

ハト★ブリ!

8:30のみんなのおともだち☆
プリティな戦士になろう!

RPG

体験版

ほん
この本は…

プリティな美少女戦士びしょうじょせんしとなって、かつやくする、テーブルトーク R P G ロールプレイングゲームです。
トランプと、筆記用具ひっき ようぐ、そして、ゲームに参加するプレイヤーさんかどうしの会話かいわにより、

みなさんだけのストーリーをつくることのできる、ゲームです。
美少女戦士びしょうじょせんしのタイプや、ふだんすかたの姿、せめてくる敵てきのもくてききなどを決め、
「みんなないようで内容をかんがえた」テレビ番組ばんぐみをつくっていくように、

ゲームをすすめていきます。

さあ、みなさんは、うまくかつやくできるでしょうか!?

— おうちのかたへ —

お子様などと一緒に遊ぶ場合は、大人や経験者の方が、
進行役である「プロデューサー」を担当していただくのが良いでしょう。
本書には、ファミリーで遊べるように設計された「ファミリールール」と、
子供向けアニメの番組制作に伴う要素、視聴率やスポンサー、
表現規制との葛藤などを扱った「大人向けルール」が収録されています。

ゲームデザイン: ふじ なみ とも ゆき 藤浪智之

イラスト・まんが: さ さ き りょう 佐々木亮

『8:30のみんなのおともだち プリティな戦士になろう！RPG』

【体験版の内容】

表紙（製品版の表紙です。）

裏表紙（カラーイラスト入りのページ。製品版では裏表紙のものです。巻末から紹介コミックが始まるので、こうなっています）

巻末コミック（製品版 p46～41。製品版では、巻末から掲載されているので、ページ番号が逆になっています）

中表紙（製品版 p 3）

「ファミリールール」の一部（製品版 p 4～10、p13、p17。はじめに、キャラクターメイク部分、プレイルール部分の抜粋です）

「大人向けルール」の一部（製品版 p30、p34。このTRPGの特徴的ルールである「大人向けルール」の抜粋です）

「あとがき&おくづけ」（製品版 p40）

この同人TRPGの紹介は、以下のウェブページもご参照ください。
シート類のダウンロードサービスなどの情報もあります。
http://www004.upp.so-net.ne.jp/tokeneko/doujin/ck78_1_100815.htm

無断転載をしないで下さい。もしそれにより、私どもが不利益を被った場合、法的措置に訴える可能性があります。

Please do not reproduce without prior permission,

When I was disadvantaged,I might appeal to legal action.

未經授權禁止複製 當我不利，我可能會吸引法律行動。

未经授权禁止复制 当我不利，我可能会吸引法律行动。

무단 전재 금지 내가 불이익을 입었을 때,난 법적 조치에 호소 할지도 모른다.

えっ!? 私たちが
ハト☆ブリ! RPGの
プレイヤーでいい!?



サマ・オブ・ニート
(お嬢様様)

サマ・オブ・ニート
(お嬢様様)

ハト☆ブリ!
RPG



カキタ
ナイヨ

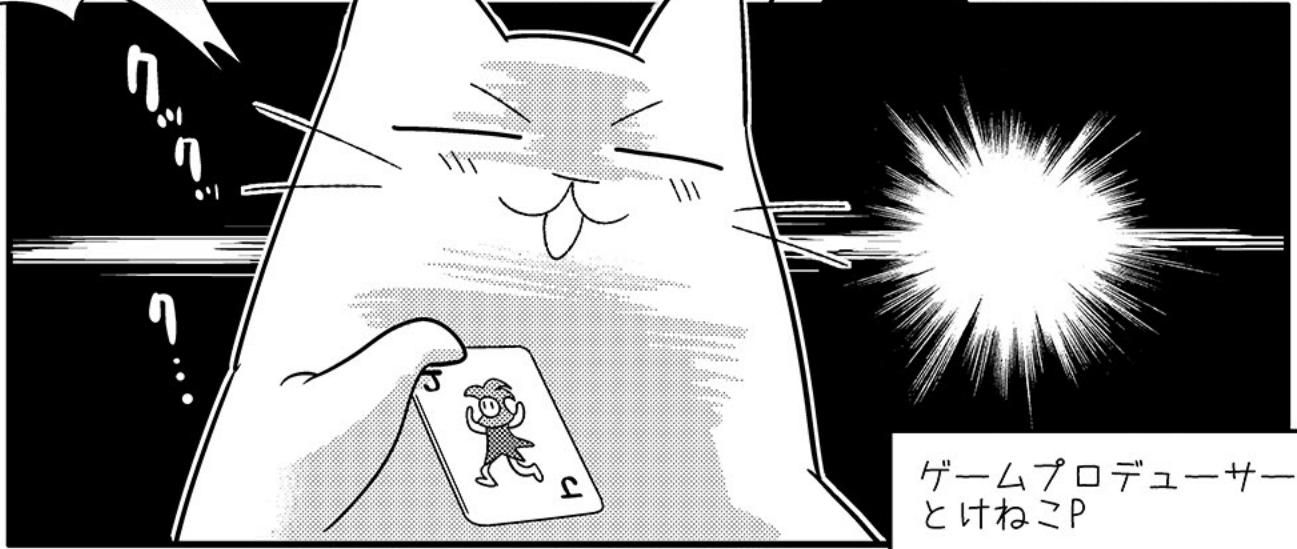
アハハハ
アハハハ

人々の大切な『こころの本』を狙う悪の組織『白紙の使徒』——!!

世界中のあらゆる原稿を落とし埋めつくしてあげるわ

ゆけ!
ページガシロイアン!!

『白紙の使徒』幹部
サクシャキュービョウ



ゲームプロデューサー
とけねこP

カチ

そこまでよ
『白紙の使徒』!!

みんなが
楽しみにしてる
原稿を落とす
なんて

ときめきに揺れる
一皿のプリン

あたしのカラメルソースも
煮つまって苦くなってるよ

大空に舞う
一羽のハト

原稿キャッチキア!

ジョーカーが
出たので手札
交換です

あハイ

カチカチ

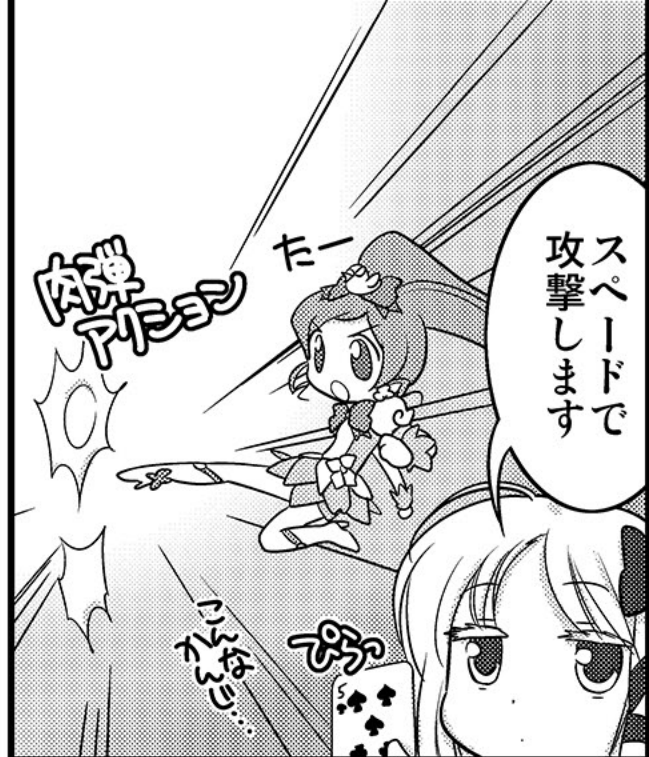
ぱーん! ってネ

みるく
海松来ぷりか(キュアプディング)
プレイヤー しまねこ

ジョーカーを
使います

…という感じで
登場します

豆巻つばみ(キュアピジョン)
プレイヤー ハズリセ



(スポンサーは文具店(コヨ)がついてる設定です)



……と
よろこびます

やったあ!!

はい無事『白紙の使徒』の手先をやっつけました
捨てゼリフを
残して逃げて
いくよ

ピジョンとプディングは部員ふたりの『コミケ部』としての活動をしながらキュア戦士として戦っているのだ!

コミキュアも
原稿も
どっちも
大切です!

コピー本の新刊
間に合わないよ

それじゃ
ラストシーンで
日常生活の
場面だけど

《キュアベース》
「学校クラブ活動」+「漫研」

ぷりかはすぐ
サボりたがるくせが
ありますから…

三人目の
キュア戦士

キュア
カイシャイン!

なにイ
今日は二人がかりで
来たのに

『白紙の使徒』
幹部その2
タイゲンモナイト

三人目か!?

スイマセン
うち今名刺
切らしてて…

あつこれは
ごていねいた
しまった

遅ればせながら
ワタクシこういう
者です

ス…?
クワッ

おれは
会社員だ!!!

ん
会社員だあ…

まじやんまりの
会社員!!!

会社員…
たのしい
おーい

新しい仲間が増えたコミキュア、
しかし、次回さらなるピンチが……。
第24話「サービス残業!? 定時じゃ
原稿あがりません!」
打ち切りにならなかつたら、また来週も
原稿キヤッチ♡

※このまんがは、巻末(P.46)からお読みください。

ハト☆プリ! RPG

8:30のみんなのおともだち☆プリティな戦士になろう!
RPG(ルールプレイング・ゲーム)

『8:30のみんなのおともだち☆プリティな戦士になろうRPG』、略して『ハト☆プリ!RPG』は、トランプと、人間同士の会話です。おすすめ「TVアニメ番組をみんなで作る」ように、物語をつくっていくゲームです。あなた自身のキャラクターが出演する、みなさんだけのストーリー!!……さあ、あなたはTVのヒロインのように、活やくできるでしょうか?

審判や進行役を担当する「ゲーム・プロデューサー(GP)」ひとりと、それぞれひとりの「キュア戦士」の役になる、数人のプレイヤーによって行ないます。プレイヤーは何人という決まりはありませんが、2人~4人がちょうどよく、5~6人まで可能です(*)。

3

(*)=5~6人になると、それぞれがもてるトランプの手札がすくなくなります。ですのでプレイヤーみんながより協力してゲームすることが重要になります。

え？ まずは用意からですか？

～1.用意するもの～

●必要なもの

○シート類

「キャラクターシート」がプレイヤーと同じ枚数ぶん、「番組進行シート」が、ひとつのゲームにつき1枚必要です。

22～23ページにのっているのので、コピーをするなどして使ってください。

○トランプ

:ジョーカーが2枚はあった、トランプが1セット必要です。

○筆記用具

:シャープペンやエンピツと、消しゴム。ゲーム中、シート類にデータを書いたり消したりするのに使います。

1組あれば大丈夫ですが、プレイヤーごとがそれぞれ持っている、便利です。

○「シーンプレイヤー」用マーカー

:ゲーム中に「シーンプレイヤー」が誰であるかをしめす「マーカー(しるし)」が必要です。小さな人形やアクセサリなど、なんでもかまいません。

○場所

:ゲームをプレイする場所です。トランプを使ったり、シート類を広げたりしますので、みんなで囲める大きめのテーブルのある場所ができています。

●あると便利なもの

ゲーム中に食べるお菓子や飲み物、気分を盛りあげるBGM(「日曜朝」の、アニメや特撮番組のものがむいています)などがあると、楽しくもりあがることできるでしょう。



たのにより必要なのは、
いっしょにゲームを楽しめる
友だちです!

みんなで、たのしくもりあがらしましょう!

●トランプについて

以下、説明のなかで「カード」といったら、トランプのカードを意味します。

エースと絵札

エース、ジャック、クイーン、キングは、このルールブックのなかでは、それぞれ、A、J、Q、K、と表現します。

これらのカードはゲームのうえで、特別な意味を持ちますが、数字としては、Jは 11、Qは 12、Kは 13 とあつかえます。

Aは「1か 14 か、好きな数字」をえらぶことができます。Aのカードを使う人、あるいは、引いた人が決めてください。

また、J、Q、Kはまとめて「絵札」と呼びます。絵がついているから、すぐにわかりますね。

スーツ

ハート、スペード、クラブ、ダイヤで4種類のマークのことを「スーツ」と呼びます。

また「ハート・ダイヤ」をあわせて「赤」、「スペード・クラブ」をあわせて「黒」と呼ぶこともあります。

ジョーカー

ジョーカーは特別なカードです。

「キャラクターをつくる」ときなど、表にてらしあわせてカードを引くときには、「好きなカードとして使う」ことができます。

いっぽう、実際にゲームをおこなうときは、「特別な使い方」になります。

(16ページからのルールを参照してください)

トランプは、わすれず用意!

GP(プロデューサー)役は、
さいしょは、大人のひとや、
ゲームに慣れていないひとに、
やってもらおうといは!



キュア戦士誕生！ みんなで設定、つくみましょう！

～2.キャラクターメイク～

ゲームのなかで活やくする、キャラクターをつくります。

キャラクターシートの「上」のぶぶん(タイトルの下)の文章のカッコのなかに、書きこんでいくというかたちで、いろいろな要素をきめていきます。

これを行なうことにより、同時に、今回のゲームのなかの、設定(ヒロインたちが、どんな関係なのか、どんな敵が相手なのか)も、決まってきます。

●準備

プロデューサー(GP)は、トランプ一組をよく切つて、各プレイヤーと自分に、4枚ずつ配ります。残りは裏にして山にしてください。

それぞれの持っているカードを「手札」、山になったカードを「山札」といいます。

●決めかた

キャラクターをつくる時は、山札からカードを引き、p24～27の表をつかって、決めていきます。

ただし、結果が気に入らないとき、「自分の手札から代わりにカードを出す」こともできます。つまり、全部で4回まで、結果を自分で変えることができるわけです。

また、カードを使わず「自分で考えて決める」ものもあります。その場合、手札を使わなくても、自分で決めてかまいません。

●それぞれが決めることと、 みんなで決めること

決める事ならには「プレイヤーそれぞれ各自きめること(キャラクターの名前など)」と、「全員でひとつ決めること(ベースや、敵など)」があります。

「それぞれで決める」ことは、各自がカードを引いて、それぞれ決めてください。

「みんなでひとつ決める」場合は、まず全員がカードを引きます。それを「候補」と考えて、全員で話しあって、ひとつ選びます。

その場合、ほかの候補も、全部なくしてしまうのではなく、「そういう部分もある」ということにしてもかまいません。

例・1

ナナとフミエが「キュア・ベース」を決めます。ナナの引いたカードでは「花屋/植物園」、フミエは「ファッション関係」となりました。

ふたりは話し合つて、学校の「ファッション部」ということに決めました。そして、それとは別に、ナナの家が「お花屋さん」ということにしました。

例・2

カナエ、エリ、アキコは「ちがう学校だけど同好のメンバー」という関係を選び、それを「ダンス」と決めました。それとは別に「ドーナツ屋」のカードがあったので、「みんながよく行く美味しいドーナツ屋さんがある」ということにしました。

例・3

アキ、ヨーコ、サトミ、ミナコの4人は、話し合った末、「軽音部」と決めました。けれども「喫茶店」「ケーキ屋」のカードもあきらめきれません。「そうだ。軽音部だけど、いつもお茶会やってることにしようよ！」アキの提案にみんなが賛成します。



「キャラクターメイク」のぶぶんだけでも、じつはたのしめるんです。

みんなで設定をつくるだけでも、たのしいですよ!

それで、オリジナルのキャラができたら、小説を考えたり、イラストをかいたりして、おそんでもいいんだよ!



キャラクターシート記入例



プレイヤー名: 佐々木しまねこ
シンボルマーク: (C)

ハト★ブリ! キャラクターシート

RPG

8:30のみんなのおともだち☆
プ!ティな戦士になろう! RPG

ver.2010.07.14

キャラクターのすがた

キミの名は〔(昔漢の名前) 海松来ぶりか 〕、
 ふだんは〔(ベース名) コミケ部 〕の
 〔(ベース・ポジション) (はたらかない)部長 〕である、
 ごくみつうの〔(日常のすがた) 女子中学2年生 〕。
 ……けれども、その正体は、正義の味方、
 〔(キュアカラー) 黄色 〕の〔(キュアタイプ) スイーツ 〕の戦士!
 世界を〔(敵のモクテキ) 白いページ 〕で埋めつくそうとする
 〔(敵のしき) 白紙の使徒 〕とたたかう
 その名も〔(キュアネーム) キュアブテイング 〕なのだ!



2
こころ

【決めゼリフ】
「あたしのキャラメルソースも
煮詰まって苦くなってるよ!」



3
からだ

【ワザ】
・コミキュア・かかとおとし
・ぶっちゃんプリンおとし



3
きずな

【友だち】
・家族: モナ姉 (海松来もなか)
・ライバルのアニメ研部長



2
にんき

【アイテム】
・キラ★カワつけペンバズーカ

名前: 『ぐりとぐら』
意味: ぶたりは仲良し



心の【本】



おもいで (設定など)

- ・まんがを読んでぬくぬく暮らしたくて「コミケ部」を結成したが熱血マンガ家志望の、つばみが入部してしまい、マンガを自分で描くハメに……。
- ・敵女幹部「ゲンコーオトシーナ」に、まさきにページガシロイアンにされる。原稿なんか描きたくないっしゅ!
- ・描くマンガのジャンルは、シユールギャグまんが(とにかく短くおわるヤツ)。

◎本気を出すと、すごいマンガを描ける (リ)



←【キュアハート】



GAME Design : Fujinami Tomoyuki

「おもいで【設定など】」は、ゲームがはじまってから、増えたものもあるから、最初からこんなに書く必要はないよ。ただし「本気を出すと～」は、ほかの人に決めてもらった設定 (p9参照) だよ。(これだけはキャラメイクのときに決めるよ!)。もらえる(キュアハート)は「大人向けルール」だと変わるから注意してね。

6

●変身前の姿

最初の4つのカッコは、キュア戦士に変身する前……「ふつうの人間としての」設定です。まずは、ここから決めましょう。

▼ふつうの名前

(自分で考える／それぞれ決める)

キャラクターの、キュア戦士に変身する前、「ふつうの人間としての名前」です。

これはカードを引いて決めるのではなく、さいごに自分で考えてきめます。

▼キュア・ベース

(カードで決める／みんなでひとつ決める)

クラブ活動や、同じ趣味など、「キャラクターたちがいっしょにいるところ」です。これを「キュア・ベース」とよびます。

p24の表を使い、それぞれがカードを引いて候補を出し、ひとつ決めてください。

▼ベース・ポジション

(みんなで考える／それぞれ決める)

「ベース」のなかの「どんな役割なのか」です。たとえばクラブ活動なら「部長」や「会計係」となりますし、「家族」ならば、誰が姉で、誰が妹なのかなど、決めるわけです。運動部や音楽バンドの場合、担当ポジションや、担当楽器を決めると楽しいでしょう。

これについては、ゲームがはじまってから、物語のなかで決めることにしてもよいでしょう。

▼日常の姿

(カードで決める／それぞれ決める)

キャラクターの「ふつうの人間としての立場」です。p24の表とカードで決めますが、基本的に「女子中学生」で、「中学二年生」になります。

●キュア戦士の姿

後半の5つのカッコは、変身したあと「キュア戦士」としての姿の設定です。

p24～25の表で、こちらを決めていきましょう。(カッコの並び方だと「キュアカラー」が先ですが、ここは「キュアタイプ」から決めます)

▼キュアタイプ

(カードで決める／みんなでひとつ決める)

仲間たちが「どんな力による戦士」なのか、というタイプです。

「花」や「星」、「自然現象」など、さまざまなパワーの戦士があります。

みんなで話しあって決めてください。

▼キュアカラー

(カードで決める／それぞれ決める)

そして、みんなで「キュアタイプ」を決めたあと、それぞれ自分の「カラー」を決めます。

キュアタイプと、キュアカラーが決まれば、自分のキャラクターの「シンボル」が決まるはずですよ。

※「キュアタイプ」は基本的には「全員同じ」ですが、もし望むならば「キャラによってタイプがちがう」仲間をみとめてもかまいません。たとえば「風(自然現象)」と「鳥」でコンビになったり、「あとから加わった新メンバーなのでタイプがちがう」などはありえます。

▼キュアネーム

(自分で考える／それぞれ決める)

キャラクターの、変身したあとの「キュア戦士としての名前」です。

タイプとカラーで決まった「シンボル」を、そのまま名前にしてもかまいませんし、すこしひねってもかまいません。

(例えば、「色」で「黄色」だった場合、「キュア・イエロー」にするのではなく、「レモン色」から「キュア・レモネード」にする、などです)

これはカードを引いて決めるのではなく、さいごに自分で考えてきめます。

●「敵」の姿

7番目と8番目のカッコは、キュア戦士が戦わねばならない「敵」の設定です。

ここでは「もくてき」と「敵そしき名」だけを決めます。

(敵の首領や幹部などの名前は、実際ゲームがはじまって、物語が進むうちに、だんだんわかってくることでしょう)

▼敵のもくてき

(カードで決める／みんなでひとつ決める)

敵のたくらんでいる、おそろしい計画です。

p26の表をつかい、カードをみんなで引いて、ひとつ決めてください。

▼敵そしき名

(カードで決める／みんなでひとつ決める)

敵の名前です。カードとp26の表を使うことで、「どんなふうな名前か」までは決まりますが、具体的な名前は、みんなで話し合しましょう。

決まらない場合、GPが決めます。

●能力値（パラメータ）

キャラクターのイメージは固まったでしょうか。ここで「能力値」を決めます。

キャラクターは【**こころ**】【**からだ**】【**きずな**】【**にんき**】の4つの能力値を持ちます。

10ポイントを4つの能力値に自由に割りふってください(たとえば、【こころ】4、【からだ】2、【きずな】3、【にんき】1……という具合です)。

どの能力値にも最低1は割り振らなければなりません(0やマイナスにしてはいけません)。

4つの能力値の内容について説明します。

【こころ】:心の強さや豊かさです。また、人の心をつつようなセリフを言ったり、しぐさをするような力でもあります。

【からだ】:体の強さやがんじょうさです。すばやさなども含まれます。また、スタイルの良さやプロポーションも意味します。

【きずな】:どれだけ、他のひととの「絆(きずな)」すなわち友情や親しさなどの「つながり」があるかを意味します。

具体的にいうと、「他の誰かに助けてもらう」チカラです。友だちや、ご町内のお知り合いが多い、というわけですが、相手が「人間」とはかぎりません。(動物好きのキャラクターが、動物に助けてもらう、という場合もあるでしょう)

【にんき】:「ふしぎなアイテムをどれだけ持っているか、使えるか」という能力です。これはテレビ番組でもあるため、「人気が高いと、いいアイテムを使うことができる」と考えてください。具体的には、ふつう人間ができないような「ふしぎなこと」(空を飛んだり、遠くにいる誰かの場所がわかったり)を、アイテムの力によって行なうことができる、と考えてください。

※【にんき】の意味は、「大人向けルール」の「スポンサー」をつかったとき、ちょっとかわります。

●心の「何か」

キャラクターシートの下半分にうつります。

〈キュアタイプ〉と〈敵〉が決まったところで、決めることができます。

▼心の「何か」

(みんなで考える／ひとつ決める)

これは、キュア戦士だけでなく、世界の人間が誰でも心のなかに持っているものです。

ふつうの人間は見ることはできませんが、キュア戦士と〈敵〉、あるいは妖精などとくべつな存在だけが見ることはできます。

そして、〈敵〉はこれをうばったり、こわそうとしています。ふつうの人々の、これを守るのが、キュア戦士たちの目的にもなります。

キュアタイプが「花」で、敵の目的が「砂漠化」などならば、それは『花』になるでしょう。

キュアタイプが「鳥」なら、心の中に『鳥』がいることになるでしょう。『宝石』や『本』、『歌』や『風景』かもしれません。

▼心の「何か」の「名前」

(自分で考える／それぞれ決める)

「何か」が何であるか決まったら、各自がそれにしたがって、自分の「何か」の名前を決めてください。

例えば『花』だったなら、エリカや、チューリップなど、具体的な花の種類を決めるわけです。これは「キュアネーム」と同じものでもいいでしょう。

▼心の「何か」の「意味」

(自分で考える／それぞれ決める)

「何か」が『花』ならば、「花言葉」のような、その存在の「意味」です。

実際に『花』や『宝石』ならば、花言葉や宝石言葉を調べて書いてもよいでしょう。

ただし、『魚言葉』や『歌の意味』など、本来一般的でない場合もあります。

その『意味』については、自分でそれらしいものを考えて決めてしまってもかまいません。

(「キュアカラー」のイメージにあわせるのが良いでしょう)



みほさんも、
すてきな「こころの何か」を、
かんがえてみてくださいね。

ちほみに私の『こころの本』は、
『まんが道』。意味は
『毒ヘビは急がたい』です!

「何か」の意味は、
p27の『00言葉・表』で、
決めることもできるよ!

意味わかんないよ!



●おもいで(設定など)

キャラクターシートの右下「おもいで(設定など)」は、文字通り設定を書く場所です。

必ずしも決めなくてかまわないですが、キャラクターの身長体重や血液型、好きなものなど、細かい設定を決めてもよいでしょう。

また(キュアベース)などの、細かい設定をみんなと考えて、書いておくのも楽しいでしょう。

ゲームが実際にはじまって、物語のなかで生まれてくる設定を書く場所でもあります。(文字どおり「おもいで」になるでしょう)

▼口調

(カードか自分で決める/それぞれ決める)

キャラクターの口調をきめましょう。

「口調」を決めておくと、ゲーム中のキャラクターとしてしゃべるときに役に立ちますし、どんなキャラクターかというイメージをつくる助けにもなります。

どんな口調かは自分で考えてもよいのですが、p25の表をつかって決めることもできます。あるいは、表の結果を元に、自分ならではの口調をいろいろ工夫してみるのも良いでしょう。

●キャラクターのすがた

キャラクターシートの左上です。

絵が描けるひとは、あなたのキャラクターのすがたを描いてみてください。

あるいは文章で外見の説明をしたり、イメージのあうキャラクターのシールなどをはるのもいいでしょう。

●シンボルマーク

各プレイヤーの「シンボルマーク」を決めてください。これは、このあと説明してある「他の人の設定をかんがえる」などで、「誰がかんがえた内容か」が、すぐにわかるようにするためのものです。

ですから「書きやすくすぐわかる」ものにしてください。

また、トランプのスートなど、ゲーム中に用語として使われているマークはさけましょう。

基本的には、「プレイヤー自身の名前か、キャラクター名の頭文字」を「○(まる)」でかこんだもの、がいいでしょう。



●おたがいに「設定」をひとつずつ決める

(自分とみんなで考える/それぞれ決める)

プレイヤーのみんなは、順番にひとりひとつずつ「他のプレイヤーのキャラクターの設定」を考えてください。

この場合、ひとりのプレイヤーに集中しないよう、必ず「他の人がすでに決めた人の設定は決めない」「自分に設定を決めた人の設定を、自分は決めない」ようにします。

(もちろん、プレイヤーふたりのときは、例外です)

例えば、ヨーコ、ユカナ、リエ、の三人で決める場合、「ヨーコはユカナの設定をひとつ決める」「ユカナはリエの設定をひとつ決める」「リエはヨーコの」……という具合です。

設定を決められるほうの人も、あまりにイヤな設定だったら、ことわることもできます。

また、じっさいのゲームのなかでは「決めた設定を相手が使ってくれる」ほど、有利なことがおきます。ここは「相手が使いやすい」「よろこんで使ってくれそうな」設定を考えるほうが、自分のためにもなるのです。

このあたりは、GPがあいだに立って、とりもってください。

「誰が決めた設定なのか」が、ゲームがはじまったあとでわかるよう、決めた人の「シンボルマーク」をつけて記しておきます。

●キュアファーストを決める

(全員で話しあって決める)

最後に「キュアファースト」を決めます。

これはいうなれば「一番目立つ、先頭に立つ」キュア戦士を意味します。

「最初にキュア戦士になった者」や「リーダー」である場合もありますが、必ずしもそうでなくてもかまいません。キュアカラーが「ピンク色」や「赤」、あるいは「白」や「黒」のキャラクターが似合っているでしょう。

キュアファーストは「もっとも活やくの機会があるキュア戦士」です。

もし、プレイヤーのなかで、「もっとも若い人」や「ゲームにはじめて参加する人」がいた場合、その人にするのがよいでしょう。

また「キャンペーン・ゲーム」の場合、毎回じゅんばんに交代していく、というやりかたもあります。

全員で話しあって、決めましょう。

●(キュアハート)

最後に、ゲーム開始にあたって、各キャラクターは、(キュアハート)を「3つ」持ちます。

いよいよ、 「物語」のはじまりです！

～3.フレイグ～

設定やキャラクターが出来上がったら、いよいよ実際のゲームを行なうことになります。

1回のゲームは、3つの手順からなります。

①プレイの前

(シナリオの内容や、クリア条件などを決めます)



②実際のプレイ (ゲームの本番です)



③プレイの後

(キャラクターの成長や、クリア条件を果たせたかの判定などを行ないます)

①～③を行なうと、1回のゲームは終わりです。

1回のゲームは、テレビ番組でいう「1話ぶん」にあたります。

かかる時間も、(展開やプレイヤーの人数によりますが)1時間前後です。

「キャンペーン・ゲーム」の場合、これを何回もくり返して、長いお話を続けることになります。これも、テレビ番組と同じです。

それは以下のページで、それぞれのプレイの手順について、細かく説明していきます。

●TRPG?

この『ハト☆プリ! RPG』は、人間どうしの会話ですすめいき、みんなが物語をつくっていくという、すこしかわったゲームです。

このような形式のゲームは「テーブルトークRPG」略して「TRPG」といわれます。

ひとりの審判(しんぱん)・進行役の人(多くのTRPGでは「ゲームマスター」といわれます)と、数人のプレイヤーによって行なわれます。

いろいろなTRPGのあそびかたの本があり、ルールブック、ゲームシステム、などといわれます。ゲームソフトにたとえるなら、たくさんの種類のソフトがあるのと同じです。

この本と同じように「同人誌」や「自費出版」されているTRPGもあります。

ファンタジーや、超能力でたたかうアクションなど、さまざまなTRPGがありますから、もしきょうみをもったら、ぜひ見てくださいね。

本屋さんのライトノベル小説コーナーなどには、TRPGをプレイしたようすを読み物にまとめた「リプレイ」という本もあります。

(そう、ゲームであると同時に、あそんでいくと、こうして本になるような「物語」ができるのも、TRPGのとくちょうなのです)

TRPGは、むずかしいイメージもあるようですが、いちどコツをつかめば、けっしてむずかしいわけではないですし、なにより他のゲームとはちがう「物語をみんなであつていく」楽しさがあります。

さてこの『ハト☆プリ! RPG』は、そのTRPGのなかでも、「かんたんに遊べる」ことをめざして、ゲームルールをつくりました。

また、「ゲームシナリオ」があらかじめ決まっているわけではないというのも、特ちょうです。

TRPGの多くでも「用意されたシナリオが、ゲームをする人ごと、ちがう展開になる」のは面白さのひとつ

なのですが、『ハト☆プリ! RPG』では、「ゲームのなかで、ストーリーがつくられていく」ことが、より強くきわだっています。

「プロテューサー(GP)」の役目も、ほかのTRPGのゲームマスター役に比べて、あまり大変ではないようになっています。

(TRPGの多くでは、ゲームマスターはなかなか大変なのです!)

プレイヤーの誰かがGP役を兼ねたり、あるいはみんなで分担するやりかたも、19ページで紹介しています。なれてきたときや、人数がすくないときに、ためしてみてください。

『ハト☆プリ! RPG』でステキな話になったらさ、それをリプレイにしちゃうのも、いいかも!





① シーン描写

GPが、手札から1枚カードを場に出します(このとき山札にカードが残っているなら、すぐに1枚補充します)。

このカードを“シーンカード”と呼びます。そして、GPはそのシーンがどんな状況なのか考え、プレイヤーのみんなに語ります(あるいはプレイヤーのみんなと「どんな状況なのか」を考えてみるのもよいでしょう)。

基本的にそのシーンは、「シーンプレイヤー」のキャラクターがいる場面、となります。

敵や、キュア戦士以外の人物の役を演じて何かセリフを言ってもいいですし、周辺状況を語るような描写の仕方でもかまいません。

また、シーンカードのスイートの意味も考えながらシーン描写すると、ふんいきも出ますし、「どんな描写をするか」というイメージの助けになります。

- ・ハートのカード……【こころ】に関する描写
(精神や感情に関係するもの。イヤな予感。嬉しいことや悲しいことがある、等)
- ・スペードのカード……【からだ】に関する描写
(肉体・物理的な描写。何か落ちてきたり、勝負を挑まれる。あるいは体育の授業など)
- ・クラブのカード……【きずな】に関する描写
(友だちや家族など「ほかの人」が関係すること。他のキャラが登場して頼みごとする等)
- ・ダイヤのカード……【にんき】に関する描写(※)
(アイテムや妖精に関係。アイテムが通信を受けたり、何か探知する、など)

② シーン行動

シーンカードが場に出て、シーン描写が行なわれたら、プレイヤーが順番に行動していきます。

できる行動は「アクション」か「パス」、あるいは行動を先送りにする「アウェイト(待ち)」です。「アクション」を行う場合、場に出したカードのスイートに応じて、どんな行動をキャラクターがとったのかを宣言してください。

- ・ハートのカード……【こころ】に関する行動
(精神的、感情的な行動。感情のまま行動したり、あるいは「心にうったえかける」ような、セリフを言う、など)
- ・スペードのカード……【からだ】に関する行動
(体を使った行動。ものを持ち上げたり走ったり、あるいは自分の顔やスタイルを見せつけるなど。戦闘中のアクションもそうです)
- ・クラブのカード……【きずな】に関する行動
(友だちや家族など「ほかの人」に関連する行動。ほかの人のため行動したり、あるいは逆にお願いや頼み事をする、など)
- ・ダイヤのカード……【にんき】に関する行動(※)
(アイテムを使ったり、妖精の力を借りたりします。「ふつう人間ができないような」不思議な行動を試みるすることができます)

行動を宣言する場合「～というような行動をします」というように、かんたんに説明するだけでもいいですし、キャラクターのセリフや身ぶりを交えた演技(ロールプレイ)を行なってもかまいません。

※【にんき】の意味は、「大人向けルール」の「スポンサー」をつかったとき、ちょっとかわります。



▼手札のトレード

ジョーカーが使われた場合、すなわち、ひとつのゲームのなかで2回、「手札のトレード(交かん)」を行なうことができます。

プレイヤー全員で、話しあって、手札を自由に交かんしあうことができます。何枚ずつ交かんしてもかまいませんし「〇〇のカードが欲しいんだけど。代わりに□□のカードをあげるから」などと持ちかけてもかまいません。

また「1枚のカードを2枚に交かんする」など、枚数が変わるような交かんをしてもかまいません。

ただし、交かんによって「手札がまったくなくなってしまう」ことはしてはいけません。また、誰かの手札を捨て札にすることもできません。

▼ジョーカーによる物語進行

ゲーム上のストーリーにおいては「1枚目のジョーカー」以降に、「敵が出現して、人々を襲う」ことになり、「2枚目のジョーカー」以降に、キュア戦士が変身して、戦いが起こる……ということになります。

●「戦闘シーン」の展開

このゲームは、とくべつな「戦闘ルール」があるわけではありません。

戦闘シーンの場合も、手順や「シーンをとりあう」というゲームの内容は変わりません。

使えるカードの制限などありません。

GPは、シーン描写で、敵の行動や攻撃の様子を語り、プレイヤーは、キュア戦士たちが「どのように対処や攻撃をするか」を、行動として宣言してください。

戦闘シーンも、ふつうのシーンの延長であり「戦闘のときに、誰が一番活やくしたか」を競いあうのだと考えてください。

むろん戦闘シーンも「クリア条件」に関係します。

●ゲームの終了

GPが最後の手札を使ったシーンで終了します(そのときには、ふたつの山札もなくなっているはずです)。

プレイヤーの手札が残っていたとしても終了となります。「プレイの後に」へと進んでください。

▼物語の上でのおわりかた

ゲーム上のストーリー上のおわりかたは、GPと、参加するプレイヤーにまかせられます。

きれいな終わり方としては、「戦闘して敵をやっつけた」あと、さらに、日常場面などにもどって、物語上の決着をつける……という形でしょう。

山札や手札の残りに注意しながら「あとどれぐらいで終わるか」を考えながら、進めていくと、お話はうまくまとまるようになります。

ストーリーが途中なのに最後のシーンとなってしまった場合は「次回につづく!」と終わってもかまいません。

これもじっさいのTV番組と同じですね。

もっとも、「ストーリー上うまくまとまるか」は、ルール上のきまりはありません。参加するプレイヤーの気持ち次第です。

「みんなで協力して、きれいにストーリーがまとまって感動した」という場合ももちろんありますが、「あとで考えてみると、おかしな展開だったけど、ゲームをしているときは、もりあがってすごく面白かった」なんていうこともあるのです。

このあたりは、なにかお手本があるわけではありませんから、ゲームに参加するみなさんが、みなさん自身でたのしめるように、やってみてください。

【大人向けルール】

スポンサーとダイヤ行動

●スポンサーとは

本ゲームを「テレビ番組」と例えるならば、制作費がかかり、それを提供する存在があることになります。これは、それを再現するルールです。

このルールの導入により、能力値【にんき】の意味が変わります。

●スポンサー決定

「設定」を決めるさい、ファミリールールの諸項目に加えて、番組の「スポンサー」を決定します。

▼メインスポンサー

まず必ず「メインスポンサー」として「おもちゃ会社」が1社存在します。これは、番組のなかに登場する「キュア戦士のアイテム」のおもちゃをつくっている会社ということになります。

▼サブ・スポンサー

(カードで決める／それぞれ決める)

その他に「サブ・スポンサー」が[プレイヤー人数]と同じ数、存在します。

山札からプレイヤー各自がカードを引き、p 39の「スポンサー決定・表」で決めてください。

(これも、ファミリールールに準じ、「手札を使って内容を変える」ことも可能です)

サブ・スポンサーはそれぞれ「それを決めたプレイヤーのキャラクターと深い関係にある」設定となります。

具体的には「契約により、そのキャラクターに関して優先使用権がある」ことにします。

小さな会社(あるいは小さな出資額)なので、「そのキャラクターに関してだけ、使用権がある」としてもよいでしょう。

たとえば、お菓子会社なら「そのキャラクターを積極的にパッケージに使う」、小さな出版社ならば「そのキャラクターを主人公にしたスピノフ作品を雑誌連載」などといった具合になります。

●スポンサーの詳細設定

スポンサーは、ただ「おもちゃ屋」「食品会社」「出版社」などとするだけでも、ルール上の支障はありませんが、「実際に名前や会社の内容を決める」ほうが、ゲームが盛り上がります。

その場合、「架空の会社」の設定を考えるのもいいですし、「実在する会社(あるいはそれに似たもの)」を使ってもよいでしょう。

プレイヤー自身が「商品についてよく知ってる」会社にすれば、思い入れも増し、ゲームのなかで行動がしやすくなります。

(有名であっても、よく知らない会社にすると、ゲーム中の行動がむずかしくなってしまいます)

●【にんき】の意味

本ルールを用いる場合、ゲーム中の【にんき】(ダイヤのカード)の意味が変わり、

「スポンサーの製品を画面に出す」

……こととなります。

じつは見かけの上ではほとんどかわりません。「アイテムを使う」ということは、すなわち、メインスポンサー(おもちゃ会社)の製品を画面でアピールすることだからです。

ただ、その意味するニュアンスが変わる、ということになります。

それにくわえて「サブ・スポンサーの製品」を使った行動も、【にんき】(ダイヤのカード)で出来るようになります。

たとえば「その会社のお菓子を食べる行動」や、「その会社の本や雑誌で情報を調べる」「その会社の服やアクセサリで着飾る」「その会社の製品をつかって、なにか行動を工夫する」……などです。

なお、各プレイヤーは(自分が決めたスポンサーだけでなく、他のプレイヤーが決めた)どのスポンサーも、行動に関連させることができます。

またこれに伴い、「クリア条件」におけるダイヤの意味も「ふしぎな話」ではなくて、

「スポンサーの製品を宣伝する」に変わることになります。

【大人向けルール】

「表現問題」との葛藤 絵札と「物議をかもす」シーン

●このルールは

本ゲームは「子供向けのテレビアニメ」を題材にしたものです。

現実のそのジャンルの番組がそうであるように、メイン視聴者層である子供たちに気をくばり、ファミリーで楽しめるように、制作者はさまざまな配慮をしなければなりません。

暴力や性、死など、表現においてデリケートな問題もあります。

また、本来問題がないはずでも「理不尽なクレーム」が寄せられ、「配慮」を強いられることもあります。

本ルールは、そういった、テレビアニメ番組の「制作側の苦労や苦悩」のルール化をこころみたものです。

●ファミリールールとの違い

シーン処理における「絵札」はファミリールールにおいて、単に「すごいシーン」として扱っていましたが、本ルールの採用により、大きく意味が変わります。

また、ファミリールールにおいては、あえて全くふれていない「ストーリー上の表現」について、具体的に踏みこんだルールとなります。

●「表現」ガイドライン

38ページにあるのが、ゲームのストーリーのなかでの「表現」に関する規制です。

「恋愛／性」「暴力／モラル」「死」「着衣」の4項目に分れています。

表の上になるほど表現が緩やかで、下になるほど厳しいということになります。

★印の項目が「ゲーム開始時の位置」です。

ゲーム中、「物議がかもされる」たびに、これらがより厳しくなる可能性があります。

▼開始時のセッティング調整

ゲーム開始時の「★印」の位置は、「日曜朝8時台」の時間帯をイメージしたものです。

もし本ゲームのシステムを用いて、もっと「高年齢向け」の作品を描く、という場合（例えば、深夜放映アニメやOVA等）は開始時の欄の位置を変えてください。

●絵札～「物議をかもす」シーン

ゲーム中のシーン処理における「絵札」は、「物議をかもすシーン」と扱われます。

数字としても高いため、印象に残ると同時に、放映されたことによって、「良識ある大人」に波紋を投げかけることになってしまいます。

「絵札によって“シーンをとった”」場合、問題が起こる可能性があります。

なお、絵札が使われても捨て札となって“シーンをとらなかった”場合は、問題は発生しません。画面には映りましたが、問題になるほど注目を集めなかったというわけです。

【ルール処理】

1) 「ゲームの後」の処理のさい（全体でシーンをどれだけとったかの集計が終わったあと）、シーンをとった「絵札」を集め、その枚数を数えておきます。

2) ゲームに使用したカードを集めて良く切り、山札をつくります。

3) 山札から「今回シーンをとった絵札枚数」と同じ枚数カードを引き、以下の表に当てはめます。

エース:	さいわい、何もなかった
ハートの2～10:	「恋愛／性」の表現が1段階厳しくなる
スペードの2～10:	「暴力／モラル」の表現が1段階厳しくなる
クラブの2～10:	「死」の表現が、1段階厳しくなる
ダイヤの2～10:	「着衣」の表現が1段階厳しくなる
絵札:	「理不尽なクレーム」が1つ発生

結果は全て累計します。その回に「物議をかもすシーン」が複数発生していたら、表現規制が何段階も一度に厳しくなったり、クレームが複数発生することもあります。

おわりに

さて、『8:30の～RPG』、いかがだったでしょうか。みなさん自身の、自分だけのキャラクター、そして、みなさんだけの〈物語〉ができたならば、わたしにとっても、とてもうれしいことです。

本作は、10余年前につくった同人TRPG『新世紀RPG E.V.A.』のシステム、その派生作であり着手したものの完成には至らなかった『DO・LET・ME♪』(2003年・未発表)のアイデアが元になっています。

同人TRPGをつくるのは、実にひさしぶりになります。こうして1冊の本にまとめるまでには、いくつかの理由がありました。

ひとつは『ハートキャッチプリキュア!』という作品に、すっかり心をうばわれてしまったこと。『向こう側についてみたい』という童心に近い素朴な感覚をひさしぶりに覚えた作品でした。

こういう「子供むけの日曜朝番組」のような世界を題材に「家族で楽しめるようなTRPG作品を、同人でもつくっては」と勧めてくれたのは佐々木亮先生です。(『E.V.A.』システムのリメイクも、佐々木先生の助言によるものでした)

それとは別に、この6月、「日曜朝8:30系番組ファン(という表現が一番適切でしょうか)」の皆さんとゲーム会をやる機会がありました。せっかくの機会、TRPG初心者のメンバーもいるということで、持っていくゲームを色々考えたのですが、「未経験者にとっては、ルールより何より、やはり『興味ある題材』が重要なんじゃないか」という考えから、「これ」を形にしてみようという機会になりました。もっともキャラメイクをしてウケでもとれば十分だと思っており、本番は別ゲームをやる、というつもりでした。

ところが、当日のゲーム会でも実際にプレイすることになったばかりが大変もりがあり、プレイヤーの皆さんがさまざまなアイデアをみんな熱心に出してくれる、とい

う、予想外の結果になりました。(純粋に遊びの会だったのが、結果的に、テストプレイという形になってしまったようで、参加者の皆さんには、感謝と共に申し訳なく思っています。続きもぜひやりましょう!)

そして、その帰りの電車のなかで私は「これはなんとか形にしなければ」と真剣に考えはじめることになりました。

思えば10余年前の『E.V.A.』も、最初から本の形にまとめようと思ったわけではなく、かの作品に心をうばわれ「思わずつくってしまった」のが始まりでした。

(余談ですが『エヴァンゲリオン・破』も、その頃ようやく視聴しました。新生『エヴァ』の映像と物語に圧倒されたあと、浮かんだ感想は「この作品はもう『E.V.A.』という同人TRPGシステムで表現はできない」でした。それもまた、本作を「この題材で」つくることになった要因となっています)

10年前の『E.V.A.』に比して、本システムは純粋にゲーム上の改良も加えています(かなりプレイしやすくなったはずです)。

が、新たに加わったルールのなかでもっとも大きな変化は「表現規制」「スポンサー要求」の部分でしょう。

このルールのアイデア自体は、先のゲーム会のさい「プレイのなかで」生まれたものです(「物語上ほしい」海水浴のシーンと、表現規制の狭間で、頭をしばって演出を試みるプレイヤー皆さんの姿はなんとも印象深い風景でした)。

同時に、この春に話題となった——われわれが属するこの世界でも、無視できない問題をばらんだ——かの条例をめぐる多くの議論も、このルールを実装する動機となりました。

(ただ、正直に私自身の本音を言えば「無制限の自由」に全面賛同というわけではありません。このルールは「表現の規制を踏まえながら、それでも作品をつくっている」「本家」の作品の苦勞を、われわれ二次表現者も、少しでも実感するべきだろう、という想いもまた、こめたものです)

10余年前の『E.V.A.』は(ある種の皮肉と、「かの作品」への敬意をこめて)、「スポンサーからの介入が発生した場合、それを受け入れるなら、そこでこのゲームは意味を無くし終了する」と明確にルールに書かれていました。

いささか格好をつけた言い方ですが…
…本作は、それから10年余を経て「その先」を描くことになった、と言えるかもしれません。

最後に、『E.V.A.』にも付記しましたが、トランプを使ったシステムと「シーン」という概念は、TRPG『トーキョーN◎VA』から、「映像作品をつくるゲーム」というメタ的構造は『It Came From The Late, Late, Late Show』から、それぞれ参考にしていきます。TRPG界の偉大な先人に、ここで敬意を表させていただきます。

もちろん本作の題材となったかの作品、ならびに数々のアニメ作品や、その他のあらゆる作品にも。

さまざまな事情、理不尽な外的要因とせめぎ合いながら、「それでも“作品”を創りつづける」全ての表現者に、本作を捧げたいと思います。

(2010年7月 藤浪智之)

おくづけ

ハト☆プリ!RPG

8:30のみんなのおともだち☆プリティな戦士になろう!RPG

発行:金星楽団

発行日:2010.8.15 再版:2010.9.3

印刷所:ねこのしっぽ 様

※本書の無断転写・無断転載を禁じます。
※ゲームプレイのためのシート類などのコピーは許可します。

佐々木亮ウェブサイト「笹吉でんき横丁」

<http://www.catnet.ne.jp/sasaryou/>

藤浪智之ウェブサイト「とけねこ先生の交差点」

<http://www004.upp.so-net.ne.jp/tokeneko/>

【ゲームデザイン&文】:藤浪智之

【イラスト&まんが/ロゴデザイン】:佐々木亮

【テストプレイ&協力】

K2ドラちゃん(キュアオクトパス)、ノイズ(キュアジェリーフィッシュ)、nano(キュアクリオネ)、なまばな(キュアドルフィン)、さうず(キュアゴールドフィッシュ) ※順不同、敬称略

【特別出演】:ハ丈リセ、くろ [Special Thanks]: Yuri

※本ゲームのシステムは、1996年冬刊行の同人TRPG『新世紀RPG E.V.A.』(デザイン:藤浪智之)が元になっています。『E.V.A.』のテストプレイ、協力者の皆様に改めて感謝します。