

動物叙事詩

ルナール狐物語

テーブルトーク RPG

内容

■本書について..... 5

■TRPGとは? 5

■本作のテーマ..... 6

■がうがうお〜ん&セリオーンズ 7

■本書の読み方..... 8

●ルールセクション..... 8

●ワールドセクション..... 8

●ゲームマスターセクション..... 8

■セッションの目的とゲームの勝敗..... 9

用語集とは? 9

■ルールの処理..... 10

●端数の処理..... 10

●ダイスの読み方..... 10

●ボーナスとペナルティ..... 10

■用語集..... 10

●GM..... 10

●NPC..... 10

●PC..... 11

●クラス..... 11

●攻撃..... 11

●シナリオ..... 11

●セッション..... 12

●スキル..... 12

●能力値..... 12

●プレイヤー..... 12

●レベル..... 12

教訓..... 13

■教訓とは？	13	■ルナール	20
■教訓の獲得	13	■エルムリーヌ	22
■教訓の消費	14	■イザングラン	22
◆教訓：生命回復	14	■プリモー	23
◆教訓：達成値増大	15	■エルサン	24
◆教訓：ダメージ増大	15	■ティベール	25
<u>ディザイア</u>	<u>15</u>	■ブラン	26
■ディザイアとは？	15	■グランベール	27
■ディザイアの増加	16	■シャントクレール	28
■ディザイアによる火事場の馬鹿力	16	■パント夫人	29
■ディザイアの回復	17	■クーペ	29
<u>ゲームの進行</u>	<u>17</u>	■ティエスラン	30
■導入フェイズ	17		
■クライマックスフェイズ	18		
<u>狐物語とは？</u>	<u>19</u>		

■ノーブル王 30

■フィエール王妃 31

■ワールドセクションの内容がP I X

I V大百科の狐物語の項目と酷似して

いる理由 32

シナリオの作成方法 33

■メインフェイズの構築 33

■クライマックスフェイズの再構築 34

■シナリオ作成の終了 34

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『ルナール狐物語テーブルトークRPG』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10～13世紀ヨーロッパの横にある小さな森。

森の動物たちの一員であるあなたは、他の動物から奪った食べ物を、「不当に得たものは不当に奪われる」と狐のルナールに奪われたり、イザングランと一緒に人間から燻製肉を奪うが、イザングランが燻製肉を全部食べてしまい一口も手に入らなかったり、ノーブル王に獲物の分配を命じられるがノーブル王は結局全部手に入れないと気が済まず、そうでない分配をすると酷い目に遭わされたり、そう分配して結局得物が手に入らなかったり酷い目にあっていた。

そんな中、あなたたちはノーブル王の命で恐ろしい竜のファフニールを倒さなければ、ならなかった。

今、酷い目に遭った怒りや教訓がファフニールを倒す力や、あなたの欲望につけ込みあなたをも新たなファフニールの一員にしようとするファフニールたちの誘惑に打ち勝つ力に変わる！

□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『がらがらお〜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『がら
がらお〜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『がらがらお〜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？

『ルナール狐物語テーブルトーク RPG』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。

● P C

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。

基本的にはひとりのプレイヤーはひとり
のキャラクターを扱うことになる。

● 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

『G r a s s A n d W e e d s』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

教訓

■ 教訓とは？

本ゲームには、キャラクターが酷い目にあった経験を活か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教訓である。

教訓とは、キャラクターが酷い目にあった経験から得た教訓そのものと怒りを合わせて表したものである。

■ 教訓の獲得

キャラクターは、1つのシーンにつき1つまで教訓を獲得することができる。

キャラクターが教訓を獲得するためには、以下のいずれかをそのプレイヤーが描写しなければならない。

- ・他の動物たちから奪ったものを「不当に得たものは不当に奪われる」と狐のルナールに奪われる描写

- ・イザングランとともに人間から肉を奪いに行くが、イザングランが全部食べてしまい一口分も手に入らなかった描写

- ・ノーブル王に獲物の分配を命じられるがノーブル王は結局全部手に入れないと気が済まず、そうでない分配をすると酷い目に

遭わされたり、そう分配して結局得物が手

に入らなかったりする描写

その描写で教訓を獲得できるかどうかは

最終的には、GMが判断する。

教訓は最大で7つまで持つことができ

る。

■教訓の消費

教訓を消費することで教訓の効果を発動
させることができる。

教訓の効果は以下のようになる。

◆教訓：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。

◆教訓：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。

◆教訓：ダメージ増大

D R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。

ディザイア

■ディザイアとは？

ディザイアとは、キャラクターがどれだけ自分の欲望に正直になっ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ディザイアがHPの最大値よりも大きいキャラクターは、クライマックスフェイズで戦ったファブニールの口車に乗ってしまい自らも新たなファブニールとなってしまう。

■ディザリアの増加

ディザリアは、HP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1d6増加する。

■ディザリアによる火事場の馬鹿力

ディザリア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ディザリアを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、ディザリアを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。

■ディザリアの回復

クライマックスフェイズ終了時に残って

いる教訓の数だけ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だけディザリアを回

復できる。

これをバックトラックという。

ディザリアは、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

だけディザリアが回復するわけではない。

ゲームの進行

■導入フェイズ

ルナール狐物語テーブルトークRPGの

導入フェイズでは、ライオンのノーブル王

からファフニールを倒すよう依頼される。

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

ルナール狐物語テーブルトーク RPG の
クライマックスフェイズでは、狡猾なドラ
ゴン、ファフニールとの戦いが行なわれ
る。

ワールドセクション

ここは、動物たちが暮らす10～13世
紀ヨーロッパの横にある小さな森。

森の動物たちの一員であるあなたは、他
の動物から奪った食べ物を、「不当に得た
ものは不当に奪われる」と狐のルナールに
奪われたり、イザングランと一緒に人間か
ら燻製肉を奪うが、イザングランが燻製肉
を全部食べてしまい一口も手に入らなかつ
たり、ノーブル王に獲物の分配を命じられ
るがノーブル王は結局全部手に入れないと
気が済まず、そうでない分配をすると酷い
目に遭わされたり、そう分配して結局得物
が手に入らなかったり酷い目にあってい
た。

そんな中、あなたたちはノーブル王の命
で恐ろしい竜のファフニールを倒さなければ、ならなかった。

今、酷い目に遭った怒りや教訓がファフ
ニールを倒す力や、あなたの欲望につけ込
みあなたをも新たなファフニールの一員に
しようとするファフニールたちの誘惑に打
ち勝つ力に変わる！

狐物語とは？

「狐物語」とは、12世紀中期のフランスで生まれた複数の異なる作者によって書かれた物語群である。

先行作品として「イセングリムス」が挙げられ、現在30程の枝編が知られている。

登場人物は擬人化された動物や人間の農夫などが登場し、「イセングリムス」においては、狼の「イセングリムス」を主人公とし、狐の「レイナルドゥス」が第二の主人公として描かれているが、多くの枝話では「ルナール」を主人公とするものが殆どである。

□ルナール

表記揺れ▼

ルナールはフランス読みで、ラテン読みはレイナルドゥス、英語読みはレイナード、ドイツ読みはラインハルト、オランダ読みはレナルドとなる。

ゲーテの翻案本にいたっては、ライネケとなる。

種族：狐

相互関係▼

「エルムリーヌ」の夫である。

「枝編：ルナールの誕生」という話に置いて、「エルサン」と肉体関係を結んだことがあるが、その話の時系列が「エルムリーヌ」と結婚してからなのかどうかは不明。

「イセングリムス」の「枝編：燻製肉の分配」では、イセングリムスに食べられそうになるも何とか乗り切り、協力して農夫から燻製肉を奪うのだが、約束の燻製肉の3分の1としてもらったのは燻製肉を縛っていた紐であったため、イセングリムスに復讐を決意する。

□ エルムリーヌ

種族：狐

相互関係▼

「ルナールの妻」である。

「枝編：ルナールが旅芸人になった話」では、ルナールが死んだと思いこみボンセと付き合うが、実は生きていたルナールにペテンにかけられてしまう。

□ イザングラン

表記揺れ▼

イザングランはフランス読みで、ラテン読みはイセングリムス、オランダ読みはイセグリム、ドイツ読みはイーゼグリムとなる。

種族：狼

相互関係▼

「エルサンの夫」である。

「ルナール」が「エルサン」と肉体関係を結んだことから「ルナール」との闘争がはじまってしまうのだが、貧欲さをルナールに利用されよくペテンにかけられてしまい、「枝編：ルナールがイザングランに釣りさせた話」では尻尾を失ってしまう。

□プリモー

種族：狼

相互関係▼

「イザングランの弟」として扱われる話もある。

イザングランの弟と言われるだけあり、貧欲な一面もあり、「枝編：ルナールとプリモーが若鳥と引き換えに僧服を売った話」では、それ故に取った行動でルナールに見放されペテンにかけられてしまう。

□エルサン**表記揺れ▼**

エルサンはフランス読みでオランダ読みは

エルスウィンとなる。

種族：狼

相互関係▼

「イザングランの妻」も「エルサン」と書

かれているが、「プリモーの妻」も「エル

サン」と書かれており、誤植なのかは定か

ではない。

ルナールと肉体関係を結んだことがある。

□ ティベール**表記揺れ▼**

ティベールはフランス読みでオランダ読み

はティベルトとなる。

種族：山猫

相互関係▼

「枝編：ルナールがティベールの尻尾をち

よん切った話」のように「ルナール」とは

騙したり騙されたりしているが、物語の時

系列が後半の作品、例えば、「枝編：ルナ

ールがノーブル王の結婚の仲人役を買って

出た話」では、ルナールに敵意を向けられ

ないように注意を払っている姿が見られ

る。

□ブラン**表記揺れ▼**

ブランはフランス読みでオランダ読みはブ

ルーンとなる。

種族：熊

相互関係▼

「枝編：ルナールが熊のブランに蜂蜜があ

るとペテンをかけた話」では、ノーブル王

の命でルナールを宮廷に召喚しようとした

際、ルナールに蜂蜜があると騙されて、2

本の楔で止められた農夫の割りかけの樫の

木にマズルを突っこんでしまい、ルナール

に楔を外され、ぬけなくなったところを農

夫に見つかり、逃げようとした際、顔面に

怪我を負ってしまう。

□ グランベール

表記揺れ▼

グランベールをゴンベールと表す枝編もあるが、ゴンベールという別の登場人物も出てくるので注意

グランベールはフランス読みで、オランダ読みではグリムベルト、英語読みではグランバートとなる。

種族：穴熊

相互関係▼

「枝編：ルナールがノーブル王の結婚の仲人役を買って出た話」によるとルナールの家来で、「枝編：ルナールが熊のブランに蜂蜜があるとペテンをかけた話」のように、宮廷で論争が起きた際はルナールの弁護をすることが多い。

□シャントクレール

表記揺れ▼

シャントクレールはフランス読みでオラン

ダ読みではチャンテクレールとなる。

種族：鶏

相互関係▼

「枝編：ルナールと雄鶏のシャントクレール」では、「ルナール」に食べられそうにな

ったところを、挑発し、口を開いて言い

返している隙に飛び去り、ルナールを嘲笑

する。

□ **パント夫人**

種族：鶏

相互関係▼

シャントクレールの妻であり、クーペの妹。

「枝編：ルナールがノーブル王の結婚の仲人役を買って出た話」では、クーペのかたきを討とうと、ルナールの処分をきつくるよう求めた。

□ **クーペ**

種族：鶏

相互関係▼

パント夫人の姉。

「枝編：ルナールがノーブル王の結婚の仲人役を買って出た話」によるとルナールに食べられてしまったことになっている。

□ティエスラン

種族：鳥

相互関係▼

「枝編：ティエスランからチーズを騙し取った話」では、人間の媪から奪ったチーズを落とした際、ルナールに食べられそうになるが、チーズと四枚の羽根は失ったものの乗り切る。

□ノーブル^⑤

種族：獅子

相互関係▼

「枝編：ルナールが医者になった話」ではルナールに病を治してもらうが、その際、ルナールのペテンに嵌まり、イザングランの毛皮を剥いてしまう。

「枝編：ルナールが熊のブランに蜂蜜があるとペテンをかけた話」から続く裁判の話や「枝編：皇帝ルナール」では、ノーブル王と散々敵対するが、結局はルナールを許してしまう。

□フィエール王妃

表記揺れ▼

フィエールはフランス読みでオランダ読みはフィラペルとなる。

種族：獅子

相互関係▼

「枝編：ルナールが如何にして皇帝になったかという話」や「枝編：ルナールの死」では、ルナールを愛していると取れる描写があるが、ノーブル王の妃である。

□ワールドセクションの内容がP I

X I V大百科の狐物語の項目と酷似

している理由

P I X I V大百科の狐物語の項目は、今のところこのルナル狐物語テーブルトークR P Gと同様にケモプレ制作委員会が書いたものである。

そのため、一部内容が酷似している部分が存在する。

P I X I V大百科の狐物語の項目の編集経歴を見れば一目瞭然である。

ゲームマスターセクション

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。

■導入フェイズとクライマックスフェイズ

このゲームでは、PCたちは、ノーブル王から命を受けファフニールを倒すという目的を持つ。

そして、クライマックスフェイズではファフニールとの戦いが行なわれる。

□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, 10

N

NPC, 10

P

PC, 11

い

イザングラン, 22

え

エルサン, 24

エルムリーヌ, 22

か

がらがうお〜ん&セリオーンズ, 7

き

狐物語とは?, 19

教訓とは?, 13

教訓の獲得, 13

教訓の消費, 14

く

クーペ, 29

クライマックスフェイズ, 18

クライマックスフェイズの再構築, 34

クラス, 11

グランベール, 27

こ

攻撃, 11

し

シナリオ, 11

シナリオの作成方法, 33

シャントクレール, 28

す

スキル, 12

せ

セッション, 12

て

ティエスラン, 30

ディザイアとは?, 15

ディザイアによる火事場の馬鹿力, 16

ディザイアの回復, 17

ディザイアの増加, 16

ティベール, 25

と

導入フェイズ, 17

の

能力値, 12

ノーブル王, 30

は

パント夫人, 29

ふ

フィエール王妃, 31

ブラン, 26

プリモー, 23

プレイヤー, 12

め

メインフェイズの構築, 33

る

ルナール, 20

れ

レベル, 12

動物叙事詩

ルナール狐物語

テーブルトーク RPG