

タロットカードを使用したTRPG案

red

世界観説明

この学園は常に宇宙の闇からの侵略を受けている。

常に階段のわき、空き教室の影、いたるところから、侵略してきた宇宙の闇が、僕らを狙っている。

それに対抗する措置として、この学園に通う生徒には“星の加護”が与えられるのだそうだ。

その星の加護は、僕らの生徒手帳に挟まった一枚のタロットカードによって決められ、その加護を持っていれば、この宇宙の闇に飲み込まれることなく暮らすことができるのだという。

けれど、僕たちの学園は宇宙の闇の侵略によって徐々にその形を失いつつある。

だから僕らは戦うんだ。

宇宙の闇からこの学園を守るために！

このゲームは、TRPGと呼ばれるゲームです。

このゲームに必要なのは、22枚の大アルカナのタロットカードです。

また、記録を残すために紙とペンもあるといいでしょう。

そのほかは一切要りません。あとはこのルールサマリさえあれば、遊ぶことが可能です。

それでは、みんなでこの学園の中を歩いてみましょうか……

キャラメイクについて

まずは、この世界で遊ぶためのキャラクターを作りましょう。

タロットカードをよく机の上に広げてシャッフルします。

そして、それらを1つのデッキにまとめたら、3分割し、好きな順番で再び重ねあげましょう。

それができれば準備完了です。

あなたの星の加護をきめます。まず、タロットを1枚上から引いてください。

そのカードが、あなたの加護を行うカードとなります。

この段階では、正位置・逆位置は関係ありません。

そのカードの名前と番号を、あなたのキャラクターシートのタロットカードに記入します。

タロットカードの番号はマジックナンバーとなります。いわゆる、【魔法力】の値になります。

この番号が多いほど、選んで使える魔法の数が多くなります。

次に、【体力】を決定しましょう。体力は、【23-魔法力】

で決定されます。

キャラメイクページのラストに、一覧表を付けたので、それを参照しても構いません。

【体力】が決定したら、キャラクターシートの体力欄に記入します。これが0になったら、戦闘不能となります。

次に、使用する技を決定します。

魔法力0で使用できる「圧倒的暴力」のほかに、4つの枠があります。

技の一覧表とその効果を見ながら、あなたの【魔法力以下の魔法力】で使用できる技を貴方は4つ覚えることができます。

そして、その5つの技のなかで、「得意」を一つ、「不得意」を一つ選びます。

それが決定したら、名前・学年を決定し、キャラクターの製作は終了です。

| 技名 | 必要魔法力 | 効果 |
|-------------|-------|---|
| 圧倒的暴力 | | 0基礎能力。3枚カードを引き、成功した場合正位置枚数のダメージを与える。 |
| カウンター | | 0相手から攻撃を受けたときに発動する。成功したら、受けたダメージをそのまま返すことができる。 |
| ぼんそうこバタバタ | | 0成功した場合、味方だれかの体力を正位置枚数×引いた枚数回復する。 |
| ラッシュ | | 0にかくぶん殴る。成功した場合、正位置枚数×引いた枚数ダメージを与える。 |
| カード展開 | | 0この技に成功した次の自分の判定では、引けるカードの枚数が+2される。 |
| カード反転 | | 1誰かが判定を行った際に使用可能。成功したらカードを1枚正位置と逆位置を逆転できる。 |
| もう一度頼む！ | | 1すでに終わった攻撃ターンがある場合、成功したら指名しもう一度攻撃ターンを行わせることができる。 |
| 星の創造 | | 1成功した場合、正位置枚数×4のダメージを与えることができる。 |
| リスタート | | 1誰かの判定終了後に使用可能。その判定をやり直させることができる。(追加効果を受けていた場合はそれを適用継続) |
| 回避 | | 2相手から攻撃を受けたときに発動する。成功したらダメージを無効化できる。 |
| ヒール | | 2成功した場合、誰かの体力を正位置枚数×4回復することができる。 |
| 束縛の鎖を | | 2成功した場合、次の敵の攻撃の引ける枚数を-2することができる。この効果は、相手の引く枚数がマイナスになるまで使用することはできない。 |
| みんなを癒す | | 3成功した場合、味方全員の体力を正位置枚数回復することができる。 |
| 豊かな実りを | | 3誰かが判定を行う際に使用可能。成功した場合、今から判定を行う判定の枚数を+2することができる。 |
| 任務続行だ | | 4成功した場合、このラウンドで判定をすでに行った味方全員がもう一度判定を行うことができる。 |
| 弱者を助けよ | | 5誰かがダメージを受けたときに判定可能。判定に成功すると、そのダメージを自分が受けることができる。 |
| ときめけスターシユート | | 6成功した場合、正位置枚数×7のダメージを与える。しかし、失敗した場合正位置枚数×3のダメージを受ける。 |
| 前に進めよ乙女 | | 7誰かが判定を行う際に使用可能。成功したらその判定の効果を2倍にする。 |
| 意思を持って立ち上がる | | 8自身が戦闘不能になっても、この判定に成功したら体力を1残して復活できる。 |
| もっと深く内側へ | | 9誰かが戦闘不能になった際、この判定に成功したら体力を最初の半分(四捨五入切り上げ)回復する。 |
| 突然舞い込む嵐 | | 10成功した場合、正位置枚数×引いた枚数ダメージを与える。しかし失敗した場合正位置枚数のダメージを味方全員に与える。 |
| すべて合理的に | | 11致命的失敗を行った際に使用可能。成功したら、致命的失敗の判定の1枚を正位置に変えることができる。 |
| 試験は与えられた | | 12この判定に成功するか、もしくは体力を1減らすことで、次に行われる自身の判定の引けるカードの枚数が+2される。 |
| 遊びは終わりだ | | 13自身の体力を1削る。代わりに、次の自身の判定では引けるカードの枚数が+2、ダメージが×2になる。 |
| 自然体のあなただへ | | 14ダメージを受けたときに使用できる。判定に成功したら、自身の体力を初期値まで回復できる。 |
| 墮落と誘惑 | | 15判定に成功した場合、正位置枚数のダメージを与え、自身の体力を正位置枚数分回復する。 |
| 崩壊は始まった | | 16判定に成功した場合、正位置枚数×7のダメージを与える。その後、味方全体の体力を-1する。 |
| 憧れへの陶醉 | | 17誰かの判定終了後に使用可能。その判定と全く同じ効果をもう一度与えることができる。 |
| 未知への恐怖 | | 18成功した場合、味方全員の体力を正位置枚数×引いた枚数分回復することができる。 |
| 明快に明るく行くこ | | 19誰かの判定が行われる際に使用可能。すべてのカードを正位置に(決定的成功)にすることができる。1ゲームに1回しか使用できない。 |
| 復活の時 | | 20誰かが戦闘不能状態のときいつでも使用可能。成功したら、体力を初期値にして回復することができる。 |
| 完成 | | 21判定に成功した場合、味方の体力を初期値まで完全回復行う。1ゲームに1回しか使用できない。 |

| 魔法力 | カード名 | 意味 | 加護のある星 | 体力 |
|-----|----------|-------|--------|----|
| | 0愚者 | 自由奔放 | 天王星 | 23 |
| | 1魔術師 | 新たな創造 | 水星 | 22 |
| | 2女教皇 | 優れた学力 | 月 | 21 |
| | 3女帝 | 豊かさ | 金星 | 20 |
| | 4皇帝 | 社会的責任 | 牡羊座 | 19 |
| | 5法王 | 慈愛心 | 牡牛座 | 18 |
| | 6恋人 | ときめき | 双子座 | 17 |
| | 7戦車 | 前進 | 蟹座 | 16 |
| | 8力 | 強い意志力 | 獅子座 | 15 |
| | 9隠者 | 深い思慮 | 乙女座 | 14 |
| | 10運命の輪 | チャンス | 木星 | 13 |
| | 11正義 | 合理性 | 天秤座 | 12 |
| | 12つるざれた男 | 試験 | 海王星 | 11 |
| | 13死神 | 終了 | 蠍座 | 10 |
| | 14節制 | 自然体 | 射手座 | 9 |
| | 15悪魔 | 墮落 | 山羊座 | 8 |
| | 16塔 | 突然の崩壊 | 火星 | 7 |
| | 17星 | 理想 | 水瓶座 | 6 |
| | 18月 | 不安 | 魚座 | 5 |
| | 19太陽 | 明るさ | 太陽 | 4 |
| | 20審判 | 復活 | 冥王星 | 3 |
| | 21世界 | 完成 | 土星 | 2 |

判定方法

ここでは、判定方法を示します。

このゲームでは、判定にタロットカードを使用します。

使用されるのは大アルカナの22枚です。

キャラメイクの際に手にした星の加護のカード以外のカードを使用して、判定を行います。

判定では、「得意」「普通」「不得意」の3種類があり、それぞれで引くカードの枚数が異なります。

得意な技を使用する際は、判定は5枚のカードを引きます。

普通な技を使用する際は、判定は3枚のカードを引きます。

不得意な技を使用する際は、判定は1枚のカードを引きます。

それぞれの枚数のカードを引いて、正位置の枚数が半分以上になっていたら、判定は成功です。(1枚の場合は、正位置を引けば成功です)

逆に、逆位置の枚数が半分以上になった場合、判定は失敗となります。

また、RP中の判定については、基本的には3枚のカードを引きます。

もし、GMが「この判定は難しいぞ」と判断した場合は、判定を5枚のカードで行ってください。

逆に、「この判定は簡単だ」と判断した場合は、判定を1枚のカードで行ってください。

成功と失敗は、その引いたカードの過半数の出目で決まります。

もし、判定で対抗が出た場合は、出た目の数が多いほうが成功になります。

3枚引きで3枚とも正位置、5枚引きで5枚正位置、どちらも決定的成功ですが、3枚の決定的成功は5枚のうち4枚正位置に負けるということです。

逆に、すべてのカードが逆位置を致命的失敗と呼びます。

ただし、1枚しか引かない場合は、成功・失敗のみです。

もし、判定で使用するカードがなくなったら、星の加護以外のカードは混ぜてシャッフルを行い、再び使用します。

戦闘の進行方法

戦闘の進行方法を示します。

ターンの流れは、

エネミーのターン

↓

PLのターン

↓

このターンの処理の整理

の順で行われ、処理の整理が終わったら

再び上に戻り、エネミーのターンとなります。

攻撃の処理としては、

まず使用する技を1つ選択します。1ターンで使用できる技は1つまでです。

次に、判定を行います。その技の得意・不得意によって、枚数は前後します。

判定に成功したら、技の効果が発動します。

失敗した場合は、技が出そうとしたけど出なかったという判定になります。

ダメージは、技ごとの特殊効果もありますが、基本的には成功した枚数ダメージが入ります。

ここで注意してほしいのは、魔法力は減らないということです。

どれだけ大きい魔法力の技を使用しても、魔法力は減ることがありません。

PLが複数人いる場合は、PLの攻撃順は話し合いで決めてください。もし決まらない場合は、体力の高い順に攻撃するといいでしよう。

エネミーの動かし方ですが、基本的にはエネミーは体力の最も高いものを狙います。

もし、体力が同じ場合は、魔法力のより高いものを選んでください。

シナリオの流れ

このゲームでは、シナリオは存在しません。

すべて、大アルカナのタロットを引いて判定を行います。

シナリオが始まると、タロットカードを一枚引きます。

そのカードの意味から、展開を想像して、RPを行います。

まず、3枚のカードを引きます。それを並べて、左から順に過去・現在・未来としてカードを読みます。

この時、引いたタロットカードの数字をメモしてください。

引いたタロットカードの数字を足し合わせ、その数の合計が一定値を超えると、エネミーが出現し、戦闘が始まります。(ただし、一定値を超えたとしても最初の3枚は必ず引きます)

例えば、PLが1-2名の場合は20、3-4名の場合は40を超えると、戦闘が発生します。

この、タロットカードの足し合わせの数字が、エネミーの体力になります。

エネミーの作成方法。

まず、キャラクターシートに、体力以外の欄をキャラ作成と同じ要領で作成します。

そして、攻撃も決めます。

エネミーの体力はシナリオの流れで決定するので、シナリオでエネミーが発生した際に決定してください。


上級者向け追加要素について

このゲームのキャラメイクなどで使用できるタロット上級者向けの遊び方の提案です。

この提案は、使ってもいいし、使わなくてもいいです。また、部分的に使用することが可能です。

- キャラメイクの際、引いたカードが逆位置だった場合、体力と魔法力の数値を入れ替えることができます。

- 小アルカナも含めて、楽しむことも可能です。その際、魔法力や体力の数字に関しては、大アルカナと同様に決定してください。



あとがき

タロットカードをモチーフにしたゲームが作りたい！

と思って、作ったこのTRPG、いかがでしょうか？

もしプレイしたら、こっそり教えてくれると嬉しいです。

また。これはテストプレイをしておりません。

もし不具合が起きた場合は、話し合いで決定して進行してください。

それでは、よい時間を！

red

