

# TWELVE ルール

ようこそ、『TWELVE』の世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(以下 TRPG)のルールブックとなります。

『仁義なきスパルタン・レース』『闘え、バトルマスターズ』『お前の萌えで殺してみせろ』『アドベンチャーズ』『UMA』『怪盗現る』『技術発展』『縄張りタクティカル』『パンデミック』『プロパガンダ』『そこで自爆です』『ポマー!』以上、12のルールから6つを選び、遊ぶためのルールとなります。

TWELVE ルールでは『ルールチョイス』→『ミドルルールチョイス』→『クライマックスルールチョイス』の3つのステップで準備し、遊ぶゲームを作り上げてプレイします

## ルールチョイス

ルールチョイスでは『仁義なきスパルタン・レース』『闘え、バトルマスターズ』『お前の萌えで殺してみせろ』『アドベンチャーズ』『UMA』『怪盗現る』『技術発展』『縄張りタクティカル』『パンデミック』『プロパガンダ』『そこで自爆です』『ポマー!』以上、12のルールから6つを選び、それぞれに記載されている分野を6つ、好きな順番で並べてください。以下に特技と分野の一覧を掲載します。

路面		装備		萌え	
2	登攀	2	素手	2	光
3	山肌	3	ナイフ	3	純愛
4	階段	4	剣	4	恋慕
5	獣道	5	薙刀	5	幼馴染
6	山道	6	槍	6	友情
7	坂道	7	拳銃	7	片思い
8	田舎道	8	ライフル	8	嫉妬
9	土道	9	砲撃	9	衝突
10	道路	10	ミサイル	10	敵対
11	舗装路	11	ロケット	11	死
12	コース	12	核兵器	12	闇

障害		生物		部屋	
2	見張り	2	哺乳類	2	玄関
3	鳴子	3	鳥類	3	ラウンジ
4	感圧板	4	爬虫類	4	応接間
5	スイッチ	5	魚類	5	食堂
6	扉	6	脊椎動物	6	会議場
7	鍵	7	生物基礎	7	集会場
8	毒針	8	微生物	8	オフィス
9	槍倉	9	植物	9	サーバ
10	ハードル	10	藻類	10	書庫
11	落とし穴	11	菌類	11	重役室
12	転石	12	ウイルス	12	金庫

開発		戦場		団体	
2	医学	2	山岳	2	個人事業
3	薬学	3	森林	3	SOHO
4	農学	4	荒野	4	企業
5	生物学	5	平野	5	公共施設
6	生物化学	6	田園	6	幼稚園
7	化学	7	街道	7	小学校
8	物理化学	8	農地	8	中学校
9	物理学	9	農村	9	高校
10	力学	10	住宅地	10	大学
11	工学	11	市街	11	研究室
12	電気工学	12	都市	12	研究者

職業		作戦		兵科	
2	無所属	2	夜襲	2	最前線
3	犯罪組織	3	奇襲	3	歩兵
4	スラム	4	突撃	4	戦車
5	地域団体	5	突破	5	前線
6	NPO	6	遊撃	6	通信
7	WEB	7	伏兵	7	移動
8	学校法人	8	陣形	8	輜重
9	営利法人	9	展開	9	糧秣
10	商工会	10	包囲	10	広報
11	公共法人	11	制圧	11	拠点
12	公官庁	12	殲滅	12	司令

以上、12分野です。

これらのチョイスは重要で、混ぜ合わせた結果、カオスなゲームとなったとしても当方は一切の責任を負いませんのであしからず。

## ミドルルールチョイス

ミドルルールはクライマックスまでの前哨戦として遊ぶルールです。各ルールブックから『TWELVE ルール』の項目にあるミドルルールで遊ぶ場合の注意を確認しましょう。

## クライマックスルールチョイス

クライマックスルールは最終的な決着をどのようにつけるのかを決める重要なルールです。こちらは各ルールブック単体で遊ぶ場合と変わりありません。

ミドルルール、クライマックスルールの2つを組み合わせ、一体それがどんなゲームになるのか。設定をうまく組み合わせる練習を上げてみましょう。ちゃんと形になるかどうかは皆さんの腕にかかっています。

## キャラメイク

TWELVE ルールの場合、どのルールを採用していた場合でもキャラメイクは共通です。

### ①特技を6つ選ぶ。

得意分野などの制限はありません。自由に6つをチョイスして決めてください。また、得意分野も無いため、ギャップを埋めることもありません。

### ②スキルを3つ獲得する。

好きなスキルを3つ選び、メモしてください。どのルールを採用していたとしても、名称以外、番号、効果、使用回数、全て共通の物となっているため、好みで選んでください。

### ③HPを6と記入する。

どのルールを採用していても、初期HPは共通して6です。