ、それを叶えてみようという目的を持つ。

よって獲物の最後の願いと、その達成のための最後の難関が描写されるクライマックスフェイズをセットで最初に考えるのが良いだろう。

■メインフェイズの構築

獲物の最後の願いと、その達成のための最後の難関が決まったら、その間の道のりとなるメインフェイズを埋めよう。

前述のサイクルという概念を設け、シーンに登場しているキャラクターの担当者が、GMとシーンプレイヤーの許可を得ることで、シーンに登場している自身のキャラクターに情報収集を行なわせることができるようにするという方法もある。

この場合、3サイクル程、サイクルを繰り返し、得られた情報によってクライマックスフェイズを変化させても良いだろう。

■クライマックスフェイズの再構築

メインフェイズに得られた情報によってクライマックスフェイズの内容を分岐させるために、クライマックスフェイズを構築し直そう。

■ シナリオ作成の終了

以上が終わったら、プレイヤーの募集や
プリプレイの時点でプレイヤーに伝える情
報をまとめ、完成となる。

G

GM, 9

N

NPC, 9

P

PC, 9

え

獲物の最期の願いの構築, 19

か

がっがっお〜ん&セリオーンズ, 6

く

空腹度とは?, 14

空腹度による火事場の馬鹿力, 15

空腹度の回復, 15

空腹度の増加, 14

国と国の関係, 18

国と生存権, 16

クライマックスフェイズの再構築, 20

クラス, 9

こ

攻撃, 10

し

シナリオ, 10

シナリオ作成の終了, 21

シナリオの作成方法, 19

す

スキル, 10

せ

セッション, 10

そ

草食動物の国, 17

に

肉食動物の国, 17

の

能力値, 11

ふ

プレイズとは?, 11

プレイズの獲得, 12

プレイズの消費, 12

プレイヤー, 11

む

無法地帯, 18

め

メインフェイズの構築, 20

れ

レベル, 11

百獣戦記

プレイズ&

プレデターズ

テーブルトーク RPG