

パンデミック

ようこそ、『パンデミック』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(P L)が扮するクリーナー(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P Lで遊んでみてみましょう。

最初は、小さな咳音だった。

大したことではない。

そう言って、咳音は次第に広まり……。

気がつけば、咳音が各団体に広まっていた。

パンデミックとなる前に、なんとかしなければ。

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 の得意とする団体となります。

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 **個人事業**：個人事業主です。個人のため感染の危険は薄いです。
- 3 **SOHO**：小規模の事業者です。感染拡大の危険は比較的薄いです。
- 4 **企業**：企業です。危険があれば通勤を禁じるのですが……。
- 5 **公共施設**：多くの人が出入りする公共施設です。
- 6 **幼稚園**：幼い子供が多く、感染拡大の危険の高い施設です。
- 7 **小学校**：抵抗力の弱い子供が多く集まる場所です。
- 8 **中学校**：学区が指定されているため、感染拡大リスクはそれなり。
- 9 **高校**：生徒の行動範囲が広く、油断できない場所です。
- 10 **大学**：所属する人間は多いですが、密度は高くありません。
- 11 **研究室**：小規模の研究室です。感染が拡大する可能性は低いです。
- 12 **研究者**：研究室に属する研究者です。

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。

団体		
2	個人事業	2
3	SOHO	3
4	企業	4
5	公共施設	5
6	幼稚園	6
7	小学校	7
8	中学校	8
9	高校	9
10	大学	10
11	研究室	11
12	研究者	12

1	熱消毒	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	殺菌	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	耐菌装備	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	滅菌処理	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	火炎放射器	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	飛沫	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

『パンデミック』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』→

『除菌判定』→『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の人数回繰り返すと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。

行動順が決定したら、今度は汚染特技の決定を行います。ダイスを2つ振り、出目を合計して指定特技を決定し、TWELVEルールで遊ぶ場合は更にダイスを1つ振って分野もランダムに決定してください。汚染特技はPCの人数分決定し、かぶったら決め直してください。汚染特技は除菌判定の対象というだけでなく、汚染特技を持っているPCは汚染特技の数だけ、判定の目標値が上昇します。

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、後述する除菌判定を行います。

除菌判定

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。

除菌判定ではまず、達成値のみを算出します。算出した達成値で、成功している感染特技を全て通常の特技に戻します。このとき、持っている汚染特技の数だけ目標値が上昇することに注意しましょう。例えば7小学校を持つ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企業～10大学までの汚染特技が通常の特技に戻ります。除菌できた汚染特技の数だけ、PCは得点を獲得できます。スキル『滅菌処理』を持っていた場合、この合計得点が1上昇します。

除菌判定に失敗した場合、PCはダメージを1点受けます。

除菌判定の終わりに、残っている汚染特技があれば、全ての汚染特技は周囲1マスを汚染特技に変えます。この汚染はギャップを数えず、特技だけを汚染します。

もし、全ての汚染特技がなくなれば、サイクル開始と同様に再び人数分の汚染特技を決定し直してください。

除菌判定を終えると再び行動順決定に戻ります。

HP

除菌判定失敗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。単体で遊ぶ場合であれば0になる危険はありませんが、TWELVEルールで遊ぶ場合は気をつけましょう。

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、得点をもっとも多い PC が真の勝者となります。

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。