

UMA

ようこそ、『UMA』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)が扮する生物学者を操り、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で遊んでみていいでしょう。

君たちは新進気鋭の生物学者たちだ。

世界にはまだまだ誰にも知られていない生物が多数存在する。大きな声では言えないが、君たちはそんな生物を知っている。学者仲間とは言え、他の者には知らせていない生物が。

だが、隠されると知りたくなるのが人のサガだ。

持てる知識を総動員して、隠された生物を当てて見せよう。

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の得意な生物となります。

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 **哺乳類**：哺乳類に関する知識を持っている。
- 3 **鳥類**：鳥類に関する知識を持っている。
- 4 **爬虫類**：爬虫類に関する知識を持っている。
- 5 **魚類**：魚類に関する知識を持っている。
- 6 **脊椎動物**：他に当てはまらない脊椎動物の知識を持っている。
- 7 **生物基礎**：基礎的な生物知識を持っている。
- 8 **微生物**：微生物に関する知識を持っている。
- 9 **植物**：植物に関する知識を持っている。
- 10 **藻類**：藻類に関する知識を持っている。
- 11 **菌類**：菌類に関する知識を持っている。
- 12 **ウイルス**：正確には生物とは言えない。

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と書き込み、後はPCが隠し持っている生物は一体何なのか。指定特技を1つこっそりと周りに見られないように記録しておけば完成です。

生物		
2	哺乳類	2
3	鳥類	3
4	爬虫類	4
5	魚類	5
6	脊椎動物	6
7	生物基礎	7
8	微生物	8
9	植物	9
10	藻類	10
11	菌類	11
12	ウイルス	12

1	発想の逆転	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	類推	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	雑学知識	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	研究熱心	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	徹夜作業	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	異論	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

『UMA』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』→『知識判

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の人数回繰り返したとき、セッションは終了となります。

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、後述する知識判定を行います。

知識判定

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。

知識判定ではまず、達成値のみを算出します。他のPCは算出した達成値を確認し、自身の隠している生物、その指定特技と照らし合わせたとき、判定が成功しているか、失敗しているかだけ伝えてください。成功した数だけ判定を行ったPCは得点を獲得し、『研究熱心』を持っていれば更に追加で1点獲得できます。判定に一つも成功しなかった場合、ブライドに傷がついてHPが1点減少します。

知識判定後、隠し持っている生物の指定特技が解ったなら、PCと指定特技をセットで宣言してください。もし、当たっていれば、そのPCダメージを3点与えることができます。ハズレた場合は自分が3点のダメージを負うため、宣言は慎重に行いましょう。

指定特技を当てられたPCは、新たな指定特技を決めて、再び見えないようにメモをしてゲームを続行します。

HP

知識判定や指定特技の看破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ます。

得点の使用

知識判定成功で得た得点は、判定の前に使用を宣言することで、以下の効果の内1つを得ることができます。

①追加特技 価格：現在の特技の数+1

得点を消費して、新たに特技を1つ獲得します。単体で遊ぶ場合は初期で特技が3つあるため、4つ目を加えるには、得点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

得点を消費して、新たにスキルを1つ獲得します。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、得点2を消費しなければなりません。

③HP回復 価格：HP1につき1

得点を消費して、HPを回復します。1点につき1点消費しなければなりません。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。

決着

以上で説明したサイクルをPCの人数分繰り返したとき、セッションは終了します。終了時、最も得点を多く保持していたPCが勝者となります。

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として遊んでください。