

低予算映画

再現TRPG

作：cutter

B級映画大戦

基本ルールブック初版



体験版

ゲームに必要な物

本書を使用してゲーム(セッション)を行う際には以下のものがが必要です。

・参加者

進行役のゲームマスター(GM)とプレイヤー(PL)が1名以上

・ダイス

このゲームでは最低6面ダイスorダイスアプリを準備してください

・メモ、筆記具

何でも良いです

・キャラクターシート

PLがゲーム内で使用するPCの能力値や持ち物をまとめた用紙です。

今回はサンプルキャラを使います

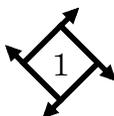
・シナリオ

プレイするシナリオですが、今回はサンプルシナリオを使用します。

・時間と場所

お菓子と飲み物を準備しましょう。

今回のシナリオは1時間が目安です。



ゲームの流れ

セッションの基本的な流れを時系列順に解説します。

1:ゲームの準備(前日までに)

前項の「ゲームに必要な物」を準備します。

2:プレイヤーキャラクター(PC)の準備

本来は作成することが多いですが、
今回はサンプルキャラの選択を行います。

3:キャラクター紹介

それぞれの役割を共有するためプレイ前にPCを紹介してください。
今回はサンプルなので不要です。

4:シナリオ開始

GMの指示に従いシナリオを開始します。



前提ルール

ゲームを行う上で共用するルールです。

・ダイスロールについて

ダイスを振る時(ロール)に1d6など見慣れない表記が多く記載されます。

「(いくつ)d(何面ダイス)を振る」という意味です。

例:1d6=「6面ダイスを1つ振る」

・達成値

達成値より小さい値を出せば成功となります。

例:達成値3であれば、1d6のロールを行い1～3が出れば成功。

・端数について

小数点以下の数値は全て切り上げで処理します。

例:「達成値3.1→達成値4」として取り扱う。

・達成値0と負の値が出る場合

ロールを行わず自動失敗として取り扱います。

・達成値6以上になる場合

ロールを行わず自動成功として取り扱います。



基本ルール

GMの用意したシナリオを基にゲームを進めてください。

GMIはPLの現在の状況を指示し、PLは状況内で行動を取りGMが判定します。

これを繰り返しゲームを進めていきます。

選択肢ではGMの判断、もしくはサイコロによるルールで解決が行われます。

これを繰り返しシナリオのクリアを目指します。

・達成値と技能値について

PCの行動に対して行うルールです。

行動する際には「達成値」もしくは「技能値」での判定ルールを行います。

一部固有スキルやGM判断でボーナスダイスを追加できます。

ボーナスダイスに関しては特別なルールのページを確認してください。

・ステータスロール

PCのステータスに関わる行動に対し行うルールです。

このロールを行う場合GMIはPLに対して「使用するステータス」を提示します。

PLは1d6のロールを行いステータスより小さい値を出せば成功となります。

基本ルール同様に達成値が6以上になる場合は自動成功です。

ステータス対抗ロールでも達成値同様に処理できます。

・対抗ロール

比較する技能値を決め「1d6+(比較対象の技能値)=(対抗値)」を出します

お互いの数字を比較し大きな対抗値になれば成功です



・致命的失敗について

ロールで6を出すと致命的失敗です。PLにペナルティを与えて下さい。

例「躓いてしまい怪我をした、1ダメージ」等

・不意打ちについて

認識する前に襲い掛かれれば「不意打ち」となり、回避不可・必中で攻撃出来ます。

敵だけではなくNPCや他PCに攻撃する事も可能です。

・死亡の扱いについて

復活のアイテム等が無い場合はそのままキャラクターロストとなります。

・ボーナスダイス

サイコロを追加で振り有利な数字を選択します。

ダメージでは出た目の合計となります。

・運ロール

「運」を-1してボーナスダイス+1で再ロールします。

運はゲーム中で指示がない限り回復できず、運が残り1の場合使用できません。

・出血ダイス

「体力」を-1してボーナスダイス+1で再ロールします。

体力が残り1の場合使用できません。

・PvPについて

場の空気を読み行って下さい。



各能力解説

各ステータスのどれかが0になった場合そのPCは死亡扱いとなります。

・体力

PCの体力で、戦闘やイベントで増減し0になったらゲームオーバーです。

また、振り直しの「出血ダイス」でリソースに使用できます。

・筋力

PCの筋力です。筋力を使うロールや装備の重量制限に使用します。

また素手での攻撃力の基準値になります。

・学力

PCの知識・思考力です。調べものや閃きに関わるロールで使用します。

・運

PCの運です。初期値から増える事は無く0になるとゲームオーバーです。

危機的状況でのロールで使用します。また、振り直しの「運ロール」でリソースに使用できます



・回避・命中

攻撃の命中と回避のロールで使います

・技能値

技能に割り振る事の出来るポイントです

・積載値

アイテムの所持限界を決める数値です。

道具にはそれぞれ重量が有ります。

所持している道具を合わせた合計値はこれを超えてはいけません。



戦闘で出来ること

・順番決め

行動はダイスを振って大きな人から始め、同じ場合筋力が大きい方が先です。

・攻撃ロール

アクティブなPCのメイン行動です。

素手の場合は「回避・命中」の値、装備品があれば達成値でロールを振ります。

ロールに成功すれば対象の回避ロールに移ります。

対象が「回避・命中」のロールに失敗した場合ダメージロールに移行します。

ダメージは素手は「筋力」1～3なら1、4～61d2のダメージを与えます。

装備品がある場合はそれぞれのダメージロールを行い処理を終了します。

・回避ロール

攻撃を受けたPCは「回避・命中」でロールを行い成功で回避できます。

アイテムや技能があれば、それらの達成値でロールを行います。

・回復について

攻撃の代わりに回復アイテムやスキルを使用する事が出来ます。

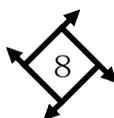
達成値判定のみ行います。

・その他

行動に対し技能やアイテム、その他の行動を提案する事が出来ます。

例えばアイテムを味方に渡すなら1回の行動を消費します。

物を拾う場合なども同様に1回の手番を消費します。



戦闘不能について

「取り押さえ」「気絶」「死亡」のパターンがあり、PC・NPCにも適応されます。

・取り押さえ

相手を押さえつけた状態です。意識があり生きた状態での捕獲となります。

・気絶

体力が初期値の1/3以下の場合ダメージ毎に「気絶ロール」を行います。

達成値は「現在の体力」失敗で気絶し、理由が無い限り行動が不能となります。

・死亡

何かのステータスが0の場合死亡となります。

アイテムの使用について

消費、汎用、装備、乗り物の4種類があり、消費、汎用はGMの許可で使用可。装備、乗り物はその場の状況次第で使用が可能です。

・消費アイテム:使用や条件で消費するアイテムです。

・汎用アイテム:消費せずに何度も使用できるアイテム。

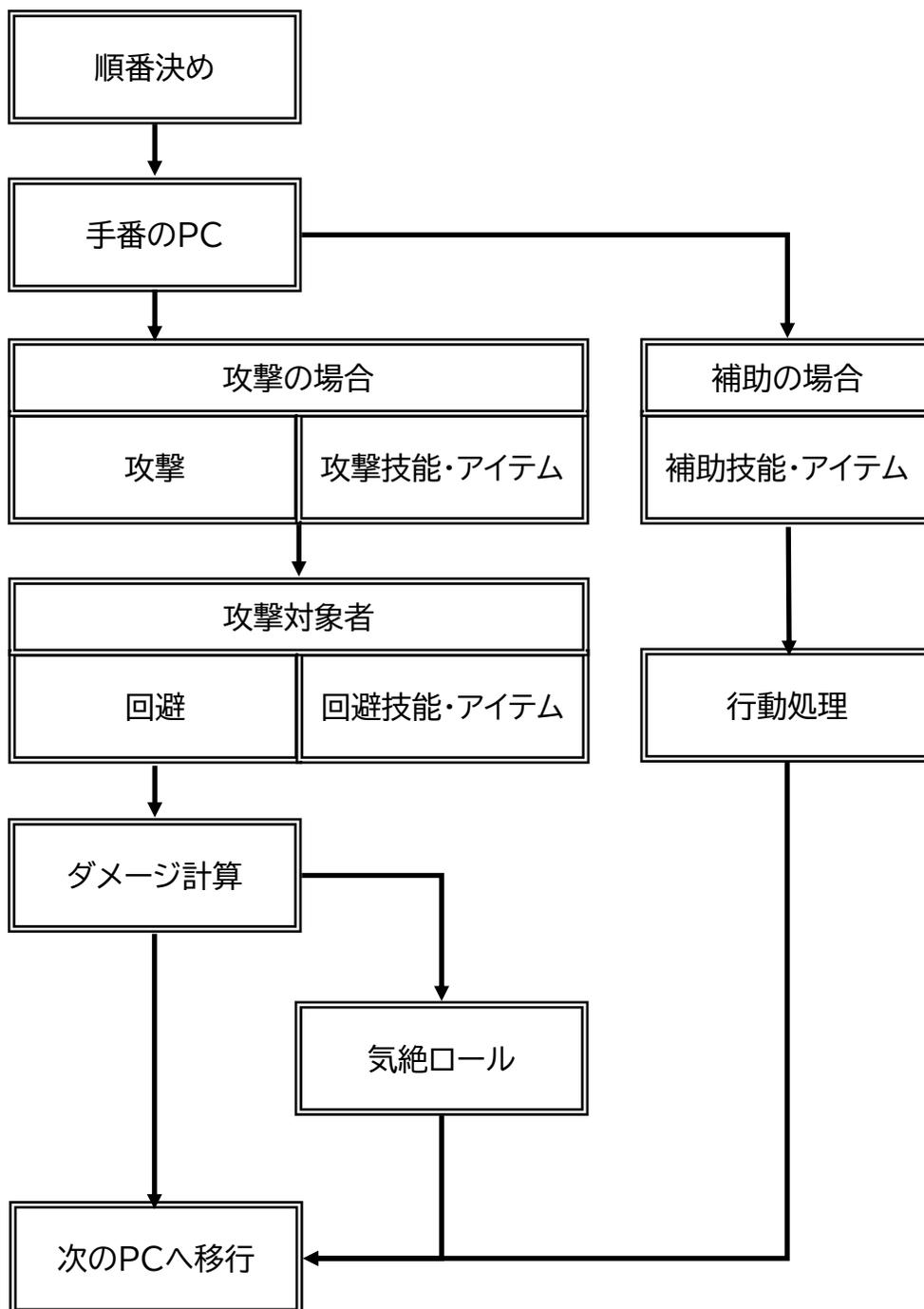
・装備アイテム:武器や防具など戦闘で使用できるアイテム

・乗り物:移動手段、アイテム保管庫、武器の役割をこなすアイテム。



戦闘フローチャート

戦闘のの行程をフローチャートにしています。



探索について

・ゲーム進行上の注意点

1:気が付いた時点で間違いを申告する

GMIはPLミスプレイに気が付いた時点で指摘を行って下さい。

GMも間違いが有れば受け止め今後間違いが無いように心がけましょう。

2:プレイを巻き戻さない

セッションの途中でGM・PLのプレイングミスが発覚する場合があります。

その際はその場で修正できるものだけを正しそのまま進行しましょう。

遡って修正しようとする連鎖的に多くのミスが見つかり、

ゲームの進行が不可能になる場合があります。

技能の使い方について

・固有技能

各キャラクターの持つ固有の技能です。

・戦闘技能

戦闘の時に使用できる技能です

・汎用技能

探索で使用し状況を有るにする技能です。

次ページより

アイテムリスト・技能リスト・サンプルPC・敵キャラシ・サンプルシナリオ

の順で記載しています。



固有アイテム:各PCが固有で持つアイテムです。これは専用品なので取得できません。		
名前	積載値	効果
テディベア	1	所持者が死亡した際に消費し全快で復活する
BBQセット	4	生肉*3串*10包丁*2マレット*2バーナー*1を内包
生肉	無し	成功で体力+1d3、失敗で体力-1d3、料理等で成功値が変動
串	無し	通常攻撃+成功値3ダメージ1d2
包丁	無し	通常攻撃+成功値3ダメージ+1d3
マレット	無し	成功でダメージ1d6
バーナー	無し	成功でダメージ2d3
アメフトボール	1	達成値4でアメフト行動がとれます。
煙草	1	回避・命中+1火が無いと使用不可
ライター	1	火を付けれます
工具セット	3	機械系の達成値を-1する



装備アイテム: サンプルに出る物のみです			
名前	積載値	達成値	ダメージ等
松明	1	4	ダメージ1d3、失敗で消費、光源として利用可能
釣り竿	1	3	ダメージ1d2、水辺であれば達成値で魚が取れる。
口ザリオ	1	4	対象が怪異ならダメージ2d6成功で消費
ペン	1	無し	ダメージ1攻撃に使用で消費、文字を書くことができる
猟銃	2	3	ダメージ2d3×2回行動: 初期弾数5
鉈	1	4	ダメージ1d3失敗で消費
まな板	1	無し	装甲+2ダメージ2を受けると消費
包丁	1	4	ダメージ1d3
鍋の蓋	1	無し	装甲+1ダメージ1を受けると消費
鍋	1	無し	装甲+2ダメージ2を受けると消費
カセットガス	1	3	ダメージ1d6使用すると消費
フォーク	1	4	ダメージ1d2失敗で消費
ビール瓶	1	4	ダメージ1d3使用すると消費

汎用アイテム : サンプルに登場する物のみ		
名前	積載値	説明
ライター	1	火を付けれる。暗い室内を明るく出来る
懐中電灯	1	暗い室内を明るく出来る
缶ジュース	1	飲む場合1d2回復or投擲の達成値1d2ダメージ
魚	1	焼くなどの調理する事でロール無し1d2の回復アイテムとなる
携帯食料	1	1d2の回復が出来る
マリファナ	1	回避・命中が+1、成功値5で失敗すると次行動で回避・命中-4
自動車		積載値20のアイテムBOXとして使用できます 敵やPCにぶつかれば2d3のダメージを与えることができます その後達成値6のロールを行い成功すれば自動車は再度利用できます 失敗の場合1d6のダメージを受け自動車は壊れます

固有技能リスト		
名前	達成値	効果
対象移行	無し	ダメージを受ける場合対象を他PCに移す事が出来る 移行の対象はダイス等でランダムに決める
クリティカル	無し	常時ダメージが2倍
肩代わり	無し	その攻撃で死なない限り他のPCのダメージを肩代わりします
アメフト	4	・パス:ボールを投げる、戦闘ではボールを投げ1d2のダメージ ・トライ:トライができます、戦闘では体当たりし1d3 ・タックル:タックルし拘束ができます戦闘でも使えます
運転	無し	運転関係にボーナスダイス+1
機械操作	無し	機械関係にボーナスダイス+1
PC操作	無し	PC関係にボーナスダイス+1

技能リスト:サンプルで使用できるものです		
名前	初期値	効果
ナイフ	0	片手で扱える刃物全般に使用できる技能です
投擲	2	片手で投げる事が出来る物を投げる時に使用する技能です
交渉	2	会話の中から情報を手に入れる能力
よじ登り	1	金網や壁などを登る能力
忍び込み	0	建物等に侵入する技能です
勘	2	思い付きでヒントを見つける能力
料理	2	食材・調理器具が有る場合料理を行う事が出来る
変装	0	他人に化ける能力
武器製造	0	アイテムを組み合わせて武器を作成する。失敗で武器は無くなる。 作成武器の積載値は合計の半分、攻撃力は合計値となる

キャラクター	子供：サンプルキャラクター				
名前	アバ				
ステータス					
体力	1d6 -1	2	回避・命中	(筋力+運)/2	4
筋力	1d6 -2	1	技能値	運+学力	9
学力	1d6 -1	2	積載値	体力+筋力	3
運	1d6 +4	7			
固有技能					
固有技能	技能名	技能値	判定		
固有技能：1	対象移行	無し	自動成功		
固有技能：2	クリティカル	無し	自動成功		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
交渉	3				
よじ登り	3				
忍び込み	3				
勘	4				
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値
テディベア	1	1			
懐中電灯	1	1			

キャラクター	QB：サンプルキャラクター				
名前	セラ				
ステータス					
体力	1d6	3	回避・命中	(筋力+運)/2	3
筋力	1d6	3	技能値	運+学力	6
学力	1d6	3	積載値	体力+筋力	0
運	1d6	3			
固有技能					
固有技能	技能名	技能値	判定		
固有技能：1					
固有技能：2					
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
料理	3				
変装	2				
交渉	3				
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値
BBQセット	1	6			

キャラクター	ジョック：サンプルキャラクター				
名前	グレッグ				
ステータス					
体力	1d6 +2	5	回避・命中	(筋力+運)/2	4
筋力	1d6 +2	5	技能値	運+学力-2	4
学力	1d6	3	積載値	体力+筋力	10
運	1d6	3			
固有技能					
固有技能	技能名	技能値	判定		
固有技能：1	肩代わり	無し	強制発動		
固有技能：2	アメフト	3	1d6：成功値3		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
タックル	3				
投擲	3				
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値
アメフトボール	1	1			
バール	1	3			

キャラクター	イケメン：サンプルキャラクター				
名前	ミッキー				
ステータス					
体力	1d6 +1	4	回避・命中	(筋力+運)/2	4
筋力	1d6 +1	4	技能値	運+学力-4	4
学力	1d6 +1	4	積載値	体力+筋力	8
運	1d6 +1	4			
固有技能					
固有技能	技能名	技能値	判定		
固有技能：1	運転	無し	ボーナスダイス+1		
固有技能：2					
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
ナイフ	3				
交渉	2				
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値
煙草	20	1			
ライター	1	1			
ナイフ	1	1			
ライターオイル	1	2			

キャラクター	ナード：サンプルキャラクター				
名前	マッコイ				
ステータス					
体力	1d6-1	2	回避・命中	(筋力+運)/2	3
筋力	1d6-1	2	技能値	運+学力-3	3
学力	1d6	3	積載値	体力+筋力	4
運	1d6	3			
固有技能					
固有技能	技能名	技能値	判定		
固有技能：1	機械操作	無し	ボーナスダイス+1		
固有技能：2	PC操作	無し	ボーナスダイス+1		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
武器製造	3				
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値
工具セット	1	3			

種族	タイプ		
怪異	呪われた殺人鬼		
ステータス			
体力	2d6		
筋力	2d6		
学力	1d2		
運	2d3		
回避・命中	(筋力+運)/3		
技能値	運+学力		
積載値	体力+筋力		
攻撃			
行動	成功値	ダメージ	追加効果
1:バックブロー	3	1d6	無し
2:パワーホム	2	2d3	無し
持ち物	成功値	ダメージ	効果
特殊能力：ダメージ軽減			
ダメージを受ける際1d3のロールを行い出た目のダメージを軽減する			
<p>パワー系の呪われた殺人鬼です。</p> <p>特殊能力でダメージ軽減を持つので非常にタフなボスとなります。</p> <p>以上に高い体力と筋力を持ちそれに比例し積載値も非常に高いです。</p> <p>高い積載値に比例し様々な凶器を持たせる事が出来ます。</p> <p>プレイヤー数に合わせて様々な装備をさせましょう。</p>			

サンプルシナリオ:キャンプ場

あなた方は共通の友人の村野(NPC1)に誘われ次の連休にキャンプに行く事になりました。

当日村野の車に乗りキャンプ場へ向かいます。

キャンプ場につくと管理室兼売店で管理人が出迎えてくれました。

管理人は施設の簡単な説明をすると最後にこんな話をしてくれました。

「元々処刑場だったんだ、キャンプ場の奥には跡地があって立ち入り禁止にしてある。足場も悪いし危ないから立ち入り禁止より奥には入らないでくださいね。」

売店では買い物ができます。

必要なものがあればこの時点で購入をしてもらうようお願いします。

商品リスト

松明、釣り竿、懐中電灯、缶ジュース、タバコ、ライター

これより1度目の探索です。

施設を選び自由に探索することができます。

探索可能な施設はキャンプ場、川、森、処刑場跡地、受付が選択できます。

キャンプ場

テントの設置場所で荷物置きと調理場も併設されています

現在行えるのは調理のみとなります

川

・川を調べる(観察ロール)

→成功

草に隠れた「聖水の川」と書かれた歴史の看板を見つける

この川の水が呪われた仮面を封印した聖水の原材料になったと書かれています

→失敗

キラキラ光る石を手に入れます。

これは投擲で使用し成功で1d3ダメージを与える事が出来ます。

・釣りロール

成功で魚(食材)が手に入ります。

森

丘に登る(よじ登りロール)

→成功

丘の上には注連縄が巻かれた大きな木があります。

木のふもとには社があり「霊木」と書かれた歴史の看板を見つける。

この木の枝が呪われた仮面を封印した聖水の原材料になったと書かれています

→失敗

上るのは無理そうです

・野草採取

→成功

マリファナを1手に入れる

→失敗

春菊(食材)が1手に入る

処刑場跡地

トラロープで区切られている

嫌な予感がするので貴方たちは入るのを辞めた。

夜になるとNPC1が処刑場跡地で肝試しを提案します。

あなた方は不安を感じながらも処刑場跡地へ向かいます。

ロープを超えた先には何かを祀る社がありNPC1はその社を開いてしまいました。

そこには仮面が置かれておりNPC1はそれを手に取ります。

仮面の裏側は何かを蠢いており驚いて投げ捨てました。

その瞬間皆さんは嫌な悪寒を感じ怖くなりテントに帰りました。

その後あなた方は不安を抱えながらテントで眠りにつきました。

時間は深夜になり眠っているとNPC1のテントから叫び声が聞こえます。

あなた方はその声で目が覚め行動を取る事ができます。

NPC1のテントには大きな人影「呪われた殺人鬼」が立っていました。

あなた方が見た時にNPC1は顔を掴まれ釣りあげられ、何度も腹を刺されている所でした。

あなた方はどうしますか？

「呪われた殺人鬼」との邂逅

ステータスは敵リストの呪われた殺人鬼を使用してください

戦うor逃げる

・戦う

戦闘開始ですが「ダメージを受けていないようだ」と伝える

逃げるを選択するまで戦闘を継続し、逃げる場合達成値4で逃げる事ができます

逃げる

判定無しで逃げる事ができ、NPC1の車まで逃げ帰りました。

二度目の探索パート開始

外部への連絡は不可です。携帯はつながりません。

あなた方は化け物の正体を探る為施設内を探ります。

この探索時PLの行動ごとにGMは1d6のロールを行い6が出れば殺人鬼が現れます。

殺人鬼からは達成値4で逃げられます。

移動可能箇所は受付・キャンプ場・川・森・処刑場跡地です

受付

中でNPC2が懐中電灯を片手に死んでいます。

受付に設置されている電話は使用できません。

NPC2、本棚、机、ロッカーを調べる事が出来ます。

・NPC2

刺殺されて血まみれです。

右手に懐中電灯を持ち、左手は固く握りしめています。

あなた方は懐中電灯を手に入れます。

この場で左手を確認するなら筋力対抗ロールを行います。

NPC2の筋力は1d4で出してください

→成功

・握った手の中からロザリオ1を手に入れます。

→失敗

・死後硬直で固まっている。

・本棚

歴史の本がある中を確認するなら分析でロールを振る。

→成功

犯人の本体が仮面だと分かる

肉体を殺せば仮面が残る

→失敗

「仮面」と書かれている。血で汚れていてこれ以上は読めない

・机

卓上にペン、引き出しの中にライター1と煙草10があります

・ロッカー(体力6)破壊すれば猟銃1と銃1が入る

キャンプ場

テントの設置場所で調理場・荷物置き・NPC1を調べる事が出来ます。

・調理場

この場で調理が可能。

アイテムがそろってれば聖水を作れる。

・観察

→成功

まな板1・包丁1・鍋1・鍋の蓋1

→失敗

・鍋1・鍋の蓋1

荷物置き

・勘

→成功

カセットガス1・フォーク1・ビール瓶2・缶ジュース

→失敗

缶ジュース2

・NPC1

NPC1の死体ナイフでズタズタにされている。

死体から調べることが可能だ

・観察

→成功

車の鍵:NPC1の車を使用できる。

戦闘で使用可、そのまま逃げだせばノーマルエンド

→失敗

グロテスクな死体だ

川

明かりが無いと何もできない

・川を調べる(観察ロール)

提案があれば積載値0で川の水を回収できます

→成功

草に隠れた「聖水の川」と書かれた歴史の看板を見つける

この川の水が呪われた仮面を封印した聖水の原材料になったと書かれています

→失敗

キラキラ光る石を手に入れます。

これは投擲で使用し成功で1d3ダメージを与える事が出来ます。

・釣りロール

成功で魚(食材)が手に入ります

森

明かりが無いと何もできない

丘に登る(よじ登りロール)

→成功

丘の上には注連縄が巻かれた大きな木があります。

木のふもとには社があり「霊木」と書かれた歴史の看板を見つける。

この木の枝が呪われた仮面を封印した聖水の原材料になったと書かれています

積載値0の「ご神木」を手に入れます。

→失敗

上るのは無理そうです

※どうしても登れない場合は階段やはしごを生やしてください

・野草採取

→成功

マリファナを1手に入れる

→失敗

春菊(食材)が1手に入る

処刑場跡地

トラロープで区切られている

しかし貴方たちは奥へ進んだ

体力6のロッカーがある

壊せば本を手に入れる

- ・呪われた仮面は壊さない限り復活する
- ・肉体を破壊すれば仮面のみになる
- ・仮面を壊すには聖水をかけなければならない
- ・聖水の作り方「ご神木、川の水、聖石を煮込む」
- ・「聖石」を手に入れる積載値0

ご神木、川の水、聖石の3つを手に入れたら調理場で聖水を作成できます。

聖水を作るか探索に満足したら呪われた殺人鬼との戦闘です。

戦闘後

グッドエンド

勝利後に仮面に水をかければ朝が来て電話がつながるようになり警察に保護されます

ノーマルエンド

NPC1の車で逃げだせば「キャンプ場で殺人事件があった」と伝え終了です。

バッドエンド

勝利後に仮面に水をかけなければ帰宅時に呪われた殺人鬼に襲われ終わります。

あとがき

始めまして、作者のCatterと申します。

この度は本書を読んで頂き有難うございます。

本書は体験版なので内容をかなりカットしています。

ルールブックでは細かく記載しており、

敵やアイテムなどのリストも充実しています。

機械があれば手に取って頂ければ幸いです。

それでは本書を使って楽しんでいただければ幸いです。

追記となりますが動画投稿については許諾の必要はありません。

しかし、法を犯したり実在する映画の誹謗中傷を目的とするものに関しては投稿しないでください。

私は責任を取れません。

低予算映画
再現TRPG
作：cutter

B級映画大戦

基本ルールブック初版

本書の画像はStable Diffusionで作成しています

※無断転載、複製、転売行為、翻訳を禁じます。