

# 1 ページTRPG・迷宮空間からの脱出RPG 作：七文字

## ■このゲームは？

紙とペン、サイコロ4個を使って遊ぶTRPGというゲームです。物語の登場人物となって、不思議な迷宮空間から脱出しましょう。

## ■キャラクター・メイキング

最初に、あなたに代わって冒険する物語の登場人物を作成します。

## ●能力値

心、技、体の三つの能力値に合計6点を割り振ります。

- ①心 : 頭脳や教養、精神力を1～3の三段階で評価した値です。
- ②技 : 感覚や芸術、器用さを1～3の三段階で評価した値です。
- ③体 : 筋力や運動、生命力を1～3の三段階で評価した値です。

## ●パラメータ

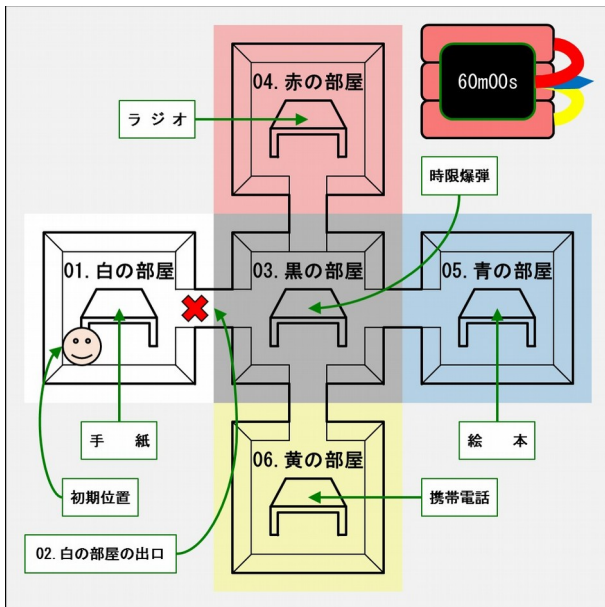
- ①MP : 精神的うたれ強さを表す値です。初期値は「1+心」点。ゲーム中の失敗で減少することがあり、0になるとその登場人物は、物語から退場となります。
- ②制限時間 : ゲーム中の時限爆弾が爆発するまでの時間です。初期値は30分。ゲームをプレイしてから経過した現実の時間と同じだけ減少します。ゲーム中の失敗で減少することがあります。

## ■行為判定

物語の登場人物が成功するかどうか分からない行為を行うときは、難易度に応じた数のサイコロを振ります。指定の能力値以下の目が1つでも出れば、行為は成功します。これを行為判定といいます。

成功率早見表	難易度C サイコロ4個	難易度B サイコロ3個	難易度A サイコロ2個	難易度S サイコロ1個
指定能力値が1の時	51.8%	42.1%	30.6%	16.7%
2の時	80.2%	70.4%	55.6%	33.3%
3の時	93.8%	87.5%	75.0%	50.0%

## ■MAP



## ■シナリオ本編

### ●01. 白の部屋

目を覚ますと床も壁も天井も白づくめの部屋に倒れていた。教室ほどの広さの部屋の中央にテーブルがあり、手紙が置かれている。「爆弾を解除できたら、元の世界へ帰してあげるよ。赤青黄の配線のどれかを切るんだよ」と書かれている。

### ●02. 白の部屋の出口

扉がある。建付けが悪いのか、開かない。

→力づくで開けようとするなら、行為判定：体／難易度Bを行う。

☆成功：扉が開く。

×失敗：扉は開かない。制限時間を－5分する。再挑戦して良い。

### ●03. 黒の部屋

床も壁も天井も黒づくめの部屋だ。教室ほどの広さの部屋の中央にテーブルがあり、時限爆弾が置かれている。画面には、残り制限時間が表示されている。テーブルを調べるなら、ハサミが見つかる。

→赤の配線を切るなら07. ???へ進む。

→青の配線を切るなら08. ???へ進む。

→黄の配線を切るなら09. ???へ進む。

→制限時間が0分なら10. ???へ進む。

### ●04. 赤の部屋

床も壁も天井も赤づくめの部屋だ。教室ほどの広さの部屋の中央にテーブルがあり、壊れたラジオが置かれている。

→ラジオを修理するなら、行為判定：技／難易度Bを行う。

☆成功：「今日のあなたのラッキーカラーは赤」という放送が流れる。ラジオはしばらくすると同じ放送を繰り返し始める。頭がズキズキ痛む。なにかを忘れている気がする。

→思い出そうとするなら、行為判定：心／難易度Bを行う。

☆成功：バカげた話であるが、以前、赤の配線を切った覚えがある。

### ●05. 青の部屋

床も壁も天井も青づくめの部屋だ。教室ほどの広さの部屋の中央にテーブルがあり、絵本が置かれている。「しあわせの青い鳥は、ぼくたちの家にいたんだね」というラストだ。君が小さな頃に大好きだった作品だ。頭がズキズキ痛む。なにかを忘れている気がする。

→思い出そうとするなら、行為判定：心／難易度Bを行う。

☆成功：バカげた話であるが、以前、青の配線を切った覚えがある。

### ●06. 黄の部屋

床も壁も天井も黄づくめの部屋だ。教室ほどの広さの部屋の中央にテーブルがあり、携帯電話が置かれている。突然、着信コールが鳴り響く。通話ボタンを押すと「警察だ。先ほど話した通り、爆弾の近くには君しかいない。テロリストたちのこれまでの手口を分析した。黄を切れ。頼む」という声が聞こえ、電話は切れる。

### ●07. ???

10. ???へ進む。

### ●08. ???

10. ???へ進む。

### ●09. ???

爆弾の解除に成功する。「やるじゃない。おめでとう」という声が聞こえ、登場人物は元の世界へ戻される。

### ●10. ???

爆弾が爆発する。MPを1点減らす。MPが0以下なら、登場人物の物語は終了する。それ以外なら、制限時間を30分に戻し、01. 白の部屋へ進む。

(終わり)