

異能×日常×青春 TRPG

# 水色デコは



# はじめに

## 十色デコレートとは

「十色デコレート」は、普通の高校生となり、なんでもない学校生活を楽しむゲームです。

この世界の人は皆、異能力である「十色」を持っています。

そんな現実と少しだけ違う世界で、

ときに笑ったり、

ときに泣いたり。

そんな経験は、高校生を少しずつ成長させるでしょう。

ちょっと不思議な世界で、なんとはない日常を過ごすTRPG、それが「十色デコレート」です。

## 十色デコレートの世界って？

本書を読んでいるあなたの世界と、たった一つを除けば、ほぼ同じです。

現実と変わらぬ社会や日常、人間関係があるでしょう。

しかし、現実の世界と決定的に違う点があります。

それは「十色(という)」

ひとりひとりが十色という不思議な能力を持っていること。

少しだけ人と違う力を活かしたり、そうでなかったりして、暮らしています。

# 「十色」とは？

空を飛び回ったり、炎を操ったり、時間を操作したり  
身体が動物のようであったり、透視ができたり\_\_\_\_\_

十人十色との言葉のように、個々の人間が持つ、多様な異能力の総称、それが「十色」です。

でも、十色の存在は、その人の絶対の価値を定めるものではありません。

十色は、強さ弱さ、便利さ(もしくは不便さ)で、その人の未来が決まってしまうものではないのです。

十色を使って生計を立てる人や、怪我やトラブルの対処に十色を活かす人もいます。

ですが、ほとんどの人は、十色を生活の中でちょっとした便利道具として使っています。

「十色デコレート」では、何気ない日常を楽しめます。  
この世界で起こっているであろう、十色を用いたスーパーヒーローと、ヴィランの争いは、どこか遠くの出来事です。



# 用語説明

## TRPG

Table Talk(Top)Role  
Playing Gameの略称です。  
意味は十色の種類ほど多様な  
解釈があります。  
このゲームにおいては、何らかの  
役になり、おしゃべりやテキスト、  
サイコロ等を使って、物語を作り  
楽しむものを指します。

## セッション

みんなで集まってTRPGを遊ぶ  
ことをセッションと呼びます。  
楽器の合奏と同様に、お互い  
お互いを引き立て合って、楽しい  
時間を作り、過ごす。  
正にセッションと言えるでしょう。

## PL

「プレイヤー」の略称です。  
このゲームを遊ぶ全員のことを  
指します。

## PC

「プレイヤーキャラクター」の略称  
です。  
特にPLに代わりゲームの世界で  
過ごすキャラクターを指します。

## 進行役

後述する「イベント」中に、進行を  
担当するPLのことを、進行役と  
呼びます。  
自身のPCの描写に加え、  
PC以外の描写をしたり、判定を  
要求したり、意見がまとまらない  
ときに最終的な決定を下したり  
する立場にあります。  
あえて自身のPCを登場させない  
こともあるでしょう。  
難しそうに見えて案外簡単です！

## 参加者

後述する「イベント」中に、進行役  
以外でイベントに参加するPLを  
参加者と呼びます。  
PC目線でイベントにどのように  
参加するか演出したり、聞かれた  
質問に答えたり、行動を宣言して  
判定に挑戦したりします。

## NPC

「ノンプレイヤーキャラクター」の  
略称です。  
ひとりのPLが専属で扱わない  
キャラクターを指します。  
基本的にPL全員が自由に扱う  
ことができます。  
場合によって、進行役が専属で  
扱うNPCがいることもあります。  
また、そのときの状況に応じて、  
即興的にNPCを登場させても  
かまいません。

## イベント

「イベント」とは、ゲーム中、PCが  
体験するシチュエーションのこと  
です。  
このゲームでは、イベントを遊び  
ながら、物語を作り上げることが  
楽しみのひとつです。  
「ミニイベント」「連続イベント」  
「ストーリーイベント」の3種類が  
あります。

## RoC

Roll or Choiceの略称です。  
ランダム表に設定されるもので、  
項目を任意に選択してもいいし、  
サイコロ等を使って、ランダムに  
決めることを指します。  
断りがなければ、このゲームの  
ランダム表はRoCとなります。

## nD6

D6(6面ダイス/サイコロ)をn個振ってその合計を算出することを指します。

例えば2D6であれば、サイコロを2つ振ることを指します。

## D66

D6(6面ダイス/サイコロ)を2個振って、小さい値を十の位、大きい値を一の位にして結果を算出することを指します。

例えばサイコロを振って4と3がでたなら、34となります。

## 無色(むしょく)

自身の十色をまだ知らない人、もしくは十色が使えない人のことです。

医療福祉の場において使われる言葉ですが、悪口として使われることもあります。

この世界の人間は、必ず十色を持っているため、生まれながらの無色は存在しません。

力の入れ方がわからなかったり、使用条件が限定的であるなど、理由は様々あることでしょう。大怪我や、特殊な条件で無色になることもあります

### 例

- ・自販機に5円を投入できる。  
(試すことがないため)
- ・ポーズをとると、ビームが撃てる。  
(どんなポーズか不明)
- ・十色により翼を持っていたが、交通事故でそれを失った。
- ・十色を使用不能にする十色を使われた。

## 亜人系

十色の分類です。

生まれながらにして姿形、性質が大半の人間と異なることが特徴です。

獣人、ゲル状、吸血鬼など、その姿は多岐にわたります。社会的に受容されており、大半の人間は亜人系の外見的差異を「個性」として自然に受け入れ、意識することすらありません。

亜人系の十色を持つ者の多くは平均して高い身体能力を持ち、十色を無効化する十色の効果を受けない性質を持ちます。そのため警察や特殊部隊などの適性が高いとされています。



# 十色デコレートを遊ぶ前に！

十色デコレートは、普通の高校生の、少し不思議な日常を楽しむゲームです。

最大限にセッションを楽しむために、以下の「お約束」を参加者全員で確認してください。

## ・セッションの中で、意図して「死者」を出さないこと

このゲームは平和な場所の平穏な「日常」遊ぶゲームです。

人が死ぬことはその日常からかけ離れた出来事です。

エピソードとして過去に死者がいてもかまいません。

(曾祖父が亡くなっていて、その遺品を大事にする、など)

しかし、進行中に死人がでることは極力避けましょう。

## ・やりたいことがあるなら、独りよがりには話すのではなく、みんなと相談すること

このゲームは対話によって進行します。

反対に言えば、トラブルは対話によって起こります。

そして対話のトラブルは、一方的な発言から起こります。

何かやりたいことがあるなら、必ず口に出しましょう。

## ・各イベントの最終的な判断は、進行役が行うこと

やりたいことが衝突したり、どうするか迷ったりすることがあるでしょう。

そのときは進行役がしっかりと話を聞き、最終的な決定をしてください。

そして進行役は、全員が楽しくなるような決定を心がけてください。

もちろん、参加者の同意の下であれば、この「お約束」を無視して遊ぶのもよいでしょう。

アンデッドはセーフ！



# 安全装置

このゲームは参加者の発言をもとにゲームが彩られます。  
そのため、ゲーム中にこういった内容を扱うか、事前に制御することが難しく、PLにとって苦手な内容がゲーム中に登場することがあります。

そこで、セッションに安全装置を導入することを推奨します。

ここでは、安全装置として使用できるツールの一つとして、「Xカード」を紹介します。

「Xカード」とは、状況に関わらず、Xカードを出すことで、有無を言わずセッション進行を一旦止めるカードです。

参加者全員が手の届く場所に置くか、各自1枚ずつ配布します。

セッション中にXカードが出されたなら、理由は聞かずに、それまでやって  
いた描写をいったん止めて、別の描写をしてください。  
巻き戻しをしてもよいでしょう。

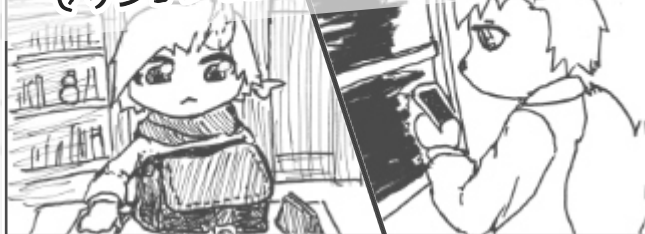
Xカードを採用する場合は、使用例を説明しておくともよいでしょう。

虫や各自のトラウマを想起させるものなど、どうしても苦手なものが描写されたとき、気分が悪くなってしまったときなどに使用されます。



# 登校前！

セッションで遊ぶ前に準備しておくこと



## セッションに必要なもの

### ●筆記用具

学生が必ず持っているもの。なんとこのゲームでも使うんですよ。

### ●メモ帳

ちょっとしたことや、覚えておきたいことをメモするために使います。落書きしがち。

### ●サイコロ

1～6の目が描かれた立方体。

先生に没収されるか、あいまいなところでは。

なければ、六角鉛筆に1～6と数字を書いて代替しましょう。

### ●キャラクターシート

PCの情報を書く豪華めなメモ用紙です。

### ●トランプやコインなど(遊びたいイベントに必要なもの)

事前に遊びたいイベントを予習しておくのがベター。

この本の範囲では、サイコロのみで問題ありません。

☆オンラインで遊ぶのであれば、各種ソフトやサービスを利用して 代替してもよいでしょう。



PC作成

# PCを作る前に

PC作成で意識しておいてほしいことがひとつあります。

「PCは不完全な状態で出来上がること」です。

PCは設定に空白がいくつもある状態で誕生するということです。

空白はセッションを通して補完されていきます。

失敗や成功から学び、成長していく。

それがこのゲームの楽しみのひとつです。

PC作成に不安があるなら、「サンプルNPC」を参考にするといいでしょ。

ただし、このゲームは自身のPCを作っていくことが楽しみのひとつです。

ですから、丸写しはおすすめしません。

## PC作成の流れ

PCは以下の2項目を決めることで作成できます。

### A パーソナルを決める

- ・名前:キャラクターの名前を決めます
- ・学年:何年生か決めます。通常1~3年生です
- ・十色:この世界を彩るPCの不思議な力を決めます

### B ポジティブ、ネガティブを決める

- ・ポジティブ:良い影響を与える要素を決めます
- ・ネガティブ:悪い影響を与える要素を決めます

A、Bはどちらから決定してもかまいません。

また、お好みで、「そのほか設定」を決めることもできます。

# ○ パーソナル

## ● パーソナルとは

パーソナルとは、セッションを楽しむにおいて、最低限設定しておくべき項目です。

名前、学年、十色の3つから構成されます。

これらを決定し、キャラクターシートに書き込んでください。

## 名前

PCの名前です。

日本国内の場合、名字と(下の)名前を決めます。  
もちろん外国生まれであったり、十色の影響がある場合はその限りではないでしょう。

PCの名前は極力、自分で考えることをおすすめします。

迷うなら、先に「十色」を決めて、そこから連想することをおすすめします。  
例えば、火を操作する十色から、「ライター」をイメージし、「来田 一(らいた はじめ)」といった名前を考えることができます。

## 学年

PCの学年です。あわせて年齢も決めます。

PC同士の学年はあわせることをおすすめします。

修学旅行などのイベントは、みんなで遊べた方が楽しいですからね!

高校生であるPCは、留年や飛び級などがなければ、

1年生は15~16歳

2年生は16~17歳

3年生は17~18歳になります。

日本国内において、成人年齢となるのは3年生のみです。  
他の学年に比べて、行動の責任や自由があるでしょう。

学年は十色や当人の努力によっては、飛び級もありえるでしょう。  
結果として、3年クラスに7歳のPCがいることもあるでしょう。

# 十色

PCの持つ十色を決めます。  
次ページの【十色表】で、指針を決定することもできます。  
どのような十色でも認められますし、物理法則を気にする必要もありません。

今は「無色」と設定して、遊んでいる中で内容を決めてもよいでしょう。

しかし、十色を決めるにあたり、ひとつの守るべきルールとふたつのちょっとした提案があります。

守るべきルールは

## ○他PCの十色をそのまま強くしたような十色は避ける

というものです。

例えば、同じグループ内で、「時間を5秒止められる十色」と、「1時間止められる十色」があってははいけません。  
一方の十色はまだ成長途中であるため、劣っているように見えるなど、適切な理由づけがあれば問題ありません。  
しかし、考えなしであるなら、不要なトラブルのもととなってしまいます。

ひとつめのちょっとした提案は

## ○強すぎる十色は避ける.....ことです。

出力や範囲が大きい力は扱いが難しいことが多いです。テストプレイでは、あえて弱めに設定された十色が、面白いセッションを作ってきました。  
強すぎる例：無条件に地球を一瞬で爆破できるくらいの十色

ふたつめのちょっとした提案は

## ○条件やデメリットを設定する.....ことです。

十色を使用するために何らかの条件やデメリットを設けることで、後述する「ネガティブ」に設定することもできます。

こういった設定をすることで、十色が強すぎることも、他のPCの十色をそのまま強くしたものになることも避けられるでしょう。

火を吹ける十色を例にするなら、  
「火を吹いたあと、くちびるをやけどしてしまう」とすると、コミカルな演出もしやすくなるでしょう。

以下の【十色表】を使用する場合はサイコロを2回振ります。  
 最初の出目で大分類を決定し、次の出目を用いて小分類を決定します。  
 例えばサイコロを振って5と2が出た場合は、大分類「現象系」、小分類「明暗の操作/発光や影をつくるなど」となります。  
 「室内灯程度に身体を発光させることができる」などの十色が考えられるでしょう。  
 表を何度か使用し、その結果を組み合わせてもよいでしょう。

## 1.強化系

身体機能を強化するような十色。  
 外見の変化が伴うこともある。

|   |                |
|---|----------------|
| 1 | 感覚強化/強化聴力、透視など |
| 2 | 筋力強化           |
| 3 | 脳強化/瞬間記憶や超反射など |
| 4 | 身体変化/硬化や軟化など   |
| 5 | 追加部位/腕4本やしっぽなど |
| 6 | 回復力強化/傷がすぐに治る  |

## 3.生成系

液体や金属など、何かを生成できる十色。量や場所はまちまち。

|   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1 | 液体生成/水や毒液など                   |
| 2 | 特定の植物を生やせる                    |
| 3 | 小悪魔などの眷属を生み出せる                |
| 4 | 特定の金属を生み出し操れる                 |
| 5 | 何らかの物品を生成できる<br>↳武器や道具やおもちゃなど |
| 6 | 分身や分裂ができる                     |

## 5.現象系

物理的に不可能な現象を起こしたり  
 動き方をさせたりする十色。

|   |                           |
|---|---------------------------|
| 1 | 飛行能力                      |
| 2 | 明暗の操作/発光や影を作るなど           |
| 3 | 瞬間移動                      |
| 4 | テレパシー                     |
| 5 | 温度変化<br>↳急速冷却や周囲を暖かくできるなど |
| 6 | うち止め<br>↳十色無効化や、ものの固定など   |

## 2.亜人系

実在する動物や架空のモンスターの  
 特徴を得る十色。程度は個人差あり。

|   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1 | 一時的に肉体を変化させられる                |
| 2 | 架空のモンスターに近い肉体<br>↳デューハンや吸血鬼など |
| 3 | 獣人みたいな肉体                      |
| 4 | 虫や爬虫類などの構造を持つ                 |
| 5 | 小さくなれるか、大きくなれる                |
| 6 | 鳥やコウモリなどの翼をもつ                 |

## 4.操作系

既に存在するなにかを、自由に操作  
 できる十色。範囲は人それぞれ。

|   |                           |
|---|---------------------------|
| 1 | 現象操作<br>↳雨を降らせる、停電を起こせるなど |
| 2 | 放出/火炎放射や雷を放つなど            |
| 3 | 念動力                       |
| 4 | 生物操作<br>↳人間や虫、小動物などを操作できる |
| 5 | 時間操作/スローや時止めなど            |
| 6 | 回復/生物や物の修復ができる            |

## 6.概念系

目に見えず、計器で測れない何かを  
 扱う十色。効果が分かり辛いかも。

|   |                              |
|---|------------------------------|
| 1 | 不死身/復活可能や無敵など                |
| 2 | 未来予知                         |
| 3 | 幸運/アイスが必ず当たるなど               |
| 4 | 呪い/コケさせるなど                   |
| 5 | 情報開示<br>↳好物といった個人情報を知れるなど    |
| 6 | サイコメトリー<br>↳物と話せる、場の記憶を読めるなど |

ねー！ 春始(はるし)の  
十色ってどんなの？

我？

我が十色は  
アナザーアポカリプス

## 「暗黒黙示録」！！

来たる終焉を模倣した  
漆黒の帳を降ろし、  
無知蒙昧の民へ無慈悲な  
予言を告げる業を請け負う……

風前の灯がごとし希望に縋り、  
嘆き悲しむも良し

大海の一滴がごとき力で  
運命(さだめ)に逆らうも良し

しかし、終焉は等しく、

そして  
“確実”に訪れるのだ……

ほげなくして、深淵より出でし、  
アポカリプス

……ようするに、  
暗くして、声を響かせる  
十色ってこと？

そうだ！

そんな説明で  
満足なんだ……

# ポジティブ、ネガティブ

## ポジティブ、ネガティブとは

ポジティブとネガティブは、PCの人格形成に大いに影響を与えている、PCの性格や経歴、過去のことです。

良い影響を与えているものを「ポジティブ」、  
悪い影響を与えているものを「ネガティブ」と呼びます。

PC作成時、

○ポジティブを2つ、

○ネガティブを1~2つ

設定し、キャラクターシートに書き込んでください。

設定内容はプレイヤーが自由に決定します。

特に思いつかなければ、【ポジティブ】、【ネガティブ】の項目にある【ポジティブ表】【ネガティブ表】を使用し、質問に答える形で設定するとよいでしょう。

### ●ポジティブ、ネガティブ表の使い方

- ①サイコロを2回振る
- ②最初の出目で大きな分類を決定
- ③次の出目を用いて質問を決定
- ④質問の回答をもとにポジティブ、ネガティブを設定

セッションを遊ぶことで、これらはどんどん増えていきます。

そうしてどんどんPCの形が作られます。  
それがこのゲームの楽しみのひとつです。

進行役は、適切と思ったタイミングで、PCにポジティブやネガティブ（あるいは後述するメモリー）を獲得する**権利**を与えることができます。

進行役がその内容を決めるのではなく、**PL**が獲得するかどうか、そして獲得するならその内容を決めます。

その際、進行役は内容の方向性を示してもよいでしょう。

例：大食い大会でPCが優勝しました。

進行役は感動したのでポジティブの獲得を提案します。

その際「多く食べられた理由」を方向性として示します。

PLはポジティブとして

「応援されると実力以上に頑張ることができる」と

キャラクターシートに書き加えました。

# ポジティブ

PCにとって良い影響をあたえたもの、好きな何か、素晴らしい経験などを設定します。

例として、「将来の夢のために、毎日十色のトレーニングをしている」「焼き肉が大好き」「中学時代、卓球で全国大会に出場したことがある」などがあげられます。

## 1. 十色関連

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| 1 | 十色の使用で褒められたことがある。それはどんなことだった？  |
| 2 | 十色を強化する訓練をしている。どんな訓練？          |
| 3 | 十色で手伝いをしている。何の手伝い？ どんな手伝い？     |
| 4 | 周囲に知られている十色は手加減したもの。本気を出すとうなる？ |
| 5 | 十色を使って小遣い稼ぎをしている。それはどんなこと？     |
| 6 | 十色でいたずらをすることがある。それはどんなこと？      |

## 2. PCの好み

|   |          |
|---|----------|
| 1 | 好きな食べ物は？ |
| 2 | 好きなゲームは？ |
| 3 | 好きな映画は？  |
| 4 | 好きなゲームは？ |
| 5 | 好きな教科は？  |
| 6 | 宝物は？     |

## 3. 家族関係

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1 | 家にペットがいる。それはどんな生き物？              |
| 2 | 家業で手伝わなければならないことがある。どんなもの？       |
| 3 | 手のかかる兄弟がいる。兄弟はどんな十色をもっている？       |
| 4 | 親から特殊な訓練を受けている。それはなぜ？ それはどんなもの？  |
| 5 | ごく僅かだが、遺伝で別の十色も持っている。それはどんなもの？   |
| 6 | 家族のために頑張らなければならないと感じている。それはどうして？ |

## 4. 環境

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1 | アルバイトや手伝いで起きたトラブルに上手く対応した。どんなこと？ |
| 2 | なにかで表彰された経験がある。それはなに？            |
| 3 | もっとも落ち着く場所がある。それはどこ？             |
| 4 | 家で最も熱を上げて取り組んでいることは？             |
| 5 | 自分を動物に例えたとしたら？                   |
| 6 | 家族以外で自分に良くしてくれている人がいる。それは誰？      |

## 5. 特技

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 1 | 何か遊びの特技がある。それは何？ ※剣玉やヨーヨーなど       |
| 2 | 武道の心得がある。それは何の競技？                 |
| 3 | なんらかの芸術が得意である。それはなに？ ※イラストや彫刻や歌など |
| 4 | あるスポーツをたしなんでいる。それはなに？             |
| 5 | 特定の事柄に深い知識を持っている。それはなに？ ※虫や花など    |
| 6 | 隠している必殺技がある。それはどんなもの？             |

## 6. 希望

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1 | 将来の夢はなに？そしてそれはどうして？             |
| 2 | こっそり鍛えているものがある。それは何？そしてそれはどうして？ |
| 3 | 十色に進化の余地がある。それはどんな風になると思う？      |
| 4 | ちょっとした目標はなに？ ※十万円貯金する、100m走8秒など |
| 5 | 力を入れている事柄は何？ ※現代文の勉強や料理など       |
| 6 | 今一番欲しいものは何？                     |

# ネガティブ

PCにとって悪い影響をあたえたもの、嫌いあるいは苦手な何か、良くない経験などを設定します。

例として「いまだピーマンが食べられない」「卑人系の十色を持つため、外見にコンプレックスを持っている」「小さい頃に十色で友達を傷つけてしまったことがあり、十色を使うことに抵抗がある」などがあげられます。

## 1. 十色関連

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | 十色を使うとき、代償がともなう。それはなに？             |
| 2 | 自身の十色を呪いのように感じているそれはなぜ？            |
| 3 | 十色で誰かにケガをさせたことがあるそれはどんな状況だった？      |
| 4 | 十色のせいで弱点がある。それは何？※水をかぶると動けなくなるなど   |
| 5 | 十色の制御ができず、事故を起こしたことがある。どのようなものだった？ |
| 6 | 十色の出力が極めて低い。どうして？※先天的、あるいは無意識の抑制など |

## 2. 自分のこと

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1 | 絶対破らない変なマイルールがある。それはなに？          |
| 2 | 自分にしか見えない何かがいる。それはなに？※幽霊や架空の友達など |
| 3 | 直せと言われていた悪い癖がある。それは何？            |
| 4 | 取り返しのつかない失敗をした過去がある。それはなに？       |
| 5 | 変えたい過去がある。それはなに？                 |
| 6 | 誰にも言えない秘密がある。それはなに？              |

## 3. 家族関係

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | 小さい頃、大怪我をしたことがある。それはどこ？そしてそれはなぜ？   |
| 2 | 親から十色の使用を禁じられている。それはなぜ？            |
| 3 | 家族の誰かに対してコンプレックスを持っている。それは誰で、どうして？ |
| 4 | わけあって離れて暮らしている家族がいる。それは誰で、どうして？    |
| 5 | 近頃、家に帰ってすぐに部屋にこもるようになった。それはどうして？   |
| 6 | 家では不思議な決まりがある。それはなに？               |

## 4. 環境

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | めちやめちや怒られたことがある。それはどうして？           |
| 2 | 得意だと思い込んでいるが、すごく下手なものがある。それはなに？    |
| 3 | 住みづらい家に住んでいる。それはどんな場所で、どんな不都合がある？  |
| 4 | 近づきたくない怖い場所がある。それはどこ？どうして？         |
| 5 | 本当は嫌だけど、周囲から求められている人間像がある。それはどんな像？ |
| 6 | 出入り禁止を言い渡されている場所がある。それはどこ？         |

## 5. 苦手なこと嫌いなもの

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1 | 嫌いな食べ物？                         |
| 2 | 苦手な教科は？                         |
| 3 | すごく怖いものがある。それはなに？※幽霊や犬など        |
| 4 | 目に入るだけで鳥肌が立つものがある。それはなに？※虫や点々など |
| 5 | どうしても苦手なゲームがある。それはどんなゲーム？       |
| 6 | 壊してしまった大事な物がある。それはなに？           |

## 6. 不安

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 1 | あなたには変えたい自分がある。それはどんな自分？          |
| 2 | 命よりも大事と思えるものがある。それはなに？            |
| 3 | 自身の将来が明るくない気がする。それはなぜ？            |
| 4 | 終末論が頭を離れない。どんなもの？※隕石落下や宇宙人侵略など    |
| 5 | 死ぬことが怖い。そう思わせることがあった。それはどんな経験？    |
| 6 | 大切ななにかを無くしてしまうような恐怖心がある。大切ななにかとは？ |

# そのほか設定

パーソナルやポジティブ、ネガティブ以外で入れたいPCの設定があれば、そのほか設定に記入します。趣味や部活、アルバイトなどがそのほか設定に書き込むものとして考えられるでしょう。

そのほか設定は必ず書かなければならないものではありません。さらにはセッション中いつでも追加することができます。

ただし、そのほか設定は、後述する「判定」に影響することはありません。

## 〇趣味

趣味は人生を豊かにしてくれます。趣味は楽しむためのもので、必ずしも得意である必要はありません。

対戦ゲームやスポーツのトップ層は、その競技に有利な十色を持つ人間がほとんどです。純粋に楽しむため、十色の使用を禁止しているルールを選ぶPCもいるでしょう。

右記の表を使用することもできます。

### 趣味

|   |               |
|---|---------------|
| 1 | スポーツ（球技や競走など） |
| 2 | ゲーム（対戦やRPGなど） |
| 3 | 芸術（絵画や作曲など）   |
| 4 | 勉強（読書など）      |
| 5 | 鑑賞（音楽や映画など）   |
| 6 | ない／いろいろやってる   |

## 〇部活

PCがなにか部活に所属していると決めたなら、PCが通う高校にはその部活が存在することになります。

趣味と同じく、その部活に有利な十色を持った人間が活躍することが多いです。もちろん、十色の使用を禁止している部門も存在します。

右記の表を参考に所属してる部活を考えてもよいでしょう。

### 部活

|   |                |
|---|----------------|
| 1 | 球技系            |
| 2 | 陸上系            |
| 3 | 芸術系（吹奏楽や絵画など）  |
| 4 | 生活系（園芸や料理など）   |
| 5 | 研究系（オカルトや映画など） |
| 6 | 無所属／帰宅部／バイト一筋  |

## 〇アルバイト

高校生になるとアルバイトができるようになります。まとまったお小遣いが手に入ると同時に、社会的な経験を積める貴重な場です。一方で長時間拘束されることになるので、勉強など別のことのためにアルバイトをしない選択もあります。

手近なものでは、飲食系の接客や調理、スーパーやコンビニのスタッフなどがあげられます。

右記の表から考えてもよいでしょう。

### アルバイト

|   |               |
|---|---------------|
| 1 | 飲食系ホールスタッフ    |
| 2 | 飲食系キッチンスタッフ   |
| 3 | ショップ、レジ接客     |
| 4 | カフェ業務いろいろ     |
| 5 | コンビニ業務いろいろ    |
| 6 | 本屋やスーパーの品出しなど |

# 忘れ物チェック

PCができてしまえば、これから楽しい学校生活が始まります。セッションが始まる前に、忘れ物がないか確認しましょう。

## ★忘れもののチェック★

PCについて、以下の項を決めましたか？

- ☐ 名前
- ☐ 学年
- ☐ 十色
- ☐ ポジティブを2つ
- ☐ ネガティブを1～2つ

忘れものはない？



# 環境

環境とは、PCを取り巻く場所と、その場所の設定のメモ集です。  
他PLと相談したなら、すべてのPLがいつでも（たとえセッション中でも!）  
自由に記入、追記できます。

環境を記入するメモは、大きめの白紙を一枚を用意し、それを全員の手の届く位置に置くとよいでしょう。

環境を書くときは、はじめに場所の名前を書いて、それから場所の設定を線をひいて記入します。

例えば、PCたちの身近なものならば高校があるでしょう。  
環境に高校を追加するならば、その高校は「どんな名前」で、  
「どんな特徴」があるのかを記入します。



## ● 食堂

- ・広い
- ・味はそこそこ量多め、あと安い。
- ・日替わり定食は3年くらい同じメニューを出している。

## ● 音楽室

- ・ギターが多い
- ・なぜか人体模型がある。
- ・理科の先生から取り上げたい。
- ・防音設備がない

このほかにも、近所のカラオケや行きつけのファミレスなど、各PCの自宅が考えられるでしょう。

# 学校生活！



PCが出来上がったなら、  
いよいよ楽しい高校生活の始まりです。  
ここからはイベントの楽しみ方について説明します。

# 全体の流れ

セッション全体の流れは、以下のようになります。

- ① PLごとにひとりずつ、PCを作成する（事前作成も○）。
- ① ミニイベント「★入学初日」をプレイする。  
※同じPCたちで2回目以降のセッションなら省略する。
- ② PLのうちからひとり「進行役」を決定する。  
PL全員がひととおり進行役を務めるまで、  
同じPLが進行役になることはない。
- ③ 進行役は「ミニイベント」を選択する。  
このとき、自分以外のPLのPCが遊んでほしいことを  
考えて「ミニイベント」を選択すること。
- ④ イベントを進行する。
- ⑤ イベントの終了条件を満たすかPL全員が満足したら、  
「進行役」は次の「進行役」を指定し、③に戻る。
- ⑥ 全てのPLがひととおり進行役を務めたなら、PL全員で  
「連続イベント」を開始するか相談のうえ、決定する。  
開始しない場合は②に戻る。

- PL全員が満足する、
- セッションにかけられる時間が無くなる など、  
PLの総意でセッションは終了されます。

また、この全体の流れは一例であり、プレイグループごとに自由な進行をしてもかまいません。

ただし、後述する「ストーリーイベント」は上記とは異なった、そのイベント独自の流れで進行します。

# 進行役について

「十色デコレート」では、全体進行を専門に担当するPLはいません。すべてのPLが持ち回りで「進行役」を担当することで、セッションの進行を行います。

進行役は、

- ・イベント全体の進行を進める役割
- ・率先して情景の描写をする役割
- ・PL同士が対立したときなどに最終決定を下す役割 があります。

性質上、他のPLよりも負担が大きくなる傾向があります。そのため、イベントに進行役のPCが参加する場合、必要に応じて進行役のPCが挑戦する判定を省略してもかまいません。もちろん、禁止ではありませんので、余裕があれば判定に参加させるのもよいでしょう。

後述するイベントの【進行役】欄で「PCとして参加可能」ではなく、「PCとして登場可能」と書かれているイベントは進行役の仕事が多いイベントです。

※NPCの描写をすることを明記されていることが多いです。

このイベントに進行役のPCを登場させるなら、PCの描写は会話程度にとどめ、判定は省略することを推奨します。

# イベントについて

このゲームは「イベント」をプレイすることで進行します。

イベントは

「ミニイベント」「連続イベント」「ストーリーイベント」の

3つに分類されます。

各イベントは進行役が進行させます。

PLは各イベントに用意された質問やフックを利用して、イベントの内容を膨らませるようにするとよいでしょう。

## ミニイベント

ひとつのちいさなシチュエーションをもとに、PCたちが色々な体験をするイベントのことをミニイベントと呼びます。このゲームで一番スタンダードなイベントです。

一定回数のミニイベントを遊んだなら、PCを進級させたり、卒業式を迎えたりしてもよいでしょう。

## ミニイベントの進行について

- ① 進行役はミニイベントを選択します。
- ② 進行役は、そのミニイベントを遊んでほしいPCを指定します。  
※特に断りがなければ、PC全員を指定することを推奨します。
- ③ 進行役はミニイベントの「導入」を参考にイベントの最初を描写します。  
「導入」をそのまま読み上げてもよいでしょう。
- ④ イベントに記載された内容をもとに、イベントを進行します。  
A、B、Cはどのような順番で進めてもかまいません。  
場合に応じて無視もできます  
A. ミニイベントそれぞれに記載された質問に参加者は答えます。  
PL全員でひとつの答えを出すような質問は、相談のうえで進行役が最終決定をします。  
進行役はこの質問を積極的に投げかけることをおすすめします。  
加えてイベントに書かれていない質問を投げかけてもよいでしょう。  
B. 状況演出やロールプレイをします。  
進行役は率先して情景の描写をするとよいでしょう。  
C. 進行役はイベントの内容や進行に応じて、「判定」への挑戦を提示してもよいでしょう。
- ⑤ 終了条件を満たすか、プレイヤー全員が満足したら終了します。
- ⑥ 進行役は、次の進行役を指定します。

## 連続イベント

ひとつの大きなテーマのもとに、指定されたいくつかのミニイベントを遊ぶイベントを連続イベントと呼びます。

断りがなければ、各ミニイベントの進行役は、各PLが順番に担当します。

例えば「修学旅行」という連続イベントであれば、「観光!」「校外学習、見て学ぶ」「ホテルの夜」などのミニイベントが設定されており、進行役はそこからミニイベントを選択し、遊んでいきます。

このほか、特別なイベントやルールが追加されていることもあります。

## ストーリーイベント

連続したストーリー性を持つイベントのかたまりを、ストーリーイベントと呼びます。

進行役はセッション全体でひとりのPLが担当し、イベント全体の情報が書かれた「シナリオ」をもとに進行を行います。

参加者は、進行役が許す範囲のみ、シナリオを見ることができます。

※通常、タイトルほか【概要】【進行役】【参加者】の情報のみ公開します。

ストーリーイベントの特徴として、物語を演出するための特別なイベントである「マスタースタイルイベント」があります。

マスタースタイルイベントは進行役が主体となって状況描写、演出を行うイベントです。他イベントに比べ、参加者はPC以外の情景を演出する自由が薄くなりますが、その分PCのロールプレイに注力して楽しむことができます。

# 判定について

イベントをプレイする中で、PCの行動がうまくいかかわからない場合や、成功しても失敗しても、どちらも面白くなりそうな行動をする場合、進行役はPLに判定を求めることができます。

イベントによっては特殊な判定方法を使用する場合がありますが、特に指定がなければ「**基本の判定**」を使用します。

## 基本の判定

- ① **PLはサイコロを2個振る**  
有利、不利、協力、十色の使用がある場合、サイコロを振る前に宣言すること。
- ② **振ったサイコロの中から1つ選択する**
- ③ **選択されたサイコロの出目を参照し、結果を確定する**
  - ▶ 1-2の出目ならば「**失敗**」
  - ▶ 3-4の出目ならば「**一部成功**」
  - ▶ 5-6の出目ならば「**成功**」となる。

### ●成功

成功であるなら、その行動が思う通りになったことを演出します。

劇的なものであったなら、進行役は判定したPCに「**ポジティブ**」の付与を提案してもかまいません。

### ○花丸成功

判定で振ったすべてのサイコロの出目が5以上のとき、PCは成功よりもよい結果を出したとして、**花丸成功**を収めたものとします。

そのPCのPLは下記のどちらかの処理を行えます。

- ・PCはその経験に基づいた**ポジティブ**を1つ獲得します。  
後述する「**不利**」を宣言していた場合、その**ネガティブ**を克服したとして、**ネガティブ**の内容を変更し、**ポジティブ**に転じさせることができます。

### ●一部成功

一部成功となった場合、PCの行動は成功するものの、なにかトラブルが起きてしまうことになります。

進行役は処理を考え、イベントを進めてください。

#### 【処理の例】

- ・追加で判定を行う（円滑な進行のため、連続3回以上は非推奨）
- ・一部成功となったPCに**ネガティブ**を付与する
- ・行動は成功はしたが、望むほどには上手くいかなかった描写を行う

## ●失敗

その行動が思うようにいかなかったことを演出します。  
この失敗により苦い思いをしたPCは、  
「ネガティブ」と「メモリー」をそれぞれひとつずつ得ることができます。

# 有利、不利、協力、十色の使用

下記は、進行役が判定にそぐわないと判断したなら、無効にできます。

## ●有利の宣言

判定が以下のいずれかを満たしていれば、PLは「有利」を宣言できます。  
判定で振るサイコロを最大で1つ増やします(有利は重複はしません)。

- ・PCが状況においてうまく作用する「ポジティブ」を持っている
- ・PCにとって有利な状況にある

## ●不利の宣言

判定がPCの「ネガティブ」と関連付けられる場合、PLは「不利」を宣言できます。複数あっても特に関連するものを1つ選んでください。

例えば「刃物が苦手」なら、「調理の判定」に不利を宣言できるでしょう。  
進行役が許可すれば、判定で振るサイコロを最大で1つ減らします。

## ●協力

判定を行うとき、協力を宣言をすると、他のPCの判定で振るサイコロを最大で1つまで増やせます。

ただし、協力を宣言したPCは同じ結果を得るための判定は行えません。

複数のPCが協力を宣言しても効果は重複しません。そのような状況ならPCそれぞれが何らかの判定に挑戦すると、より楽しくなるでしょう。

## ●十色の使用

PCが判定に活かせる「十色」を持つなら「十色の使用」を宣言できます。  
判定で振るサイコロを1つ増やせます(「有利」と重複できます)

「失敗」もしくは「一部成功」となってしまった場合、ちょっとしたトラブルが発生します。【十色トラブル表】を使用して内容を決定し、演出を行います。

また、「一部成功」だったとしても「失敗」と同じく、PCに「ネガティブ」と「メモリー」を得ることができます。

演出のみになら宣言無しで十色を使えます(サイコロは増えません)。

### 十色トラブル

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 1 | ちょっとしたケガを負ってしまう                   |
| 2 | なにかを壊してしまう                        |
| 3 | 誰かにちょっとした危害をくわえてしまう               |
| 4 | 恥ずかしい思いをしてしまう                     |
| 5 | 何らかの理由で、イベント中、PCは十色が使えなくなる        |
| 6 | 一見上手くいっているが、PCだけは失敗していることに気が付いている |

# メモリー

「メモリー」とは、PCの経験や記憶のもととなるものです。  
PCごとに数値で管理します。作ったばかりのPCは「0」です。

メモリーは好きなタイミングで消費できます。  
消費すると、自身のPCに新しい「ポジティブ」を追加できます。  
メモリーひとつにつき、ひとつのポジティブが追加できます。

もちろん、判定でサイコロを振る直前にも消費することができます。  
判定直前にメモリーを消費する場合は  
「○○と言う経験があるから得意なのである!」といったように  
宣言し、ポジティブを追加します。  
そして有利なポジティブを持っているとして、サイコロを1つ増やします。

メモリーの獲得方法として、判定で失敗することのほか、  
進行役が特に気に入ったPCの行動に対して与えることもできます。

基本的に1回のミニイベントでメモリーを獲得できる数は、  
**各PCにつき1つ、多くとも2つ程度に制限することをおすすめします。**  
※例えば、判定の失敗を3度繰り返しても、1つか2つまでしか獲得できない  
ように制限する、という意味です。

おすすめのメモリーの使い方として、「そのほか設定」をもとにポジティブを  
追加する、というものがあります。

通常、「そのほか設定」は判定に影響しませんが、メモリーを使うことで、  
ポジティブに変換し、判定に活用することができます。



# セッション向けアドバイス

ここからは、セッションを遊ぶ上で重要度の高いアドバイスを記述します。

## ●ミニイベントの終わり

ミニイベントの終わるきっかけについて。

## ●イベントに参加しない

PCがイベントに参加しない方がいいと思ったときについて。

## ●セッションの終わり

どのようなときに、セッションを終わるかについて

## ●遊び方のセット

どのような日程で、どのような配分でイベントをプレイするかについて

## ミニイベントの終わり

ミニイベントは、全PLが飽きるまで遊ぶことができます。  
ですが、複数のミニイベントを楽しむには区切りが必要です。

ひとつのミニイベントの開始から大体30分程度が経過したら、進行役はミニイベントの終了を提案することをおすすめします。

全PLが終了に同意したなら、次の進行役の決定と、次のミニイベントの決定を行います。

状況を見て30分よりも早くミニイベントを終えてもかまいません。逆に、30分経ってもそのミニイベントでやりたいことや話したいことがあるなら、ミニイベントを続けることができます。

## イベントに参加しない

PLは、PCをイベントに参加させない選択を行うこともできます。

その場合、イベント中に行われる、大抵の判定に挑戦することはできません。そのため、PCをイベントに参加させることが望ましいですが、参加させない場合は相応の理由を考えることをおすすめします。

イベントに参加しているPCと、そうでないPCがコミュニケーションをとる場合は、スマートフォンなどで通話する、十色を用いてテレパシーを飛ばすなどの工夫が必要になります。

そのような工夫があれば、進行役はイベントに参加しないPCが他のPCを手助けするといった行動を許可するのもよいでしょう。

# セッションの終わり

セッションの終わりはPLが望んだままに決められます……、と言われても困ると思うので、→セッションの終わりを決める例を幾つか提示します。

## ●どんなときに終わる？

- ・セッション前に予定していた回数のイベントを遊び終わったとき  
ひとつのミニイベントは30分程度プレイすることを想定されています。  
セッションにかけられる時間から逆算し、ミニイベントの回数を事前に決定しておくといでしょう。
- ・セッション時間が無くなったとき  
予定していた終了時間をむかえたり、寝る時間になったりしたときが該当します。
- ・疲れてきたとき、遊ぶのに満足したとき  
PLが眠くなったり疲れたりして、遊ぶ気持ちが維持できなくなったときやもう十分遊んだとプレイヤーが感じて満たされたときが該当します。
- ・やむをえない状況になったとき  
なんらかの事情で、直ちにセッションを終わらせなければならなくなったときが該当します。

## ●どうやって終わる？

- ・PCたちの人生（青春）はこれからだ!と言って終わる  
直ちに、かつ丸く収めたいときの終わり方です。  
基本的にはこの終わり方で事足ります。  
余裕があれば感想を言い合ってもよいでしょう。
- ・ミニイベント「★終業式/卒業式」をプレイする  
比較的時間に余裕があるときや、後述する『遊び方のセット』で「★終業式/卒業式」をプレイすることを決めているときの終わり方です。  
進行役なしで「★終業式/卒業式」をプレイしてセッションを終わります。
- ・直ちにやめる  
どうしてもやむを得ないときの終わり方です。有無を言わずやめます。  
ちよっただけ余裕があれば、挨拶と「お疲れ様です」と言いましょう。

# 遊び方のセット

「十色デコレート」のセッションを、始まりから終わりまでの遊ぶ例は以下ようになります。時間はPLが4人の場合の目安です。

## ●一晚(2～3時間程度)のセット

PC作成からセッションを開始する場合のセットです。

- ① PC作成
- ② ミニイベント「★入学初日」をプレイする
- ③ 各PLが1度ずつ進行役になり、ミニイベントをプレイする

## ●余裕がある一晚(3～4時間)のセット①

事前にPCを作成していたり、遊ぶ時間に余裕があったりするときのセットです。

- ① (事前の)PC作成
- ② ミニイベント「★入学初日」をプレイする
- ③ 各PL1度ずつ進行役になり、ミニイベントをプレイする
- ③ ミニイベント「★終業式/卒業式」をプレイする

## ●余裕がある一晚(4時間と少し)のセット②

- ① (事前の)PC作成
- ② ミニイベント「★入学初日」をプレイする
- ③ 各PL1度ずつ進行役になり、ミニイベントをプレイする
- ③ 連続イベントを1つ選び、プレイする

## ●1学年キャンペーンセット

セッション日程を小期間取れる場合のセットです。数日遊びます。

- ① PC作成
- ② ミニイベント「★入学初日」をプレイする
- ③ 各PL1度ずつ進行役になり、ミニイベントをプレイする
- ④ 連続イベントを1つ選び、プレイする
- ⑤ 学期が終了したとして、ミニイベント「★終業式/卒業式」をプレイする
- ⑥ ②～④を3回(3学期ぶん)繰り返す

## ●卒業までのキャンペーンセット

セッションを長期間(数日～1ヶ月)取れる場合のセットです。

先述の「1学年キャンペーンセット」を3回繰り返すことで、入学から卒業までを遊びます。

最後の「★終業式/卒業式」は必ず卒業式としてプレイします。

## ●無限に遊ぶ

特にセッション時間を決めずに遊ぶ場合のセットです。

はじめにPC作成をし、ミニイベント「★入学初日」をプレイします。

その後、任意のPLが進行役となり、好きなミニイベントをプレイします。

満足したら次の進行役に交代し、新たなミニイベントをプレイします。

これを無限に繰り返します。

PCたちの時間は進めることなく、登場人物が年を重ねないタイプの国民的アニメのような感覚で遊びます。

# NPC

## NPCの扱い

NPCとは、PC以外にセッションで登場するキャラクターのことです。  
各PLは必要に応じてイベント中にNPCを自由に登場させ、扱う（ロールプレイする）ことができます。ただし、イベントによっては進行役のみが扱うことができる特別なNPCも存在します。参加者はそういったNPCを勝手に扱わないようにしましょう（行動の希望を相談することは可能です）。  
ストーリーイベントにおいては、特別なNPCが登場することがあります。  
このNPCは専任の進行役のPCの代わりに使用されます。

即興でNPCを登場させる場合、  
「名前」と  
「十色」を  
決めることをおすすめします。そのほかのその場で思いつかない設定は、状況に応じて自由に付け加えていくことがよいでしょう。

### ●友情出演

これまでに遊んだセッションで作ったPCをNPCとして登場させる場合、友情出演という形で登場させることができます。  
ただし友情出演したNPCを、他のPLが操作してはいけません。友情出演させたPLが管理してください。

## サンプルNPC

次のページからサンプルNPCが書かれています。  
サンプルNPCは、各学年ごとに男女1人ずつと、大人2人がいます。

- 浸原 リデル——1年女子——後輩系怪異
- 秋松野 春始——1年男子——心が中学生
- 記立 録子——2年女子——委員長タイプ
- 熱領 磨真——2年男子——筋肉バカ
- 間奥 ディザ——3年女子——魔王系お姉さん
- 理化音 降久——3年男子——寡黙な獣人先輩
- 古門 博露——先生——頼れるけどドライ先生
- 陽栄 火威美——学食のおばちゃん——お残しには厳しい

サンプルNPCはアレンジして、セッションに登場させてもかまいません。

★NPCはPC作成の参考にしてもかまいません。  
★ただし、そのままPCとして使うといったことは非推奨です。



### 【パーソナル】

- ・名前 : 浸原 リデル(ひたはら ー)
- ・性別 : 女
- ・一人称 : あたし
- ・学年 : 永遠の1年

### 【十色】

#### ●永遠の一年生(ネバーラウンド)

永遠に一年生を繰り返している。周囲はそれに疑問を抱かない。実は十色ではなく、本人がそういう性質の怪異である。

### 【ポジティブ】

- ・好奇心旺盛
- ・人当たりがいい

### 【ネガティブ】

- ・実は人間じゃない
- ・誰の記憶にも正しい姿が残らない

時には人当たりのいい同級生。時には人懐っこい後輩。

その正体はPCの学校に宿る怪異。**PCは正体に気づけない。**

十色を聞かれたなら、「秘密〜!」とはぐらかす。

みんなと一緒に成長できないことに寂しさを感じているが、誰も解決できないし、相談されても記憶から消えてしまう。



### 【パーソナル】

- ・名前 : 秋松野 春始(しゅうまつの はるし)
- ・性別 : 男
- ・一人称 : 私、我、俺
- ・学年 : 1年

### 【十色】

#### ●暗黒黙示録(アナザー・アポカリプス)

自身がいる部屋を暗黒に包むことができる。  
あと、そのとき声のエコーがかかる。

### 【ポジティブ】

- ・暗黒っぽいものに造詣が深い
- ・ミステリアス

### 【ネガティブ】

- ・心が中学を卒業できていない
- ・人の話を聞かない

終末の預言や黒魔術をカッコよく思っている男子。

その気持ち高ぶり、自身を「終末のルシファー」と設定している。

無意味に難しい言葉を使ったり、不安を煽るようなことを言ったり、何かに気づいたかの素振りを見せたりと、不可解な行動を多くとる。

そして周囲を気にせずその場を立ち去る。卒業頃にはいい思い出だろう。



### 【パーソナル】

- ・名前 : 記立 録子 (きりつ ろくこ)
- ・性別 : 女
- ・一人称 : 私
- ・学年 : 2年

### 【十色】

#### ●瞬間記憶 (フラッシュメモリ)

ノートに手書きしたことを完全に記憶できる。

### 【ポジティブ】

- ・規律を重んじる
- ・成績優秀

### 【ネガティブ】

- ・頭が固い
- ・十色を使って勉強していることをズルのように感じている

学級委員長、副生徒会長をこなしつつ、成績上位をキープしている女子。  
 規律を重んじており、それを破る行為を見かけると必ず咎める。  
 記憶力を強化する十色を持っており、それを勉強に活かしているが、  
 内心それがズルをしているように感じている。



### 【パーソナル】

- ・名前 : 熱領 磨真 (ねつりょう するま)
- ・性別 : 男
- ・一人称 : 俺
- ・学年 : 2年

### 【十色】

#### ●エイト&ヘルス

健康的な食事と8時間の睡眠をとると、身体の不調がすべて回復する。

### 【ポジティブ】

- ・力持ち
- ・努力家

### 【ネガティブ】

- ・暑苦しい
- ・皆も自分と同じくらい頑張れると思っている

肉体的な意味で最高な自分になりたい男子。  
 過酷な筋トレしつつ、いくもの運動部を掛け持ちする毎日を過ごしている。  
 十色を最大限活用し、高校生離れした筋骨隆々の肉体となった。  
 ちなみに座学の成績はさほど良くない。



## 【パーソナル】

- ・名前 : 間奥 ディザ (まおう ー)
- ・性別 : 女
- ・一人称 : われ
- ・学年 : 3年

## 【十色】

### ●魔王

強烈な威圧感を与える。  
更に、心が弱い人間を一時的に操ることができる。

## 【ポジティブ】

- ・自身に満ち溢れている
- ・十色関係なく慕われている

## 【ネガティブ】

- ・頼まれると断れない
- ・涙もろい

その場のノリだけで生きている魔王系女子。

身長は低い、器は大きい、多くの人に慕われている。

良識はあるため、十色はよほどのことがない限り使用しない。

自身に絶対的な自信があるため、大きな態度の言動が目立つ。



## 【パーソナル】

- ・名前 : 理化音 降久 (りかおん ふるく)
- ・性別 : 男
- ・一人称 : 僕
- ・学年 : 3年

## 【十色】

### ●リカオン

生まれながらに身体がリカオンの獣人。  
高い身体能力と高い知能を併せ持つ。

## 【ポジティブ】

- ・知的
- ・本気を出すと素早い

## 【ネガティブ】

- ・本を読んでいるとき、話しかけてもほとんど反応しない。
- ・お風呂が長い

落ち着いた雰囲気を持つリカオンの獣人の男子。

暇な時間は本を読むことに費やしている。

獣人特有の身体能力を持っているが、それを見せびらかすことない。

実は自分が獣臭くないか気にしており、入浴時間に時間をかけている。



### 【パーソナル】

- ・名前 : 古門 博露 (こもん はくろ)
- ・性別 : 男
- ・一人称 : 僕
- ・学年 : -

### 【十色】

#### ●超普遍的 (スーパーノーマル)

名前を呼んだ人物の十色を無効化する。  
生まれながらに身体が変化している十色は除く。

### 【ポジティブ】

- ・職務に忠実
- ・徒手空拳の達人

### 【ネガティブ】

- ・生徒にあんまり興味がない
- ・時間が来るとすぐに帰る

様々な十色を持つ生徒が通う学校の教師は、簡単には務まらない。

その中でも特に優秀な教師がこの男。

暴れる生徒や十色のトラブルを起こす生徒がいたら、自身の十色と徒手空拳で鎮圧する。しかも、どの科目も教えられるすごい先生！

ここだけの秘密、世界を守る特殊な機関に所属している。



### 【パーソナル】

- ・名前 : 陽栄 火威美 (ようえい びいみ)
- ・性別 : 女
- ・一人称 : わたし
- ・学年 : -

### 【十色】

#### ●とろ火

火をとろ火状態でキープできる。

転じて、燃え盛る激しい炎をも、とろ火に抑えることができる。火事に強い。

### 【ポジティブ】

- ・生徒思い
- ・作る料理、何でもそこそこおいしい

### 【ネガティブ】

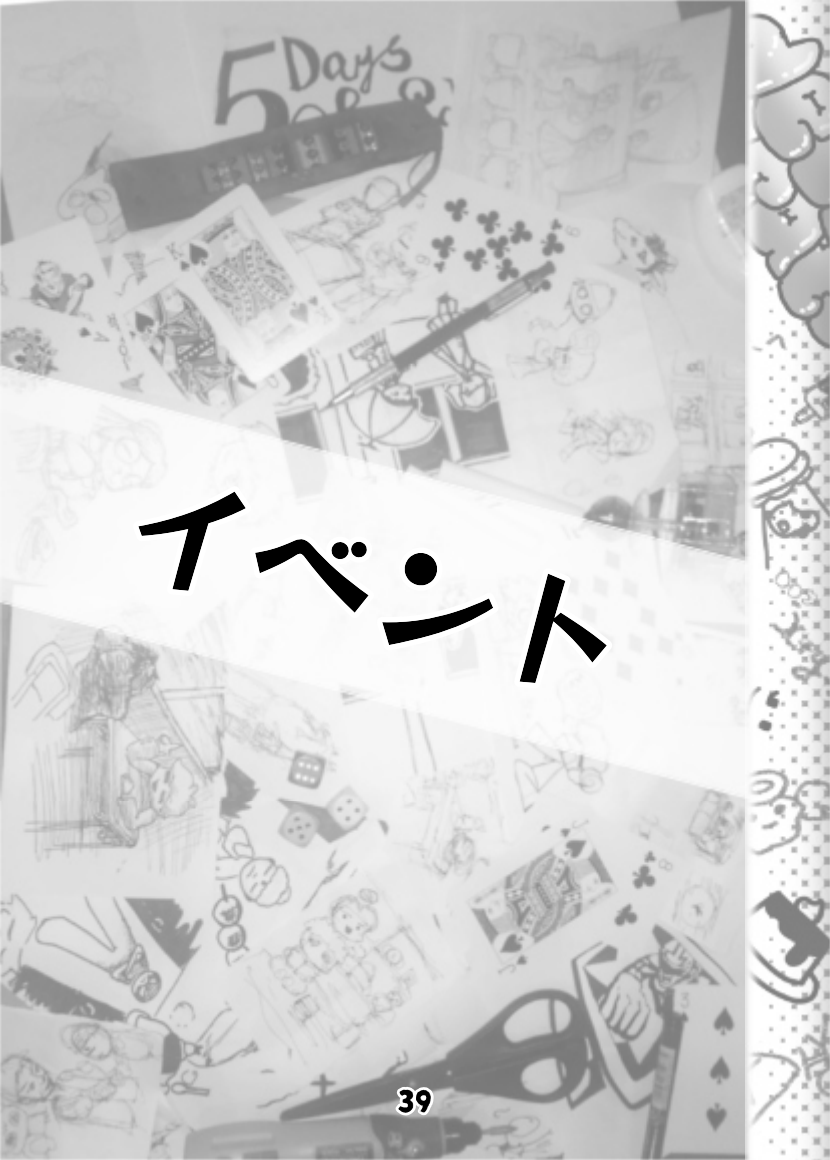
- ・料理を残した生徒に激怒するので恐れられている
- ・作る料理、何でも柔らかい

学食を切り盛りするおばちゃん。

生徒思いで、みんなが満腹になるおいしい料理を作っている。

一方で食べ物を残すと激怒するため、恐れられている一面もある。

あと、生徒思いすぎて、なんでも長時間煮込むため、料理が柔らかい。



# イベント

|             |             |             |  |
|-------------|-------------|-------------|--|
| イベント名<br>①  |             | 【参考】        |  |
| 概要<br>②     |             |             |  |
| 進行役<br>③    | 参加者<br>④    | ⑧           |  |
| 導入（参考）<br>⑤ | フック/展開<br>⑥ |             |  |
| 判定/表など<br>⑦ |             | 【終了条件】<br>⑨ |  |
|             |             | 【声】<br>⑩    |  |

### ①『イベント名』

イベントの名。

### ②『概要』

このイベントの概要。

### ③『進行役』

進行役のPCの扱いや立場。

- ・PCとして参加可能  
進行役のPCも参加者と同じようにイベントに参加できます。
- ・PCとして登場可能  
進行役のPCも登場できますが基本的に判定には参加せず、行動は会話をする程度にするとよいでしょう。
- ・参加不可  
進行役のPCはイベントに参加できません。
- ・〇〇として参加  
進行役はNPCの〇〇として参加します。  
このほかにも特別な役割が書かれていることがあります。

### ④『参加者』

参加者のPCの扱いや立場。

- ・全員参加可能  
条件なく参加できます。
- ・全員参加（必須）  
このイベントにはPC全員の参加が必須です。
- ・メイン〇名  
進行役はイベントのメインとなるPCを〇人選びます。
- ・〇名まで  
イベントに参加できるPCは〇名までです。  
このほかにも特別な役割が書かれていることがあります。  
その場合、進行役が推薦を、参加者は立候補できます。  
最終的に進行役がその役割を担当する参加者を決定します。

## ⑤『導入(参考)』

進行役がイベントの導入として読み上げるものの一例。  
文章をそのまま読み上げてもいいですし、全く別の導入を考えて話してもかまいません。

## ⑥『フック/質問』

イベント進行の助けとなるような質問やフック。進行役は積極的に使用するとよいでしょう。  
「**始**」と書かれた質問は、イベント導入後すぐに回答しましょう。  
「**必**」と書かれた質問は、イベント終了までに必ず回答しましょう。  
全員の答えを一致させる必要のある質問であれば、最終的な決断は進行役が行います。

## ⑦『判定/表など』

イベント中に発生するかもしれない判定や表。  
進行役は必要に応じて使用してください。  
もちろん参加者が提案することもできます。  
必ずやらなければならない判定は「**必**」と書かれています。

☆イベント特有の特別なルールがある場合はここに書かれます。

## ⑧『参考』

イベント中、助けとなるような何か。あったら便利なランダム表や資料などが書かれています。

## ⑨『終了条件』

イベントの終了条件。  
特に記載がない場合はイベントに満足したあたりが適当です。  
条件を満たさなくても、進行役が適切と考えたなら終わらせてもかまいません

## ⑩『×』

イベント終了時の描写例や処理。  
ここに「環境」に書き加える提案が書かれていることもあります。  
補足ですが、ここに提案がなくても「環境」にいつでも誰でも自由に書き込んでかまいません。

# ミニイベント

## ●重要イベント

|            |    |
|------------|----|
| ★入学初日      | 44 |
| ★同じ空の下、ひとり | 46 |
| ★終業式/卒業式   | 48 |

## ●学内系

|             |    |
|-------------|----|
| 調理実習！       | 50 |
| 遅刻の言い訳      | 52 |
| いつものランチタイム  | 54 |
| つまらない授業     |    |
| 合唱大会とその練習   |    |
| 探偵物語～紛失編～   |    |
| 探偵物語～消失編～   |    |
| 部活に打ち込む     |    |
| テストは身近な重要事項 |    |
| 補習……        |    |
| だらだらほうかご    | 56 |
| 校外学習、見て学ぶ   |    |

## ●学外系

|              |    |
|--------------|----|
| だべるひ         | 58 |
| アルバイト        |    |
| お金はいくらあってもいい |    |
| ショッピング       | 60 |
| カラオケ行こうぜ     | 62 |
| ゲームセンターに行きたい |    |
| 祭だ！！         |    |
| お泊り会         |    |
| 観光！          |    |
| 風邪で休む日もある    |    |

## ●学外飲食系

|          |    |
|----------|----|
| ラーメン屋    |    |
| 喫茶店      | 64 |
| ファミレス    |    |
| ファストフード店 |    |



### ●その場でミニイベントを作る

進行役はミニイベントをその場で新しく作ることができます。

その際は

「どんなイベントか」

「PCの立場」

「イベントの場所」

をあらかじめ決めましょう。

そしてほか参加者と相談してみてください。

判定は進行役の状況判断で行ってください。

ランダム表を他のイベントからひっぱってきててもかまいません。

このほかにも用意されたイベントをベースに、導入や詳細を変えることも可能です。

# ★入学初日

## 【概要】

今日は入学初日。最初のホームルーム。  
はじめましてと自己紹介をする。

## 【進行役】

・進行役なし  
導入文を読むなら一番慣れた  
PLが担当してください。

## 【参加者】

・全員参加（必須）  
遅刻するなどの演出も可能ですが  
必ず参加してください。

## 【導入（参考）】

今日から高校生。  
見知った顔があるかもしれない  
けど、ほとんどが知らない顔。  
きっとみんなそうだ。

入学式が終わり、  
今は最初のホームルーム。  
「はじめまして」と  
自己紹介から始まった。

## 【フック/質問】

- ・天気はどうだろうか？
- ・緊張してる？
- ・先生はどんな人？

自己紹介をしたPCに質問を  
投げかけてみよう。

## 【判定/表など】

★PCにとって最初のセッションであるなら、学年が1年ではなかったとしても、過去の出来事として必ずこのイベントをプレイしてください。

判定の必要はありませんが、

- ・PCの名前
- ・自身の十色

を自己紹介で教えてください。

順番に迷うようであれば、PCの名前の50音順で行います。

PCの自己紹介を終えたPLの右隣のPLは、1つ質問を投げかけます。  
例：好きな食べ物は何？

自己紹介と質問の回答を終えたPCは「メモリー」を1つ獲得します。

## 【参考】

| 質問 |               |
|----|---------------|
| 1  | どこに住んでる？家は近い？ |
| 2  | どうやって高校に来てる？  |
| 3  | 趣味は何？         |
| 4  | 将来の夢はある？      |
| 5  | 部活はなにに入りたい？   |
| 6  | 好きな食べ物は何？     |



### 【終了条件】

全員が自己紹介と、投げかけられた質問への回答を終えたら終了する。

### 【め】

この時間をずっと覚えているかもしれない。  
それが緊張で何も覚えてないかもしれない。  
ただ一つ間違いないのは、ここから新しい生活が始まったということ。  
PCのこれからが。

# ★同じ空の下、ひとり

## 【概要】

今は夜。ひとり時間。この時間なにしてる？連絡とかとっちゃう？  
※PLの休憩時間用イベント

## 【進行役】

・進行役なし  
導入文を読むなら一番慣れた  
PLが担当してください。

## 【参加者】

・全員参加可能

## 【導入（参考）】

夜のとばりがおり、  
明日に備える時間。  
PCは思い思いの何かをしている。  
あいつは何をしているんだろう？

## 【フック/質問】

・夜、なにしてる？

## 【判定/表など】

PLの休憩時に挟まれるイベントです。

各プレイヤーは自由に行動描写やロールプレイ、判定ができますが、  
これによりネガティブやポジティブ、メモリーなどは得られません。

PC同士は同じ場所にはいません。  
連絡を取るのであれば、チャットやメールなどになるでしょう。  
交流をするなら、実際のメモの切れ端やテキストチャットでやって  
みましょう。

〔「今何してる？」〕

〔「俺はお菓子食いながらマンガ読んでる」〕

〔「何のマンガ？」〕

## 【参考】

特になし。



### ◆セッション豆知識◆

TRPGを遊んでいると、かなり頭を使います。  
ラムネを食べて、ブドウ糖補給を  
したり、水分をして思考をクリアに  
すると、より全力で楽しめます！

## 【終了条件】

PL全員が次のイベントを遊ぶ  
準備ができたならこのイベントを  
終了してください。

【×】

また明日！

# ★終業式/卒業式

## 【概要】

学校生活も一区切りの今日。思い出を振りかえる。

## 【進行役】

・進行役なし

## 【参加者】

・全員参加（必須）

## 【導入（参考）】

終業式（卒業式）、  
先生のありがたいお話も終えて、  
教室に戻る。  
いつもの制服も  
なんとなくピンツツとして見える。  
今日からしばしの別れ。  
せっかくだから思い出でも  
話しておこうか。

## 【フック/質問】

- ④どこで思い出話をする？  
（教室や喫茶店など）
- ④今学期（今年、学校生活）、  
一番の思い出は何だった？

## 【判定/表など】

特になし。

お祝いをするような行動をしても面白いかもしれません。  
難しいことでなければ、判定の必要はありません。

## 【参考】

直近で記入したポジティブやネガティブを参考にしてみましょう。

学期の終わりなら「終業式」です。  
今学期中の思い出を話してみましょう。

教育課程の終わりなら「卒業式」です。  
入学してからの思い出を話してみましょう。  
もし決まっているなら、進路やこれからについても話してみましょう。



## 【終了条件】

全員が思い出を語ったら終了する。

## 【め】

今しばらくの別れ。  
みんな同じ空の下にいる。  
またすぐに会える。

# 調理実習！

## 【概要】

今日は調理実習。味覚まで楽しむことができる授業。

## 【進行役】

- ・PCとして参加可能
- ・先生としてコメントする

## 【参加者】

- ・全員参加可能

## 【導入（参考）】

エプロンを巻く。

普段と違う見た目が特別な授業を予感させる。

おいしいものに期待を馳せながら、今日の課題が発表された。

## 【フック/質問】

④何を作る？

④役割分担をする？個人で作る？

- ・料理は得意？
- ・得意料理はある？
- ・嫌いな食べ物はある？

## 【判定/表など】

役割分担してもいいし、それぞれで作ってもいい  
実際のレシピを参考に必要な判定を考えてみよう

〈切る、焼く、煮る、調味など〉

成功：おおそ素晴らしい状態！

失敗：歪、もしくは食べるのに勇気がいるかも

## 【参考】

自由に課題となる料理を決めてもいいです。  
右記の表にまとめました。

料理に力を入れている学校であるなら  
しれません。

## 実習料理

|   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1 | オムライス                         |
| 2 | 生姜焼き                          |
| 3 | 卵料理 ※スクランブルエッグ、<br>目玉焼き、卵焼きなど |
| 4 | カレーライス                        |
| 5 | クレープ                          |
| 6 | クッキー                          |



## 【終了条件】

料理が完成（あるいは失敗）し、  
先生に評価をもらったら終了。

## 【※】

チャイムが鳴る。  
まだ料理の香りが残る教室を出て、  
しばし感想を言う。  
先生の評価より、自分たちが感じた  
ことを話そう。

# 遅刻の言い訳

## 【概要】

遅刻してしまった!!!この事実は覆らない……  
どう言い訳しようか……?

## 【進行役】

- ・PCとして登場可能
- ・先生として参加

## 【参加者】

- ・全員参加可能
- 進行役は誰が遅刻したか  
決めてください(最低1人)

## 【導入(参考)】

1限目の授業中に扉が開く。  
先生は教室にいる。  
つまりそういうことだ。  
さて言い訳を聞こうか……

## 【フック/質問】

- 先生
  - ・どんな先生?科目は何?
  - ・何を教えるところだった?
- 遅刻した生徒
  - 始どこから教室に入ってきた?  
正面の扉、後ろの扉、  
またはそれ以外?
  - 始堂々として入ってきた?  
それともこっそり入ってきた?

## 【判定/表など】

先生はPCに対して、遅刻した言い訳を聞こう。  
述べられた言い訳に対し、先生はさらに質問を重ねて行こう。  
PCが質問に3回以上答えた、もしくはお互いが満足するまで質疑応答を  
繰り返そう。  
質疑応答が終わったら、先生はPCを解放する。

もし先生を上手く言いくるめたいのであれば、判定を行うこともできる。  
ただし、この判定はサイコロが1つ減った状態で行うこと。

### 〈嘘をつくな〉

言い訳がもっと面白くなりそうだったり、あまりに嘘っぽいと感じたなら、  
先生はPCに対して、それが嘘である理由を述べて、新たな言い訳を  
聞いてもいいだろう。

## 【参考】

### ○遅刻した理由(または言い訳)あるある

おばあちゃんを助けていた  
道が工事中で……  
急な腹痛でトイレにこもってて  
十色の戦闘があつて避難していた

### ○遅刻した原因あるある

目覚まし時計が鳴らなかった  
夜更かししていた  
本当に事故などが起こった

### 〈遅刻の真相〉

遅刻した言い訳に、隠された秘密があつたなら、ほかのPCにこっそり  
教えてもいいだろう。



## 【終了条件】

遅刻したPCが全員、先生に  
言い訳をしたなら終了します。

## 【♂】

チャイムが鳴り、授業が終わる。  
先生との気まずい時間も終わった。  
……ずる休みしなかった分、  
まだ偉いと思う。

# いつものランチタイム

## 【概要】

お昼休み。午後の活動・授業にそなえて、ご飯を食べる時間。

## 【進行役】

・PCとして参加可能

## 【参加者】

・全員参加可能

## 【導入（参考）】

授業終了のチャイムが鳴る。  
午前の授業が終わり、  
ランチタイムが始まった。  
弁当を持ってきていてもいいし、  
購買でパンを買ってもいい。  
学食だってある。  
午後に向けて、ごはんを食べよう！

## 【フック/質問】

- ④どこでお昼休みを過ごす？
- ・PCは何を食べている？
  - ・好きな食べ物/総菜はなに？  
それはここにある？
  - ・午前中は何の授業があった？

## 【判定/表など】

特になし

## 【参考】

### 学食献立

|   |                |
|---|----------------|
| 1 | 魚定食            |
| 2 | 生姜焼き定食         |
| 3 | から揚げ定食         |
| 4 | カレーライス         |
| 5 | 麺類（ラーメンやうどんなど） |
| 6 | 焼肉定食           |

### 総菜（主菜編）

|   |       |
|---|-------|
| 1 | から揚げ  |
| 2 | ハンバーグ |
| 3 | とんかつ  |
| 4 | アジフライ |
| 5 | 肉じゃが  |
| 6 | エビチリ  |

### 総菜（野菜編）

|   |                |
|---|----------------|
| 1 | ポテトサラダ         |
| 2 | きんぴら           |
| 3 | おひたし           |
| 4 | 漬物（キムチやたくあんなど） |
| 5 | 山盛りキャベツ        |
| 6 | サラダ（ドレッシングは何？） |

### 総菜（スープ編）

|   |                        |
|---|------------------------|
| 1 | 味噌汁（具材は何？）             |
| 2 | コンソメスープ                |
| 3 | 卵スープ                   |
| 4 | ポトフ                    |
| 5 | ポタージュ<br>（コーンやじゃがいもなど） |
| 6 | シチュー                   |

## 【終了条件】

特になし。

描写としては全員が食事を  
終える頃が良いだろう。

## 【メ】

お昼休みの終わりを告げる  
チャイムになる。

午後の授業に向かう必要が  
あるだろう。

PLはお昼休みを過ごした場所に  
まつわる何かを環境に書き加えて  
みてください。

# だらだらほうかご

## 【概要】

放課後の教室、何もなければ、一番会話が弾む時間かもしれない。

## 【進行役】

・PCとして参加可能

## 【参加者】

・全員参加可能

## 【導入（参考）】

放課後。  
PCだけが集まる教室。  
ゆっくりとした時間が流れ、  
ゆったりと会話ができる。  
特に何かあるわけではないが、  
だらだら時間を過ごすのも  
悪くはない。

## 【フック/質問】

- ・なに話す？
- ・天気はどんな感じ？
- ・今日の学校はどうだった？
- ・最近、ちょっとした悩みはある？

## 【判定/表など】

特になし。  
何かのゲームで負けた人がジュースを買ってくる、なんてことがあってもいいかもしれない。

### 〈簡単な対決〉

短時間で終わる簡単なゲーム。  
じゃんけんや、トランプなどがいいだろう。

- ①全員2D6を振る
- ②最も合計値が大きかった人が優勝。順位が必要なら  
合計値の大きい順となる

## 【参考】

ただただ無駄に話すだけの時間です。  
何気ないこの時間が一番楽しいかもしれません。

今日あったことを話すのも、  
明日やることを話すのも、  
ちょっと重めの人生相談をするのも、  
夕焼けは見守ってくれます。

おしゃべりせずとも、ババ抜きや  
大富豪、こっそり持ち込んだゲームを  
遊んでも盛り上がるかもしれません。

## 話題

- |   |             |
|---|-------------|
| 1 | 苦手な科目       |
| 2 | 趣味          |
| 3 | 最近できた店について  |
| 4 | 最近ハマっているもの  |
| 5 | テレビや動画や音楽   |
| 6 | 食べ物や飲み物について |



## 【終了条件】

特になし。  
会話に満足したら終了する。

## 【×】

気がつくと、遅い時間。  
ゆっくりとした時間は、早く過ぎる。  
これ、何かの論文になりませんか？  
そんなことを思いながら帰宅する。

# だべるひ

## 【概要】

友だちの家でダラダラ過ごす。  
こんな時間が一番の思い出になるのかもしれない。

## 【進行役】

・PCとして参加可能

## 【参加者】

- ・全員参加可能
- ・PCの誰かの家に行く

## 【導入（参考）】

オレンジ色の外。  
目的もなくダラダラ過ごす。  
ただそれだけでなんとなく楽しい。

## 【フック/質問】

- ④ 誰の家に遊びに行く？
- ・ゲームはある？どんなジャンル？
- ・マンガとか何かが置いてある？
- ・何かみんなで遊べるものはある？
- ・家に家族はいる？

## 【判定/表など】

### 〈ゲームバトル〉

対戦ゲームでバトル！白黒ははっきりつけよう！

一番高い得点を得た人が勝利！

①参加するPCは3D6を振る。

②他参加者と被った出目のサイコロは取り除く。

③残ったサイコロの出目を合計し、自分の得点に加算する。  
これを3セット繰り返して、一番得点の高い人を決めよう！

## 【参考】

### 話題

- |   |             |
|---|-------------|
| 1 | 苦手な科目       |
| 2 | 趣味          |
| 3 | 最近できた店について  |
| 4 | 最近ハマっているもの  |
| 5 | テレビや動画や音楽   |
| 6 | 食べ物や飲み物について |

### マンガ

- |   |              |
|---|--------------|
| 1 | バトル          |
| 2 | ラブコメ         |
| 3 | ホラー          |
| 4 | ギャグ          |
| 5 | 主人公強い系ファンタジー |
| 6 | 婚約破棄もの       |

PLが最近読んだマンガをPCが読んだものとして紹介してもいいだろう。結末やあらすじは全然別のものでいい、PLの世界のそのマンガとPCのいる世界のそのマンガは全然違うものかもしれないからだ。



## 【終了条件】

特になし。  
会話が途切れてしばらくたったら  
終了する。

## 【×】

家を後にする。  
なんにもないけど、  
なんかあった時間だったなあ。

# ショッピング

## 【概要】

買い物。この世で最も楽しいことのひとつ。

## 【進行役】

- ・PCとして登場可能
- ・店員として参加

## 【参加者】

- ・全員参加可能

## 【導入（参考）】

欲しいものがあれば……

いや、なくてもいい。  
買い物に出かけるだけで  
胸が躍る。  
買うのもいいし、見るだけでもいい。  
なんなら付き添いだけでもいい！

そして、PCは店にやってきた。

## 【フック/質問】

- ④何が欲しい？  
最低でも1人は何かを決める
- ④どんな店に行く？  
2軒以上あっても良い

## 【判定/表など】

### 〈欲しい物を探す〉

欲しいものが珍しいもののときもある。

**成功** : 難なく見つかる

**一部成功** : 時間がかかる。もしくは代替品は見つかる。など

**失敗** : 見つからない。売り切れ。など

### 〈買えたかな？〉

高価なものだと買えないかもしれない。

**成功** : 無事に購入できる

**一部成功** : ギリギリ買える → 〈値切り〉につなげてても良い

**失敗** : お金が足りない…… → 〈値切り〉につなげてても良い

### 〈値切り〉

個人商店であれば、値切れるかもしれない！？

**成功** : いくら安く買えた！

**一部成功** : 財布の中が全部なくなるが買える。

もしくは、足りない分の対価をお金以外で支払う。

**失敗** : 門前払い。最悪の場合、出禁にされちゃうかも？

## 〈ウィンドウショッピング〉

具体的に欲しいものがなくても興味があるジャンルはある。

そんなときは、商品を眺めてみよう。

① 参加者は「大まかに」欲しいものを宣言する。

② 進行役はここにありそうなものを3つくらい提示する。

③ 参加者はそのまま購入してもいいし、何らかの判定を挟んでも良い。

例：参加者は「消しゴム」を宣言。

進行役は「キリンの消しゴム」「4次元カード消し」を提示。

参加者は購入するか判断する。必要に応じて〈値切り〉などをする。

## 〈押し売り〉

生きていれば、欲しくないものを売りつけられこある。買う？ 断る？

① 進行役はPCが要らなさそうな物や、うさん臭いものを提示し、

店員としてPCに売り込む。

② 参加者は断るか、状況を切り抜けるか、普通に買うか、などの

対応をする。判定を挟んでも良い。

## 【参考】

| もの |           |
|----|-----------|
| 1  | 文房具       |
| 2  | 本、マンガ     |
| 3  | ゲーム       |
| 4  | おもちゃ      |
| 5  | 消耗品       |
| 6  | 衣類、アクセサリー |

| うさん臭いもの |              |
|---------|--------------|
| 1       | ツボ           |
| 2       | 謎のオブジェ       |
| 3       | 用途不明の機械      |
| 4       | 民族調の人形       |
| 5       | まくら          |
| 6       | 知らない石のプレスレット |

| お土産 |             |
|-----|-------------|
| 1   | かっこいいキーホルダー |
| 2   | おまんじゅう      |
| 3   | せんべい        |
| 4   | 名産の果物のクッキー  |
| 5   | 漬物          |
| 6   | ご当地マスコット    |

## 【終了条件】

特になし。

買い物に満足したら終了する。

## 【メ】

家路を歩く。

かばんに買った物があるかも？

多分、後悔はない。ないはず。

面白いものを手に入れたなら、  
「そのほか設定」に書きこんで  
みましょう。

興味深い店や店員がいたなら、  
「環境」に書きこんでみましょう。

# カラオケ行こうぜ

## 【概要】

カラオケにやってきた。

往年の名曲から、最新の流行曲まで何でも歌える。

## 【進行役】

・PCとして参加可能

## 【参加者】

・全員参加可能

## 【導入（参考）】

ここはカラオケ。

どこかでドアが開くたび、  
にぎやかな音が聞こえる。

今日はこころゆくまで  
楽しんじゃおう！

## 【フック/質問】

- ・今は放課後？休みの日？
- ・他のカラオケにはない珍しい  
設備やイベントがあるかも。  
それはなんだろう？  
「環境」に書いてみよう
- ・PCはどんな歌が好き？  
そもそも歌うのは好き？
- ・せっかくだから、なにか軽食も  
注文する？

## 【判定/表など】

〈歌を歌う〉

成功：うまく歌える！

失敗：何かの理由で上手く歌えない

〈盛り上げる〉

成功：盛り上がる！

失敗：空回り……

〈カラオケバトル〉

カラオケの採点機能でバトル！

カラオケバトルに参加するPCは2D6を振る。

このとき、有用なポジティブや十色があれば  
サイコロを1つまで増やせる。

最も合計値が高かったPCが勝者となる。

勝者はこの経験のポジティブを得てもよい。

## 【参考】

### カラオケジャンル

|   |             |
|---|-------------|
| 1 | 最近、流行りの曲    |
| 2 | お気に入りの曲     |
| 3 | アニメやドラマの主題歌 |
| 4 | CMソング       |
| 5 | 童謡や小さい頃聴いた曲 |
| 6 | 国歌          |

罰ゲームで大変に不味い  
組み合わせの飲み物を  
飲ませてでもいいかもしれません。

のどを大切にしているPCであれば、  
炭酸ジュースやお茶、辛い物を避け、  
ぬるま湯を飲むかもしれません。

### サイドメニュー

|   |          |
|---|----------|
| 1 | フライドポテト  |
| 2 | から揚げ     |
| 3 | スナック     |
| 4 | 棒状のチョコ菓子 |
| 5 | 野菜スティック  |
| 6 | たこ焼き     |

### ドリンクバー

|   |          |
|---|----------|
| 1 | メロンソーダ   |
| 2 | コーラ      |
| 3 | ジンジャーエール |
| 4 | 乳酸菌飲料    |
| 5 | オレンジジュース |
| 6 | お茶       |

## 【終了条件】

特になし。  
全員が歌い終わるか、  
満足したら終了する。

## 【♫】

カラオケ店を出る。  
先ほどまでの騒がしさと対照的な  
風の音が心地いい。  
今日は楽しかった？  
声はガラガラ？

# 喫茶店

## 【概要】

ゆっくり話をしたいとき、おいしい飲み物が飲みたいとき  
そんなときは喫茶店へ行こう。

## 【進行役】

・PCとして参加可能

## 【参加者】

・全員参加可能

## 【導入（参考）】

カランコロン

小気味のいい音がPCを迎える。  
コーヒーの香りが、この場所の  
自己紹介となる。

ここにはおしゃべりをするには  
ピッタリな時間が流れる。

注文はどうしようか？

## 【フック/質問】

⑤ 必 飲み物は何を注文する？

- ・食べ物注文する？
- ・なにをおしゃべりする？
- ・最近あった面白いことは？

## 【判定/表など】

特になし。

財布を忘れたなどのトラブルが起きれば、  
判定が必要になるかもしれない。

## 【参考】

各メニューは2D6を振って、数字が大きいほどおいしいとしてもよい。  
12が世界レベル  
7がまずまず  
2がどうしてもメニューに入れた？  
と言った感じです。

### カフェ飲み物

|   |             |
|---|-------------|
| 1 | ブレンドコーヒー    |
| 2 | アメリカンコーヒー   |
| 3 | カフェラテ       |
| 4 | ジュース        |
| 5 | 紅茶          |
| 6 | すごいラテアートのやつ |

### カフェ食べ物

|   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | サンドウィッチ            |
| 2 | ハンバーガー             |
| 3 | オムライス              |
| 4 | パスタ                |
| 5 | 揚げ物<br>※から揚げやポテトなど |
| 6 | カレーライス（レトルト）       |

### デザート

|   |           |
|---|-----------|
| 1 | パフェ       |
| 2 | ケーキ       |
| 3 | プリン       |
| 4 | アイス       |
| 5 | ワッフル      |
| 6 | くだもの盛り合わせ |

## 【終了条件】

特になし。

おもむくままに話して、飲食して、  
ゆっくり出来たら終了する。

## 【め】

とてもいい時間だった。  
そんな気持ちを胸に、家に帰った。

PCが気に入るメニューがあれば、  
環境に書き加えてみましょう。

# ひとつの世界

ここでは世界設定の一例を紹介します。  
あなたのPCの周りのこととしてもいいですし、同じ世界のどこか遠くのこととしてもいいでしょう。  
それどころか、全くの違う世界のこととしても構いません。  
なにか遊びの参考になればいい程度のものです。  
決して「ルールブックにこう書いてあった!」と振りかざすものではありません。

## 私立十有高校（しりつとあるこうこう）

都会と言うほど都会ではなく、田舎と言うほど田舎ではない場所にある高校です。

交通機関は充実しており、少し時間をかければどこにでも行ける立地にあります。

どこにでも行けるということは、どこからでも通いやすいということです。  
そのため、十有高校には様々な地域から、様々な十色を持つ生徒が通学しています。

多種多様な十色を持つ生徒が在籍することから、悪く言えば放任気味、良く言うなら自主性を重んじた教育が行われています。

将来のための勉学など、行動を起こした生徒には、最大限サポートをしてくれます。

とはいえ、様々な十色が存在する这个世界では、画一的な指導が難しいため、このような形態をとることは珍しくありません。

制服はブレザーが指定されていますが、亜人系をはじめ、特殊な十色を持つために制服を着用できないケースが多いため、かなり緩い規則となっています。特別な理由がない生徒が私服で登校しても、注意を受けることは稀です。

# ヒーローとヴィラン

恵まれた十色で、弱気を守り、悪を挫くヒーローになるものがあります。欲望のまま十色を振りかざし、暴れまわるヴィランになるものもあります。共通して言えることは、彼らは法律の下ではなく、己の心持ちを主軸に活動していることです。

## ○自称ヒーロー

真の意味でヒーローになりたいものは特殊な資格を取り、特殊部隊や警察に所属します。自らをヒーローと名乗り、活動するものも、悪く言えばヴィランと変わりがありません。

一方で、治安維持に一役買っていることもありますし、人物として人気を獲得し収入を得る者もあります。

社会として歓迎されない者ながらも、悪く思われることは少ないようです。

## ○自称ヴィラン

ヴィランと自ら名乗るものはほとんどいません。

マンガやアニメの出来事を真に受けたまま成長し、社会に対して敵意を持った稀有な人物のみ名乗ることがあります。負のレアキャラです。

法律上、特別に「ヴィラン」という枠が設けられているわけではなく、そこいらの犯罪者と同じ扱いをされます。

## ○ヒーローVSヴィラン

基本的にマンガやアニメだけの出来事です。

ごく稀に上記のヒーローとヴィランが鉢合わせし、絵空事のような激しい闘いを繰り広げることがあります。

その結末は、周囲への被害と、両者の逮捕です。

(ヒーローは情状酌量で減刑されるでしょうが)

# スポーツ

PLが住む世界と同じように、スポーツは全世界で親しまれています。  
男女別で部門が分けられることは変わりませんが、ここでは更に十色が使用できるかでもわかれています。

つまり

「男子十色使用可能」「女子十色使用可能」

「男子十色使用不可」「女子十色使用不可」があるわけです。

十色使用可能部門では、見た目が派手でルールを知らなくても楽しめるため、比較的若いファンが多く、  
十色使用不可部門は、戦略や人間の限界、テクニックなどを重視するファンが多いです。

十色使用可能部門では、性質上げが人が多いため、プロチームでは、  
救護班として治療ができる十色を持つ人物の雇用が義務付けられています。

部活動でも、保健室の先生や相応の人物が近くにいる必要があります。

十色使用不可部門の、全国大会や世界大会といった大きな大会では、  
十色使用不能フィールドが展開されていたり、十色の使用を感知できる  
十色を持つ人物が審判を務めていたりします。  
(稀有な十色であるため高給取りです)

# 広がる遊び方

ここでは通常とは少し違う遊び方を紹介します。

## ●高校生ではないPC

高校生ではないPCで遊んでみる試みです。

小学生、中学生あるいは、大学生、社会人などで遊ぶということです。

小中学生であれば、文化祭はかなり小規模なものになりますし、修学旅行もガイドが必ず付くことになるでしょう。

高校生よりも不自由なことが数多くあり、それを楽しむことができます。

反対に、社会人などであるなら、学生ならではのイベントに参加できないでしょう。しかし、高校生ではできない、社会人としての日々や、飲み会など大人ならではのイベントを遊ぶことができます。

特別な処理はありませんが、選択できるイベントに制限があるでしょう。このルールブックの範囲では、飲み会などがサポートされていないため、既存のイベントを応用したり、新たに作る必要があります。

## ●十色の存在しない世界

十色が存在しない、PLと全く同じ世界で遊びます。

判定の際に「十色の使用」ができません。

その分、よりリアリティのある描写や入り込みやすいPCで遊べるでしょう。

「十色」にあたる能力に「才能」などを設定してみても面白いでしょう。

## ●別ゲームのPCを使う

例えば、異能力を扱うTRPGのPCの日常を描く手段として、十色デコレートを遊ぶということです。

その異能力が一般的ではない世界設定があるなら、異能力を使うことにより大きなリスクがあるでしょう。

「十色の使用」の代わりに「異能力の使用」とし、6のみを成功とする、といった工夫をしてみるとよいでしょう。

高校生ではないなら「●高校生ではないPC」も参考にしてみてください。

## ●ミニイベントだけを抜き出す

「遊び方のセット」で紹介した遊び方よりももっと手軽なものです。

やりたいミニイベントをひとつ選択して、それのみを遊ぶ。といった、短時間かつ、きわめて手軽な遊び方です。

体験セッションを開催するときや、別のTRPGを遊んでいる際に、PCのちょっとした日常を描くときにおすすめです。

別のTRPGなら、PCたちのオフの日にみんなでご飯を食べに行きたい、そんなときに十色デコレートのミニイベントから、適当なものを選び、それをプレイする、といった感じです。

姓: \_\_\_\_\_



## ●キャラクターシート

キャラクターシートには、「名前」「学年」「年齢」「十色」「メモリー」「PL名」を書く枠が用意されています。

ですが、ポジティブ、ネガティブ、そのほか設定を書く欄はどこにもありません。

なぜなら、どこに書くか、どう書くかは決められていないからです！

一例として、上記のように学生証から線を引っ張って、その先に内容を書く形式をとってみました。

キャラクター性を出すために、箇条書きにして整然と書くこともできます。このほかには、ポジティブを書くスペース、ネガティブを書くスペース、

そのほか設定を書くスペースを分けて、そこに書くこともできます。イラストだって描いても構いません！

それらをどのような形で書くか、あなたのPCを表現してみてください！

ただし、いずれの形式でも、それぞれの要素が何を表しているか、わかりやすくするために、ポジティブなら「P」、ネガティブなら「N」と文の頭につけるといいでしょう。

花丸成功で、ネガティブがポジティブになったなら、「N」に二重線を引いて、上に「P」と書くといいでしょう。

## ●スペースが足りなくなったら

「白紙」と「テープ」を用意して、シートそのものを拡張してみてください！

PL: \_\_\_\_\_



**学生証**

|     |  |     |
|-----|--|-----|
| 名前: |  |     |
| 学年: |  | 年齢: |

十色

ポジティブは「P」  
ネガティブは「N」と  
頭につけよう。

## あとがき

### ●ぎゅべっふい (ゲームデザイン)

初めましてぎゅべっふいです。  
この度は、十色デコレートを手に取ってまことにありがとうございます。私自身、異能力者が戦わず日常生活を享受している作品が好きなので、それをいかに表現できるかに力を入れました。また、高校生という年齢は大人になりつつもまだ子供で、アルバイトもできて、金銭的な自由もとまっているからです。  
つまり適度な不自由を楽しめる年齢だからです。そんな十色デコレート、楽しんでいただけたら幸いです。

### ●ぎゅべっふい (DTP)

初めましてぎゅべっふいです。  
マシュマロブラッドのご縁もあり、新作のDTPもお願いできいかに、ぎゅべっふい様よりオファーを受けました。参加に至りました。実は私もDTPはマシュマロブラッドが初めてであり、手探りな状態での仕事でした。しかし、ぎゅべっふい様からまた呼んでいただいたということは、少なからず評価を頂けたという風に認識しております。それから、私に頼まざるを得ない何かがあったとしてもいいですねDTPも前回を踏まえて、様々な部分で能力の向上を感じました。まだまだ読みにくい紙面などの力不足はありますが、これからも精進いたしますので、また皆様とお会い出来たらと思います。

### ●ぎゅべっふい (イラスト)

初めましてぎゅべっふいです。  
私はぎゅべっふいを許さない。マシュマロブラッドのようなキャラクターイラストが得意、人間は苦手だと常日頃言っているのに、人間をたくさん描かれました。ぎゅべっふいからお前にしか頼めないと言われたので、しぶしぶ受けましたが、出来のほどはいかがでしょうか……？ これでもって限り頑張って描きました。でもまあ、全部ぎゅべっふいの責任なので、文句なら主べっふいに言ってください。そういえば、マンガも描かれましたが、小学生の時にプリント隅に描いてたくらいの経験しかあったので非常に苦しみました。最後にうしろ、私はぎゅべっふいを許さない。

### ●ぎゅべっふい (ミニイベント)

初めましてぎゅべっふいです。  
私はぎゅべっふいさんから、ミニイベントの作成を頼まれました。そもそもミニイベントなんて概念を聞いたこともない状態から作ることにしたので、人に意見を聞いたり、テストプレイの中で様々な指摘を頂いておっかなびっくりながら作成しました。  
以前作った5Days After Schoolという、高校生が放課後過ごすだけのTRPGではトランプのカードごとに「バイト」やら「数学」やら、タイトルと概要だけの簡単なものでした。今回のような判定がどうじや、表がはいじやらを書く労力はあいませんでした。  
イベント一つ一つの純度を高めたい意識はあったので、そういう意味ではいい機会を頂けたかなと思います。ところで、ミニイベントですが、手直しはしましたが、私が作ってない物が3つあります。とれてしよ～？

### ●ぎゅべっふい (テストプレイ)

初めましてぎゅべっふいです。  
なんかTRPGで遊んでたらテストプレイを頼まれました。プレイヤーの募集から日程の調整まで、何から何まで突然頼まれたので少し嫌な気持ちになりましたが、ルールを読んでその考えが変わりました。あまりに面白そうだったので、実際その感覚は間違っていたではありませんでした。テストプレイは何度も行いました。そのたびに新鮮な感覚で楽しめ、キャラ作成も、毎回違うキャラクターが作成でき、まさに十人十色なPC達が絡み合うことで七色の化学反応が起きていました。最後のテストプレイ後思ったのは、「死ぬほど楽しかった……！」です。今度はテストじやないプレイをいろんな方々と遊びたいです。本当に。

### ●ぎゅべっふい (シナリオ)

初めましてぎゅべっふいです。  
ぎゅうぜん (ぎゅべっふいの偶然)、ぎゅべっふい君の目に留まったらしく、シナリオを書いてみたいかと誘っていただきました。最初に世界設定を聞いたのですが、私は世界設定のギリギリを攻めたという愚痴があり、これにもそれが現れてしまいました。ぎゅべっふい君は「いいよ～！」って言うていましたが、実際遊ぶ人がどう受け取るかは不安です。「シナリオの位置づけ自体が、テーマの『日常』からちょっと離れたものだから、いいよ～！』とも言われましたが、はてさてどうなることか……。

And a lot of Gyubeffy……

## 二次利用について

本書のシート類や表は、自身、またはグループで遊ぶために複製することは許可します。  
ただし本書を丸々コピーする行為や、ルール全てを公開する行為は禁止します。  
良識の範囲でご利用ください。  
ただし、この記述で面白かったなどと、ちょっとだけ引用する程度であれば問題ありません。  
むしろ嬉しいです。  
もしイベントやシナリオ、リプレイを作れることがありましたら、ぎゅべっふいに許可を取ることなく公開しても問題ありません。  
教えてもらえたら、ハムスターボールに乗って見に行きます！

## 謝辞

本書を作るにあたって、たくさんの方々に協力いただきました。  
テストプレイではシステムの改修点ほか、ミニイベントの提案など頂きました。加えて、楽しんでいただけ、という事実が底知れないモチベーションとなりました。本当にありがとうございます。

ROUTE50の面々には、テストプレイはもとより、校正やルールの提案、参考になるTRPGのセッションなど非常に多くのことを助けたいいただきました。  
こんなチビハムスターには身に余る光栄です。本当にありがとうございます。



ゲームデザイン: ぎゅべっふい  
DTP: ぎゅべっふい  
イラスト: ぎゅべっふい

### 【本書のサポート】

ルールの質問やお問い合わせは  
【Twitter(X)】@gyusix  
【メール】gyubeffy@gmail.com  
【booth】https://gyubeffy.booth.pm/

## 奥付

異能×日常×青春TRPG  
十色デコレート

発行: Floral Brain (ぎゅべっふい)

発行日:

2026/05/07 電子版配信開始

2026/09/04 無料版配信開始