

# 仁義なきスパルタン・レース！

ようこそ、『仁義なきスパルタン・レース！』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。複数のプレイヤー(PL)が扮するレーシングチーム(PC)を操り、サイコロと筆記用具、それから少々のおしゃべりを用いて物語を作っていく遊びとなります。GMはいなくてもこのゲームは遊べるので、誰もこのゲームに慣れていないときは全員PLで遊んでみてもいいでしょう。

過酷な障害物競争、スパルタン・レース。

自らの限界を超えて、目指せ、優勝

ちょっとまって、障害物に今、なんかした？

ねえ、なんかしたよね！？

仁義なきスパルタン・レースが今、始まる！

※実際のスパルタン・レースとは異なります。

## チームメイク

PLはまずゲームに参加するために、チームを作成します。

単体で遊ぶ場合は、特技表の中から3つ、TWELVEルールで遊ぶ場合は自由に6つ特技を選びます。選んだ特技一つ一つがチームメイト、その得意分野となります。各メンバーの移動速度は、特技の横に書かれている数値となるため、よく確認しておくとういでしょう。

単体で遊ぶ場合は、以下の表から特技を3つ選択します。

- 2 **登攀**：切り立った壁を登坂するのが得意です。
- 3 **山肌**：道なき道を踏破するのが得意です。
- 4 **階段**：階段の昇降が得意です。
- 5 **獣道**：道と呼べるほどではない道を歩くのが得意です。
- 6 **山道**：不揃いな山道を歩くのが得意です。
- 7 **坂道**：坂道の昇降が得意です。
- 8 **田舎道**：デコボコが少々均された程度の道が得意です。
- 9 **土道**：舗装されているものの土がむき出しの道が得意です。
- 10 **道路**：一般的な道路です。補修でデコボコしていることも。
- 11 **舗装路**：きれいに整えられた道路が得意です。
- 12 **コース**：走るために整えられたコースが得意です。

チームメイトを選んだら、次はスキルを選びます。スパルタン・レースは己の肉体のみで戦うレースですが、これは**仁義なきスパルタン・レース**です。創意工夫を凝らし、ライバルに差をつけます。単体ならば一つ、TWELVEルールならば合計で3つスキルを選びます。

最後にチームの体力である**HPを6**と書き込めば作成完了です。

路面		
2	登攀	2
3	山肌	3
4	階段	4
5	獣道	5
6	山道	6
7	坂道	7
8	田舎道	8
9	土道	9
10	道路	10
11	舗装路	11
12	コース	12

1	発破！	シナリオ1回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技をダイス1つ分まで移動させることができる。シナリオ中1回宣言できる。		

2	整地！	シナリオ3回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技を1つ移動させる。シナリオ中3回宣言できる。		

3	悪路走破	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	早足	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	ニトロ	シナリオ1回
効果：自身の判定の直前に宣言する。判定のダイスを1つ追加する。シナリオ中1回宣言できる。		

6	アクシデント！	シナリオ1回
効果：自身を含む判定の直後に宣言する。判定のダイスを1つ1～6の好きな目に変更する。シナリオ中1回宣言できる。		

## 行為判定

ゲーム中、成功するか失敗するかわからない行為を行うとき、その成否を決定するために【行為判定】を行います。【行為判定】は以下の流れで行います。

### ①指定特技の決定

判定に使用する特技をGMなどが決定し、【指定特技】とします。ルールで指定されている場合はそれを使用し、PLから提案があれば、GMは不自然でなければその提案を採用してもよいでしょう。

### ②特技の確認

【指定特技】を持っているか確認します。もし、持っていなかった場合、別の特技を【代用特技】として使用することができます。

### ③目標値の確認

【指定特技】を持っていた場合、目標値は5となります。【代用特技】で判定を行う場合、〔5+指定特技から代用特技までのマス数〕が目標値となります。このとき、マス数には特技と特技の間にあるギャップも数えることに注意しましょう。計算で算出するばあいは【指定特技】から【代用特技】の数字を引き算して、出た数字の絶対値(±を取る)に+5、分野が1ずれるたびに+2と計算するとよいでしょう。ちょっと賢く見えます。

### ④ダイスロール

ダイス2つを振り、出目の合計が目標値以上になれば判定は成功となります。目標値未満であれば失敗となります。

### ⑤スキル

スキルの中には達成値を変化させるものがあります。詳細はスキルの効果を参照してください。スキルの効果を加えた値を達成値と呼びます。

#### スペシャル

行為判定で6の目が2つ以上出ることを、【スペシャル】と呼び、目標値に関わらず判定は成功としてあつかい、移動距離は12点と数えます。【スペシャル】は後述する【ファンブル】よりも優先され、【スペシャル】と【ファンブル】が同時に発生したなら【スペシャル】の効果のみ適用されます。

#### ファンブル

行為判定で1の目が2つ以上出ることを、【ファンブル】と呼び、目標値に関わらず判定は失敗として扱います。

## セッションの流れ

『仁義なきスパルタン・レース!』では、一回のゲームのことをセッションと呼びます。単体でのセッションでは【サイクル開始】→

【路面決定】→【移動距離算出】→【各チームメイトの判定】→【サイクル終了】と5つのステップを1サイクルとし、サイクルをPLの人数回繰り返すことで勝敗を決定します。

## サイクル開始

サイクル開始では、路面決定を行うPLと、各PLが持つチームメイトで、どの速度(両脇に書いてある数値)に何人いるかを確認します。路面決定後の判定は、この速度が小さい人から処理を行っていきます。

## 路面決定

全員の速度の確認を終えたら、今度は路面状態を決定します。代表者が一人、TWELVEルールで遊ぶ場合は、分野をダイス1つで決定したあと、単独で遊ぶ場合は分野の決定を飛ばして、ダイスをいくつ振るか、1つ~3つの内で決定します。決めた数のダイスを振り、出目合計の値が現在の路面の状態となります。例えば、出目の合計が7であれば、**7坂道**となる、といった具合です。

このとき、出目が1であれば、2に。13以上であれば12として数えてください。

## 移動距離算出

路面決定が終わったら、次は**移動距離算出**です。数値の低い人から確認していき、路面状態以下の路面が得意なチームメイトは、**判定なしに移動距離を算出**できます。このとき、算出される移動距離は速度、両脇に書かれた数字の値となります。例えば路面が**7坂道**であれば、**2登攀**が得意なチームメイトは**移動距離2**を稼ぎ、**5獣道**が得意なチームメイトは**移動距離5**を稼ぐことができます。

更に、路面決定で**得意な路面が出たチームメイトは、速度の倍、移動距離を算出**することができます。例えば路面が**7坂道**で、**7坂道が得意なチームメイト**であれば7の倍、つまり**移動距離14**を稼ぐことができます。

なお、この**移動距離算出**では判定が行われないため、スキル【**早足**】の効果は**適用されない**ことに注意しましょう。

## 各チームメイトの判定

**移動距離算出**が終わったら、次は算出の終わっていないチームメイトの判定に移ります。現在の路面を指定特技とし、自身の得意路面を代用特技として行為判定を行ってください。もし、スキルの効果で指定特技が変更され、得意な路面以上になった場合チームメイトの判定は全て省略されます。判定が成功した場合、達成値が目標値を上回った数だけ、移動距離を算出することができます(最低1)。

もし、判定に失敗してしまった場合は、**チームの体力が下がります**。HPを1減らし、移動距離を稼ぐこともできません。もし、セッション中に**HPが0**になってしまった場合、そのチームは**移動距離を減らして、HPを6に戻さなければなりません**。

## サイクル終了

全てのチームメイトが行動を終えたら、その時点での移動距離を合計してください。移動距離をもっとも稼いだチームが優勝となりますが、サイクル終了ではこの移動距離を消費して、以下の効果から1つを受けることもできます。消費された移動距離は無くなり、順位は落ちてしまう可能性もありますが、どれも強力な効果なので、窮地の場合は考えてみるのも良いでしょう。

### ①チーム増員 価格：現在の特技の数+1

移動距離を消費して、新たに特技を1つ獲得します。この効果は1サイクルにつき1回まで宣言することができます。単体で遊ぶ場合は初期でチームメイトが3人いるため、4人目を加えるには、移動距離4を消費しなければなりません。

### ②スキル補充 価格：現在のスキルの数+1

移動距離を消費して、新たにスキルを1つ獲得します。この効果は1サイクルにつき1回まで宣言することができます。単体で遊ぶ場合は初期でスキルが1つあるため、2つ目を加えるには、移動距離2を消費しなければなりません。

### ③HP回復 価格：HP1につき1

移動距離を消費して、HPを回復します。1点につき1点消費しなければならず、チームを増員していた場合、1サイクルで受けるダメージは増加する危険もあるため、増員は慎重に行ったほうが良いでしょう。また、HPが0になってしまった場合は強制的にHPが6になるまで移動距離を消費しなければなりません。このとき、①チーム増員 ②スキル補充は選択することができません。

HP回復を行うとき、初期HPである6を超えても構いません。

以上のサイクルを、PLの人数分繰り返し、もっとも移動距離の多かったチームが優勝となります。

## TWELVE ルール

TWELVE ルールではミドルルール・クライマックスルールの2つに分け、ルールを採用します。クライマックスルールでは単体で遊ぶときと同じルールで遊びます。

ミドルルールで遊ぶ場合は、サイクル数を3、移動距離は得点と置き換え、遊んでください。