

ボマー！

ようこそ、『ボマー！』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)が扮する工兵(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。

君たちは爆破を専門とする特殊工兵だ。

現在の戦況は五分と五分。

どちらに傾いてもおかしくはない。

戦況を一変させることができるのは、君だけだ。

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の自由に行き来できる兵科となります。

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 最前線：危険が常に付きまとう最前線です。

3 歩兵：火器等で武装した歩兵部隊です。

4 戦車：戦車部隊です。歩兵とセットで運用されます。

5 前線：戦線を維持する前線部隊です。

6 通信：通信兵含む前線基地です。

7 移動：戦場へと移動する部隊です。

8 輜重：糧秣等の輸送を担当する部隊です。

9 糧秣：食料や燃料を保存している場所です。

10 広報：戦況を広報する担当です。

11 拠点：後方に構えた拠点です。

12 司令：拠点内の司令室です。

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。

兵科		
2	最前線	2
3	歩兵	3
4	戦車	4
5	前線	5
6	通信	6
7	移動	7
8	輜重	8
9	糧秣	9
10	広報	10
11	拠点	11
12	司令	12

1	遠投	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	微調整	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	パウダー追加	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	ベアリング追加	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	フィーバー！	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	消火器	シナリオ1回
効果：自身を含むの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、マスの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

『ボマー！』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』→『爆破

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、後述する爆破判定を行います。

爆破判定

行動順が回ってきたPCはまず好きな特技を指定特技に決めます。このとき、自身の持っている特技近すぎる特技を選ぶのは危険です。

爆破判定ではまず、達成値のみを算出します。算出した達成値で、成功している特技全てを爆破します。このとき、例えば7移動を持つPCが移動で目標値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戦車〜10広報までの特技を爆破できます。この範囲内の特技を持つPCはその特技の数だけダメージを受けます。このダメージを受けるPCは、爆破判定を行ったPCも含まれます。スキル『ベアリング追加』を持っていた場合、このとき与えるダメージの合計が1上昇します。

爆破判定を終えると再び行動順決定に戻ります。

HP

爆破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。