

お前の萌えで殺してみせろ

ようこそ、『お前の萌えで殺してみせろ』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)が扮する創作者《オタク》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で遊んでみてほしいでしょう。

世界には様々なジャンルが存在する。

ジャンルに貴賤無し。

あるのはただ、刺さるか、刺さらないか、それだけだ。

今、君たちは同好の士と語り合っている。

だがしかし、皆、腹の底ではこんな事を考えていた。

ちょっとこいつら、沼に落とそう。

キャラメイク

PLはまずゲームに参加するために、キャラクター(PC)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PCの操る萌えシチュとなりします。

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 **光**: 明るい ハッピーエンド全般を扱います。
- 3 **純愛**: 純愛は純愛です。不純ではないのでセーフです。
- 4 **恋慕**: 恋は憧れにも近い感情です。語ると長くなるのでこの辺で。
- 5 **幼馴染**: 幼馴染は家族のようでそうではない絶妙な距離(以下略)
- 6 **友情**: 同性間、異性間問わず存在しうる感情であり(以下略)
- 7 **片思い**: プラスの感情だけが片思いではなく、負の感情でも(略)
- 8 **嫉妬**: 恋愛だけに限ったことではなく嫉妬という感情は(以下略)
- 9 **衝突**: すれ違いや勘違いの表面的な物、もっと根本的な(以下略)
- 10 **敵対**: 決して交わるはずのない対立した関係性であり(以下略)
- 11 **死**: 別離の変化と捉えたとき、死というのは特別な意味(以下略)
- 12 **闇**: ネガティブな展開全般を扱います。

特技を選んだら、次はスキルを選びます。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PCの体力である**HP**を6と書き込めば作成完了です。

萌え		
2	光	2
3	純愛	3
4	恋慕	4
5	幼馴染	5
6	友情	6
7	片思い	7
8	嫉妬	8
9	衝突	9
10	敵対	10
11	死	11
12	闇	12

1	独自解釈	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	応用力	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	雑食	常時
効果: 自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	熱弁	常時
効果: 自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	超速理解	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	ちゃちゃ入れ	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

『お前の萌えで殺してみせろ』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』→『行

動順決定』→『萌え語り判定』→『行動順決定』→と繰り返し、全PCが行動を終えるまでを1サイクルとし、このサイクルをPCの人数回繰り返すか、最後の一人になるまで行います。

サイクル開始

サイクル開始ではまず全てのPCがダイスを2つ振り、小さい目を十の位、大きい目を一の位として行動順の決定に使用します。

行動順決定

行動順の決定ではサイクル開始で決めた行動順の数値を確認します。未行動のPCの中で行動順の出目が一番大きいPCは、後述する萌え語り判定を行います。

萌え語り判定

行動順が回ってきたPCはまず自身の持っている特技から指定特技の一つを決め、判定を行います。このとき、判定を行うPCは後述する『詠唱』を行うことができます。

萌え語り判定ではまず、達成値のみを算出します。算出した達成値で、成功している特技を持つ全てのPCに対し、ダメージを1点ずつ与えます。例えば7片思いを持つPCが目標値5の判定を行い、達成値が8だったとします。すると範囲は3広がり、4恋慕~10衝突までの特技を持つPC全てにダメージが発生することになります。このとき、範囲内に複数の特技を持っていれば、持っている特技の数だけダメージを受け、また、ダメージを受けるPCには自分自身も含まれるので注意しましょう。スキル『熱弁』を持っていた場合、この合計ダメージが1上昇します。

詠唱

萌え語り判定を行う際、PCは判定前に『詠唱』を行うことができます。『詠唱』を宣言したPCは、特技の名前だけではわからない、その特技、シチュエーションの魅力を最大で1分、語ることができます。他のPCはその語りを聞いた上で、『いいね!』と思った場合、親指を上げて『いいね!』をしてください。

詠唱に対し、『いいね』をもらった数だけのその判定の達成値は上昇し、また『いいね』をしたPCは新たにその『いいね』をした特技を獲得することができます。

HP

萌え語り判定でダメージを受けたPCはHPを減少します。HPは減少しても特別なペナルティは発生しませんが、0になった場合はセッションから脱落し、周りの人が主張する萌え語りに対し「わか」「それな」「いい」以外の感想を述べられなくなります。

決着

以上で説明したサイクルを PC の人数分繰り返すか、もしくは 1 人を除いて全員が脱落したとき、セッションは終了します。もし、複数の PC が脱落せずに残っていた場合は、特技の数をもっとも多くなった PC が真の勝者となります。

勝者に特別何かがあるわけでもありませんが、みんなが同じ沼に落ちてくれたことに満足すると思います。

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、与えたダメージを得点として遊んでください。