

アリアンロッド2E RPG 2E

『アリアンロッドRPG 2E』用 犯人当てミニゲーム

最初にお読みください

このファイルは『アリアンロッドRPG 2E』（以後、『AR2E』）のリプレイ『アリアンロッド・サガ・リプレイ・メイビー』で使用した「竜殺し」検索用ミニゲームのルールを改訂し、『AR2E』における、犯人当てシナリオで汎用的に使用できるようにしたものである。

本ファイルのルールを使用するかどうかはGMが決定する。また一部を採用し、一部を採用しないなどの適用の方法、指針もGMに一任される。

ルール用語、ゲーム用語などは『AR2E』に準じて使用してある。必要に応じてルールブックを参照すること。

本ファイルの著作権は(有) ファーイースト・アミューズメント・リサーチに帰属します。
本ファイルの改変、商業的利用、および無断転載を禁止します。
自己使用に限り複製を許可します。

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd.



『アリアンロッドRPG 2E』用犯人当てミニゲーム



以下に書かれているのは、『アリアンロッド・サガ・リプレイ・メイビー』（以下、メイビー）で使用した「" 竜殺し" 捜索用ミニゲーム」のルールを改訂し、『AR2E』における、犯人当てシナリオで汎用的に用いることができるようにしたものである。

元のゲームでは殺しに来る犯人を当てたものだったが、犯人の目的を「なにかを盗む」「誰かを騙す」など変化させることで、様々なシナリオのバリエーションが作れるだろう。

■ゲームの概要

このゲームはトランプの「J」「Q」「K」「A」と「4」という番号のカード、計20枚を使用する「神経衰弱+ジジ抜き」のようなルールだ。なぜ絵札以外に「4」なのかというと、『メイビー』で使用したときには4月（エイプリル）と対応させていたからである。よって、他の数字のカードで置き換えることもできる。

ゲームの開始時、GMは「4」のカード除いた中から1枚をランダムに選び、他のカードと分離する。

カードの番号は「犯人」の各候補者と対応している。（「4」のカードは犯人以外のイベントや人物と対応させる）、先ほど分離したカードの番号に対応する候補者が「犯人」となる。

PCたちは分離したカードの番号を推理して「犯人」を見つけだす。これがゲームの目的だ。

ゲームの流れは以下のとおり。

1. カードを裏向きにして並べる

「犯人」を表わすカードを分離した残り19枚のカードを裏向きに並べる。カードが並べられた場所を「場」と呼ぶ。

2. シーンプレイヤーを決める

PCの中からシーンプレイヤーを1名選ぶ。

3. カードをめくる

シーンプレイヤーは基本的にカードを2枚オープンする。ただし、イベントの特殊効果によりオープンするカードの枚数が変化することがある。このとき、シーンプレイヤーは他のプレイヤーとオープンするカードについて相談してはいけない。

4. イベントを決定する

めくったカードに応じたイベントを発生させる。イベントは1シーンとして演出される。該当するイベントがないときは終了。

5. 追加行動

オープンしたカードの番号が同じだった場合、そのそろったカードを場から取り除く。その後、もう1度カードをめくり、イベントを発生させる。これを追加行動と呼ぶ。

追加行動はひとりのシーンプレイヤーにつき、1回だけ発生する。2回以上は連続して発生しない。

追加行動によるイベントは、別のシーンとして演出する。ただし、シーンプレイヤーは同じプレイヤーが継続する。

6. シーンプレイヤーの交替

すべての処理が終わったら、Dカウンター（後述）をひとつ減らし、シーンプレイヤーを交替する。その後「3.」へ戻り処理を続ける。

●ゲームの終了条件

プレイヤーが「犯人」を宣言（後述）し的中するか、Dカウンターが0になった場合にこのミニゲームは終了する。

●"犯人"の宣言

ゲームの途中で「犯人」が分かったら、イベント処理中以外であれば、誰が「犯人」なのかを宣言できる。これはギルドマスターのみ行なえる。正解であれば、ミニゲームをクリアしたことになりゲーム終了。シナリオはクライマックスフェイズへ移行。

もし、犯人が間違ってい太場合は、Dカウンターを1D減少させる。

●Dカウンター

Dカウンターはゲームにおける手番の制限数を表わしている。初期値は10。シーンプレイヤーを交替するごとに減少する。Dカウンターが0になると、「犯人」は目的を果たしてしまいゲーム終了。クライマックスフェイズを飛ばしてエンディングフェイズに移る。その場合、シナリオ自体がいわゆるバッドエンドになる。

なお、「Dカウンター」という呼称は『メイビー』のシナリオで「深紅竜」アイン・ソフや「竜殺し」などドラゴンに縁があるシナリオだったため名付けた。よって、GMがシナリオに合わせてカウンターの名称を変更しても問題ない。

●PCの登場

シーンプレイヤー以外のPCは難易度10の【幸運】判定に成功することで、そのシーンに登場できる。コネクションによる登場判定への修正のルールは使用しない。

シーンに登場しなかったPCは、シーン終了時まで【HP】と【MP】を3D点回復できる。

●イベント

場に置かれたカードをオープンすることでイベントが発生する。条件は以下のとおり。

1. その番号の最初の1枚がめくられたとき
2. 初めてカードをそろえたとき（2枚そろったとき）
3. 2組目のカードをそろえたとき（4枚そろったとき）

以下、「1.」のイベントを「1枚目のイベント」、「2.」のイベントを「2枚目のイベント」、「3.」のイベントを「4枚目のイベント」と呼ぶ。

イベントはひとりのNPCにつき、最大3回発生する可能性がある。

●「4」のカード

番号が「4」のカードは犯人以外のイベントを発生させる。事件の背景情報をPCに伝えるために用いるといいだろう。

■GMの準備

このゲームのイベントはGMが用意することになる。そのさい、シナリオに合わせてNPCやイベントの内容を調整すること。

●犯人候補者

このゲームでは4人犯人候補者のNPCを用意する必要がある。犯人候補者は「J」「Q」「K」「A」というトランプの番号に対応させる。

●イベント

イベントとはこのミニゲームを『AR2E』のシナリオに組み込んで遊んでいるときに、そのシーンで発生する事件や出来事のことだ。GMは次の3段階のイベントを、犯人のもの4つとその他となるひとつを準備しておくことになる。

▼1枚目のイベント

プレイヤーがカードをオープンして、「J」なら「J」が最初にめくられたときに発生するイベント。PCと犯人候補者が最初に会うイベントになる。このとき、犯人候補者がPCに嘘をつくようにしておくこと。

▼2枚目のイベント

プレイヤーがカードをオープンして、2枚のカードがそろったときに発生するイベント。犯人候補者に関してなにかしらの情報が手に入る。必ずしも犯人候補者が登場しなくてもよい。このときに「1.」で発生したイベントで犯人候補者が嘘をついていたことが分かるようにする。

また、【HP】や【MP】がロスをするようなイベントを用意するとプレイに緊張感が出る。

▼4枚目のイベント

プレイヤーがカードをオープンして、2枚のカードがそろったときに発生するイベント。このイベントが発生したNPCは犯人ではないことになる。

また、「次のプレイヤーはカードを3枚オープンできる」「現在オープンされているカードのうち1枚をオープンしたままにできる」など、ミニゲームの進行上プレイヤーに有利なことが起きるようにしておく、ゲームが盛り上がるだろう。

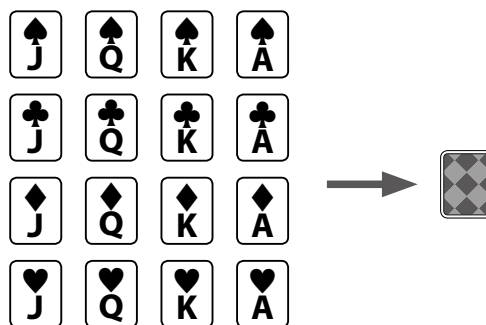
●イベントの記入と管理

上記のイベントを管理するために、「犯人当てミニゲーム イベント管理シート」という用紙を用意した。

GMが空欄に、発生するイベント、発生する判定、ロスするゲームリソース、進行上プレイヤーが有利になるイベントなどを記入していくと、ミニゲームがプレイできるようになるはずだ。

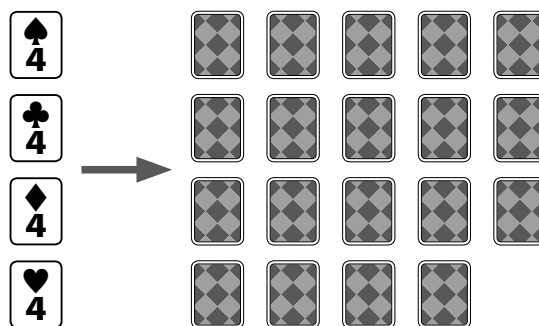
また、プレイ中GMはそれぞれの番号がめくられたときに、イベント管理シートにチェックをしておくと、イベントが発生したかどうかなどを忘れずにすむ。

図 1



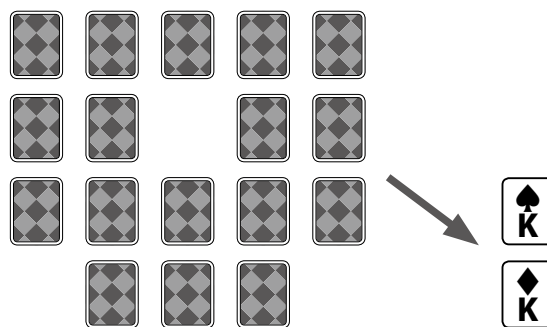
「J」「Q」「K」「A」の中から1枚ランダムにカードを抜き出す。このカードは伏せておき何のカードが抜かれたのかわからないようにする。

図 2



犯人となるカードを抜いたあと「4」のカードを混ぜてシャッフルし「場」に広げる。

図 3



残った19枚のカードを2枚ずつオープンする。同じ番号のカードがそろったら「場」から取り除く。犯人カードの番号を当てるか、手番がつかいたら（Dカウンターが0になったら）ゲーム終了。