



# Re:WRITE

— 運命を打ち破るRPG —

## プレイヤー エディション

著・たかおかつしや

遊和堂





# お前は「能力者」だ！

予知。プレコグ。未来視。  
虚仮威しの技なんかじゃない。

刻の先を読み、未来を変え、人に定められし **運命を喰い破る** 真の能力者。

そんなお前だから、あの **未来** さえも見通せたのだ。

それは **地獄絵図** 。

人は死に絶え、地には魑魅魍魎が溢れ返り、空には名状することすら出来ぬ怪異の群れ。  
空間は捻じくれ、大地はたわみ、物理法則すら最早当てにはならず、熱い瘴気を浴びたお前の肉と骨とが  
粟立ちながら崩れ落ちていく最期の瞬間、眼窩から零れた目玉が捉えたのだ。

歪んだ山脈の彼方に屹立する、悍ましくも驚惶な、暗く輝く **恐ろしいあの姿** を。

——そうして、今、お前はまたここに **戻って** きている。

アレが、お前の体感した未来が、一体何年後のことなのかは分からない。  
五年か、十年か。二十年か。  
やるべきことはもう判っているだろう？

その残された時間で、お前が **未来を変える** んだ。

あの絶望に至る時の流れの中で、それでもお前は、それなりに良くやっていたよ。  
能力を活かし、人を助け、ほどほどに善行に励み、より良い未来を掴み取るためにまあまあ努力した。  
だが、その結果がアレなのだ。

だからお前は **ベストを尽くせ** 。ベターではダメだ。妥協するな。

このくらいでいいや、なんて諦めるな。お前に出来ないことなんてない。  
お前の力があれば、お前は運命の向こう側にある真のトゥルーエンドにさえ辿り着くことが出来るんだ。

なあ。こんな話聞いたことないか？  
不遇な未来からたった今戻って来たつもりになって、これからの人生をやり直せ、なんて。  
それが今なんだよ。

## やり直すんだ、今。人生を——

——とある遡行者の胸ポケットに残されていたメモより




# はじめまして


## ■ オープニングリプレイ


### ● 最初に

2015年某月某日。スカイプによるビデオ通話と、テーブルトップシミュレーターの組み合わせにより、オンライン上に集結したGM+三名の戦士達。彼らはGMの作ってきたという新システムのテストプレイ要員として、今日も今日とて、必死抜いてTRPGに興じているのでした。以下にそのプレイ風景の一部をご紹介します。

### ● PC紹介 (三名)

	名前	おおきどたかし 大木戸 孝
	アーキタイプ	博士
	保有スキル	
	アーキオロジスト (考古学者) 技能5 ハウスマイド技能1 セールスマン技能1	
【知力：7】【体力：1】【霊力：2】【運命点：5】		
知力特化の大学教授。上村、田中の2人は大木戸のゼミ生。名前が色々やばい六十歳。		

	名前	うえむらこういち 上村 幸一
	アーキタイプ	念動力者
	保有スキル	
	サイキッカー技能4 デテクティブ (探偵) 技能2 ギーク技能2	
【知力：2】【体力：2】【霊力：6】【運命点：5】		
如何にも能力者っぽい大学生サイキッカー。とは言え、その力は重さ数kgの物を持ち上げる程度。		

	名前	たなかりゅう 田中 龍
	アーキタイプ	格闘家
	保有スキル	
	ファイター技能4 ドクター技能1 ドライバー技能2	
【知力：2】【体力：6】【霊力：2】【運命点：5】		
筋力特化の大学生格闘家。切れ味鋭い閃光タックルが得意技で、パーティーの肉体労働担当。		

### ※《PC》

リライトにおけるPCは全て、予知能力を始めとする超常の力を秘めた能力者です。つまり超能力者丸出しの上村以外の二人も、やはり超能力教授であったり、超能力格闘家だったりするわけですね。

### ● 舞台は唐突に、小学校の通学路から

——とある理由から、不審者に狙われている小学生の女の子を守ることになったPC三人組。このリプレイは、彼らが地元の自治会と協力し、スクールボランティアとして小学生たちの下校風景を見守るシーンから始まります。

GM：そう言うことで、君たちは通学路に分散して子どもたちの下校風景を見守っている。子供は3人で、女の子2人と男子1人だね。その女の子の内の1人が、警護対象である「日野杏子」ちゃんなわけだけど。……今一番子どもたちに近いのは大木戸か。

大木戸：はい？

GM：大木戸は、子どもたちから20メートルくらい離れた電柱の影に、薄汚れた格好をして目を血走らせた、超怪しい男が子どもたちを睨んでいることに気がついた。

大木戸：んー、男、手にナイフとか持ってます？

GM：持ってるね！

大木戸：持ってる！？ 隣の人に伝言……って、大分離れてたっけ。皆に電話でもするかなあ……。

GM：男は既に腰だめにナイフを構えて、荒い息をハアハア吐いているけど。

大木戸：え、それ、もう今にも行きそうな感じじゃん！？

GM：子どもたちの内、少年が男の存在に気がついたらしい。「ねえみんな、あれ！」と言って、男の方を指差している。すると、男はナイフを構えて子ども目掛けて突撃してくるぞ！

上村：これは俺も介入しないと。GM、デテクティブ (探偵) 技能で騒ぎに気がついたり出来ない？

GM：一般技能判定をどうぞ。修正は特に無しで。

上村：判定カードが9、デテクティブ技能が4で合計13。

GM：13か。世界チャンピオンレベルの数字だな。じゃあ、上村は、自分が立っていた場所から80メートル向こうで、少年が電柱の影に隠れている男を指差したのに気がついた。



※《一般技能判定》

イベントカード（後述）を出すまでもない、日常的で細かな行動判定については、PCの持つスキルによる一般技能判定が行なわれます。

※《イベントカード》

リライトでは、情報収集からモンスターとの戦いまで、重要なイベントは全てこのような「イベントカード」の形で表されます。

上村：うーむ、どうしよう。ここで大声あげたほうが良いのかな？  
まあ走りながら手持ちのスマホで、離れてる田中に連絡を。  
GM：走りながら……まあいいか。それじゃあ、田中、上村から電話がかかってきたよ。

田中：「あー、上村？ もしもしー？」

上村：「今直ぐ来い！！」

田中：上村の焦った声を聞いて、慌てて走り出す。

「あっちで何かあったのか！？」

●襲撃者と対峙

GM：上村の連絡を受けて走り出す田中だが、しかし、田中は間に合わないね。何か訳のわからないことをブツブツ言いながら、男はナイフを構えて子どもたちに飛びかかってきた！

大木戸：割って入れないんですか？

GM：大木戸はOK。上村もギリギリ間に合うことにしてあげよう。お慈悲で。

上村：ありがとう（笑）

田中：間に合わねー！

ここでGMはイベント「事件：人を襲う怪奇」を宣言。テーブルに該当のイベントカードを提示します。



上村：【体力】が高いカードだな……。しまった！ 田中が居ないということは、【体力】も俺が担当しなきゃいけないのか！？

田中：ごめんねー（笑）

上村：「くそー、体力バカがこんな時だけ居ないなんて！」

GM：突撃してくる男を見て、女の子たちはきゃあきゃあ言っって怯えている。少年はカッコ良く女の子を守る構え！

大木戸：少年、頑張れ！

イベントカードに対して、PC達は解決判定に挑みます。この場に居ない田中は判定に参加できないため、判定に参加できるのは上村と大木戸の2人だけ。格闘家で【体力】担当の田中が欠けているのは、PC達にとって大きなハンデとなるでしょう。

GM：それじゃあイベントの解決判定だね。君たちに特にこれといった作戦もないなら、イベントカード側に能力値の修正はなし。そちらはもう判定カード出せますか？

大木戸：はいはい。OKです。

※《イベント解決判定》

イベントカードで表されたイベントに対し、イベントとPCが互いの能力値と判定カード（トランプ）による合計値で勝敗を競うのがイベント解決判定です。

PC達が上手く作戦を練ってイベントに挑む場合は、判定に幾らかのボーナスが付くことも有ります。



GM：では【知力】判定から。カードで6、【知力】1足して7。

大木戸：8出して……。15で勝利。

GM：次は【体力】。【体力】6にカード11足して17！

田中：おお（笑）

上村：くそ（笑） こちらはカードで12足しても14だ。

GM：【体力】はそちらの負けだね。最後に【霊力】。【霊力】5にカードの8を足して13。

上村：【霊力】は6にカードの7足して13。アイテム白猫装備が+1で14だ。

GM：じゃあ結果は、上村が体力2ダメで通常成功だね。運命点減らしてくれたまえ。この結果を見ると、上村は子どもたちの身代わりになって、代わりにナイフで刺されたんだろうね。

上村「危ない！」



GM「ぎゃはははは！」ザクッ！ グリッ！ 容赦なく抉る。  
 上村を刺した男は、笑いながら逃げていこうとするぞ。  
 田中：追いかけるぞ！「まてこらあ！」  
 大木戸：俺も追いかける。  
 GM：上村は……まあ腹抉られた後だしな。血を流しながら四つん這いになって呻いといて下さい。ちなみにフラグ値報酬は4点。大木戸と上村で2点ずつ。  
 上村：腹かよ。腕くらいで済むかと思ったのに（笑）

※《解決判定の結果》

イベントカードを解決した結果、実際にどのようなストーリー展開が行なわれるかについては、GMの判断に任せられます。今回は上村にダメージが有りつつも目標は達成した（通常成功）、というところからこのような流れに。

●逃げる男を追う2人

上村を刺して逃げ出した男を、大木戸と、ようやく現場に辿り着いた田中の2人が追いかけます。

GM：さて。田中と大木戸で、【体力】の高い方……は田中だな。  
 田中は男にあと少しで追いつきそうになるけど？  
 田中：ここはタックルだな。ファイター（格闘家）技能でタックルを仕掛けるぞ。  
 GM：了解。じゃあ一般技能判定どうぞ。  
 田中：ここは確実に捕まえたいところだよな。勝負カードを出そう。12出すぞ。8+12で20！ 閃光タックル！  
 大木戸：「おお、すごいタックルだ！」  
 GM：その御自慢のタックルなんだけど……田中のタックルを受けた相手は、まるで巨人か何かと見紛うような圧倒的怪力で、田中のタックルをぶっちぎったぞ！  
 田中：まじですか。「こいつ人間じゃねー！（確信）」  
 GM：男は田中のタックルを振りきった後、そのまま道の向こうへと走って逃げていく。  
 田中：膝をがっくりと折って負けを認めよう……。

※《こいつ人間じゃねー！》

リライトの敵は妖怪や怪物など、超常の存在が基本であり、力で負けるのも割とよくあることです。

●男が逃げた後で

男を取り逃がした2人は、その後しばらく周囲を探索したものの、逃げた男を発見することが出来ません。止む無く男の追跡を諦め、上村が刺された現場へと戻ってきます。

GM：一方、腹を刺された上村の周りには、自治会のおばちゃんや会長さんなどが集まってくる。「大丈夫ですか！？ 今救急車を呼びますから！」

大木戸：そういえば、子どもたちは今どんな感じですか？  
 GM：無事は無事。上村の隣で怯えてる感じ。  
 田中：「とりあえず、家まで子どもたちを送り届けられないか？」  
 大木戸「ですね。周りの自治会の人とも協力して……」  
 GM：救急車も到着しました。  
 田中：ああ、上村のか。「一人で乗れる？ 病院だけ教えてもらったら、子どもたちを送り届けた後、見舞いにおでんでも買っていくわ」  
 上村：「お前どんだけおでん好きなんだよ（笑）」  
 GM：じゃあ自治会のおばさんが「私が付き添って病院まで行きます」と言ってくれます。  
 田中：「あ、ありがとうございます。じゃあ僕らは子供さんを取りあえず家まで送り届けますので」

※《おでん》

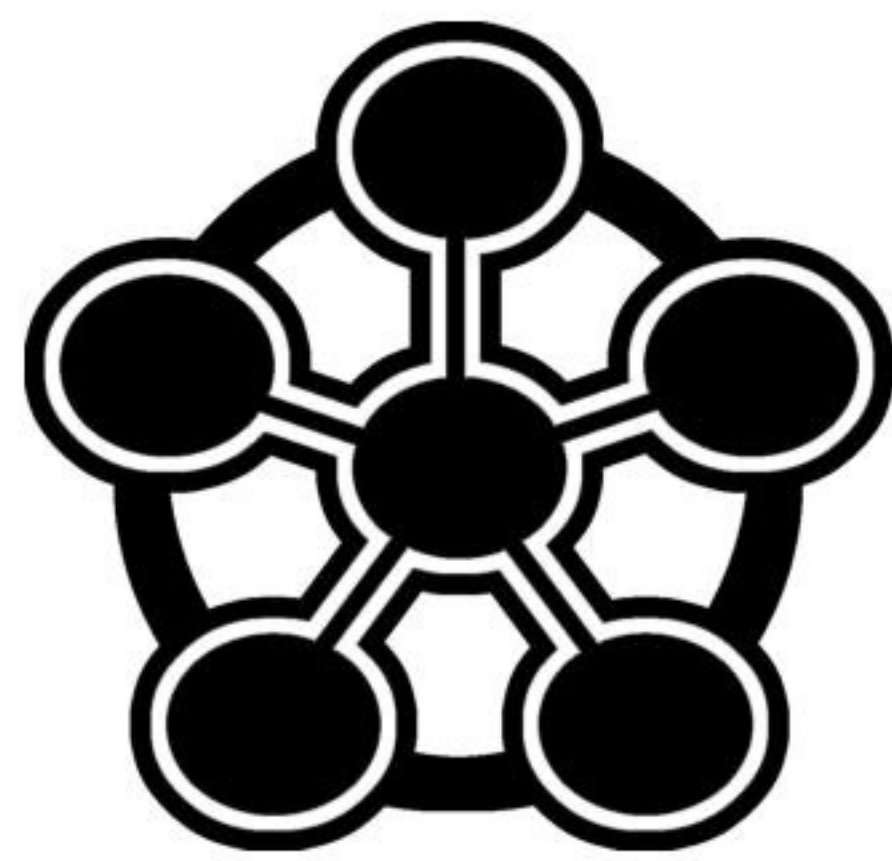
何故か田中はそういうキャラでした。  
 おでんうまし。

GM：それじゃあ、上村はおばさんと二人で救急車に乗って病院へ。田中と大木戸の二人は、騒然とした雰囲気の中で、子どもたちをそれぞれの家へと送り届けます。  
 田中：しかし、杏子ちゃん。超怪しい奴にガッチガチに狙われてますなあ。  
 大木戸：その辺の事情も早く聞き出さないと……。  
 GM：じゃあ、帰り道、歩きながらその話を切り出してみる？  
 ここから杏子ちゃんの家まで、歩いて十分くらいはあるけど。

わいわいと喋りながら、ボード上のコマやカードを整えるGM、そして三人のPL達。シナリオはまだまだ中盤に差し掛かったばかり。彼らの戦いはまだまだ続く――







## 序章・リライトについて

リライトワールドへようこそ！  
この章では本書で遊ぶのに必要な  
コンポーネント類の説明や用語解説、  
判定カードの紹介を行います。



# 序章 リライトについて

## ■ リライトワールドへようこそ

「Re:WRITE」(以下、リライト)の世界へようこそ！  
怪奇と幻想、宵闇に語られるフォークロア。貴方はこのゲームにおいて、そんなオカルトに彩られた現代日本を舞台に、事件を探り、他者を助け、ヒトに定められた運命に抗う**能力者**として戦っていくことになります。

## ■ 本書について

本書はリライトの世界で遊ぶために必要な、TRPG(テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム)用の**ルールブック**です。基本的なルールについては本書だけで賄えるようになっていますが、実際にゲームを行うためにはカードやチップ、ボード類なども別途必要となります。

尚、ここではTRPGそのものについての詳しい説明は行いません。そもそもTRPGって何？ という方が居られましたら——ほら、あれだよ、ルールのあるごっこ遊び、精神的コスチュームプレイ、そんな奴だよ。な、判るだろ？

### ● [エディションの違いについて]

リライトの基本ルールブックには「プレイヤーズエディション」と「ゲームマスターズエディション」の**二種類**が存在します。

両者とも基本の内容は全く同じですが、カードやコンポーネント類、サンプルシナリオの付属しない前者が**PL向けの簡易版**。全てのコンポーネントデータが付属する後者が**GM向けの完全版**という位置付けとなっています。

遊ぶメンバーの内、誰か一人でもゲームマスターズエディションを持っていれば用は足りるので、値段や入手のしやすさ、用途などを鑑みてお好きな方をお選び下さい。

## ■ ゲームを遊ぶのに必要なもの

一般のTRPGとは異なり、リライトでは多くのコンポーネント(小物)を必要とします。実際にプレイをするにあたっては、事前にゲームマスターズエディション付属のデジタルデータをプリントアウトして頂くか、あるいは「Tabletop Simulator(c) Berserk Games」などのオンライン・ボードゲームシミュレーターを利用して頂くことで、快適なプレイが出来るでしょう。

## ■ 用語説明

このルールブックでは以下の用語、略語を使用しています。

TRPG	テーブルトークロールプレイングゲームの略称。テーブルでトークするRPGです！
GM	ゲームマスターの略称。シナリオを作成し、ゲームの司会進行役を務める役です。
PL	プレイヤーの略称。キャラクターを作成し、GMの用意したシナリオに参加します。
PC	プレイヤーキャラクターの略称。プレイヤーの作ったゲームキャラクターです。
NPC	ノンプレイヤーキャラクターの略称。GMが作成し、シナリオに合わせて配置します。
シナリオ	ゲームを執り行うために必要な、いわば台本に当たる物です。
セッション	実際にゲームが開始され、全てのプレイが終了するまでをセッションと呼びます。
怪奇	妖怪、悪魔、霊など、キャラクターの前に立ちまはる様々なモンスターの総称です。
能力者	予知能力をはじめ、霊能力や超能力などを駆使して怪奇と戦う人間達のことです。全てのPC、及び一部のNPCが該当します。
Tabletop Simulator	Berserk Games社の開発した、ネットワーク対応のアナログゲームシミュレーターです。

## ■ 表記形式

このルールブックでは本文中において、以下の記号を用いることでゲーム中に使用する用語を表しています。

- ・フラグ値消費行動は『』  
例：『予知』『やり直し』
- ・能力値は【】  
例：【知力】【運命点】
- ・計算式、変数は□  
例：[[能力値]+判定カードの値]



## ■判定カード

このゲームでは、TRPGでよくある「サイコロを振る」場面において、サイコロの代わりに手札に持つトランプを利用してプレイします。

このトランプのことを**判定カード**と呼び、これにより「重要なシーンでとっておきの絵札を切る」「どうでもいい判定では安いカードを切る」等のような、状況に応じたカードの使い分けが可能となっています。

## ●カードの強さ

トランプの数値がそのまま（サイコロで言うところの）「出目」として扱われます。リライトで使用される判定は全て上方判定ですので、**一番弱いカードはエースの1**。逆に**一番強いカードはキングの13**となります。

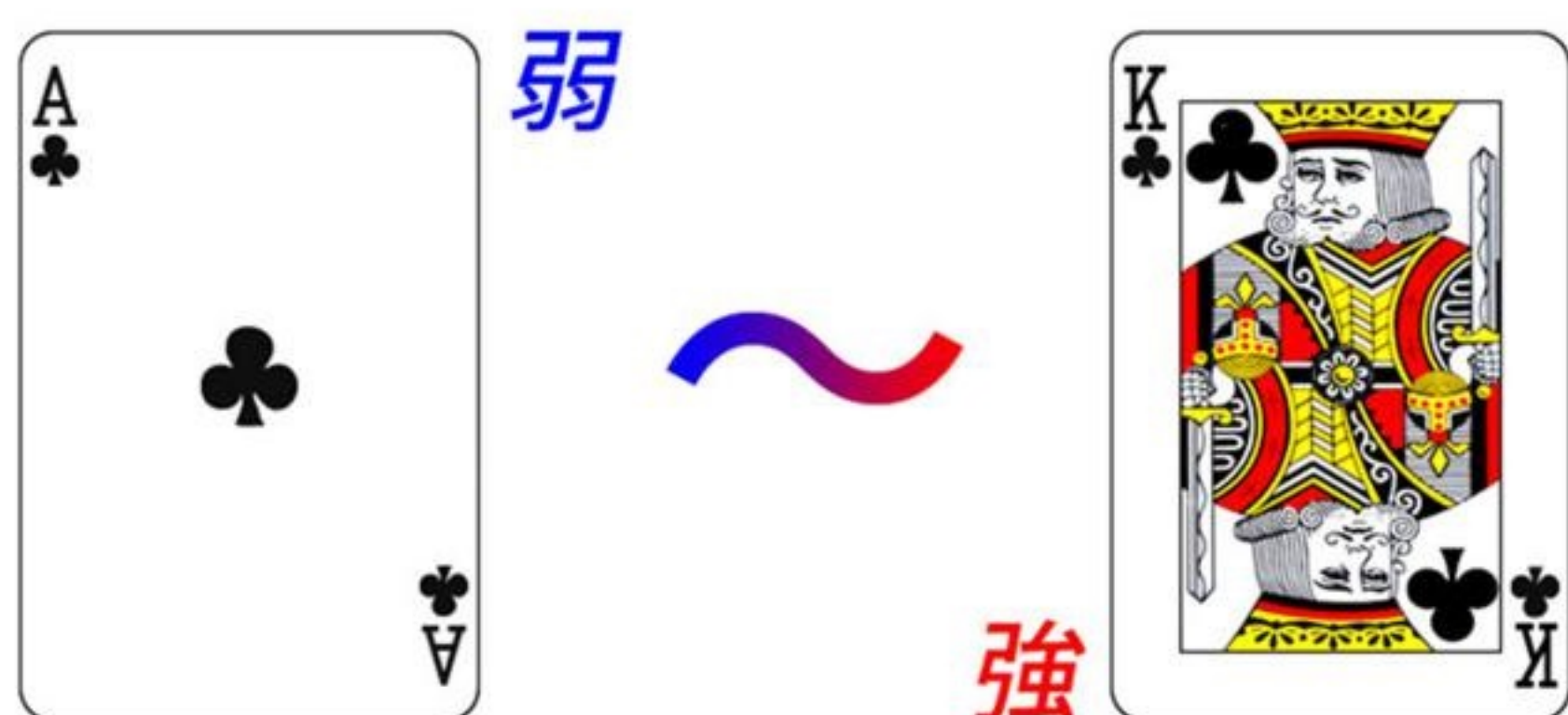
尚、判定にジョーカーは使用しないので、予め山札から抜いておいて下さい。またトランプのスイート（スペードやハートなどの種類）も判定には影響しません。

## ●エースとSPスキル

最弱カードのエースですが、このカードはPCに設定された**SPスキル発動のトリガー**としても使用することができます。上手く使えば、キングよりも更に強力な効果を発揮するでしょう。SPスキルについての具体的な内容についてはp27「**アーキタイプの選択**」を参照して下さい。

### カードの種類

「1」のエースが一番弱く、数字が増えるに連れて強くなる。最強はキングの「13」。

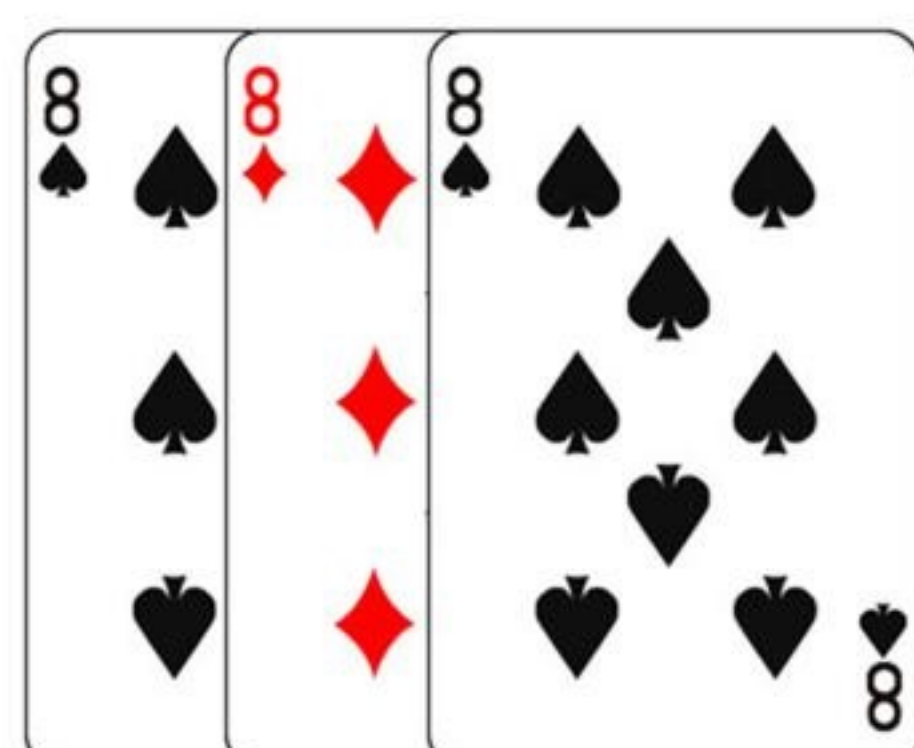


↑でもエースはSPスキル発動に必要な超重要カード！

ジョーカーは使用禁止！



「♠」「♦」などのスイートの違いは区別されない。



## ■判定カードの使い方

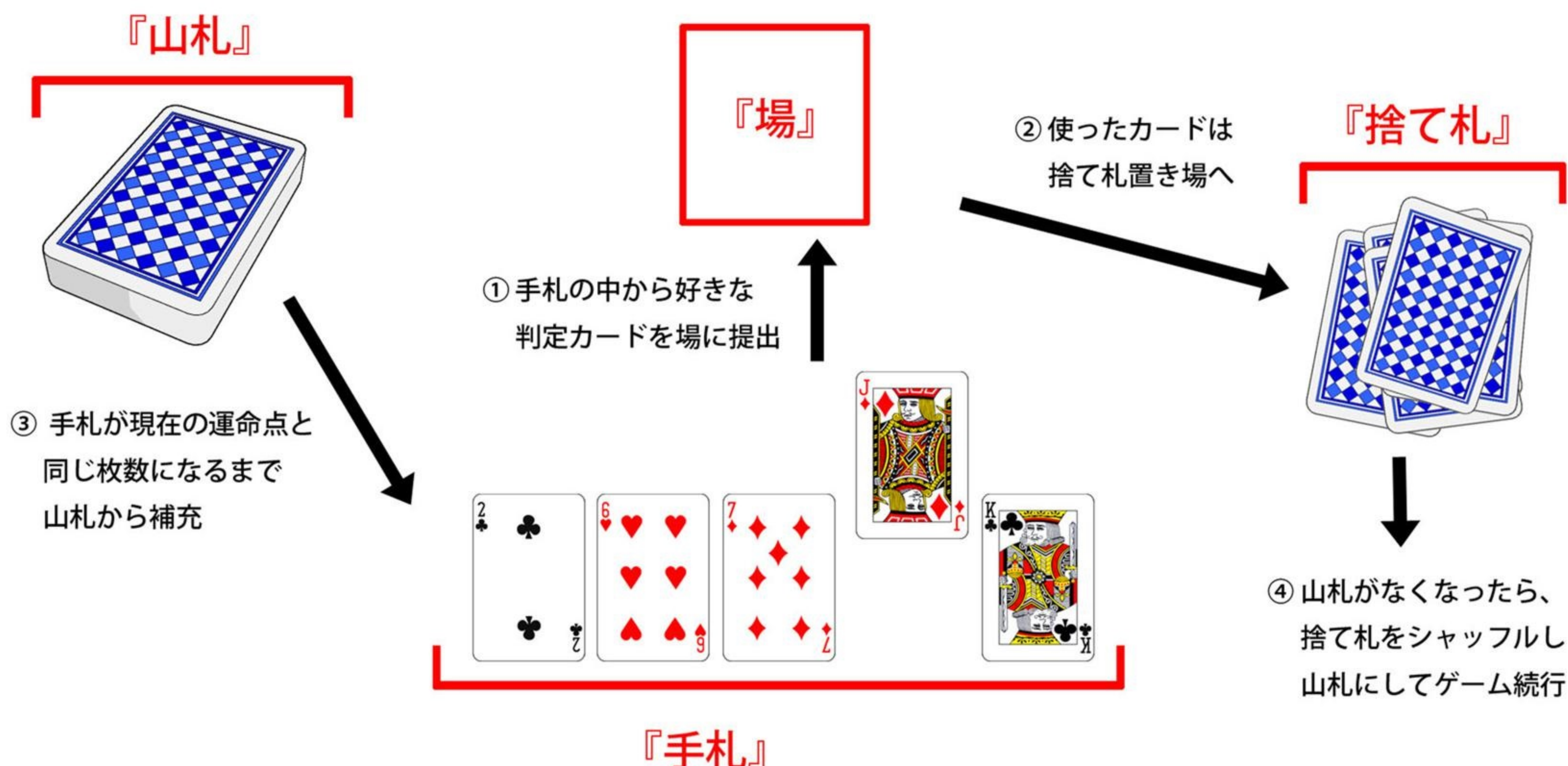
イベント解決判定、一般スキル使用時、あるいはルールによってカード使用を明示されている場面において、PLは手札の中から好きな判定カードを選んで使用することができます。

## ●山札と捨て札

トランプをよくシャッフルした上で、ゲーム参加者全員の手が届く場所に、**山札**として裏返しに設置して下さい。以後、参加者はこの山札から判定カードを引くことになります。

使用後のカードは、**捨て札**として別の山に積み重ねておいて下さい。山札が全てなくなった時点で、捨て札の山を再度シャッフルし、今度はそれを山札として再利用します。

### カードの使い方





## ●手札の枚数

PLは自分のPCの【運命点】と同じだけの枚数の判定カードを、手札として手元に置くことができます。この手札の内容をGMや他のPLに教える必要はありません（教えても構いませんが）。

【運命点】は、セッション中にPCがダメージを受けることでその数値が大きく変動する値であり、その値に合わせてPLの持つ手札の枚数もリアルタイムで変化します（【運命点】について、より詳しい説明はp27「■運命点」を参照）。

尚GMの場合、手札の枚数は状況に関わらず常に**5枚**で固定されます。

## ●判定カードの補充

判定終了後、消費した判定カードは**手札の枚数が【運命点】と同じ数になるまで**山札から補充することができます。

### ・【運命点】を超過したカードの取扱い

手札を補充するSPスキルや特別なイベントの結果として、あるいは【運命点】自体が減少することによって、手札の保有枚数が【運命点】を超過してしまう場合があります。そのような場合、PLは直ぐに超過分のカードを捨てなければいけません（ただし、その際に「**超過分とあわせて、手札全部の中から弱いカードを選んで捨てる**」ことは認められています）。

### カード超過の例：

PC・田村真里の初期【運命点】は5点ですが、イベントの結果、【運命点】に3点のダメージを受けてしまいました。よって、彼女の現在の【運命点】は残り2点です。

【運命点】が2点に低下したことで、4枚あった彼女の手札は自動的に枚数超過となります。田村は手札の中から最も弱い二枚を選び、捨て札として捨てました。

田村の現在の手札は2枚。少なくなった手札を握りしめ、それでも彼女の探索は続きます――

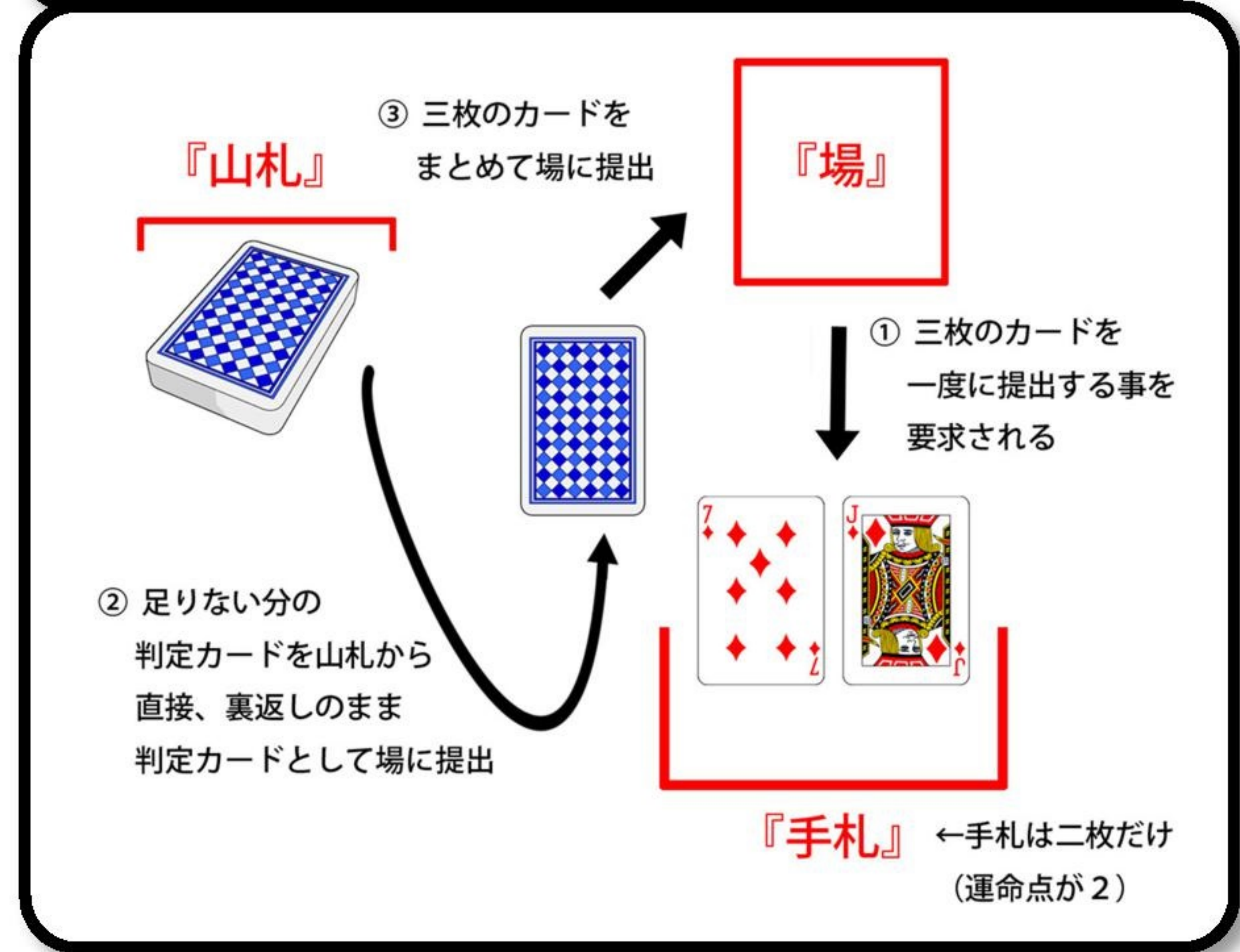
## ●判定カードが足りなくなった場合

使う度に補充可能で、本来なくなるということのない判定カードですが、イベント解決判定などで**一度に複数枚のカードが要求される**シーンにおいて、一時的に手札が足りなくなる状況が発生する場合があります（【運命点】2、手札2枚の状況で、判定カード3枚を要求された場合など）。

このような場合、PLは足りない分のカードを山札から直接引き、それを判定カードとして使用することができます。ただし、PLはそのカードを表返しにしてはいけません。**裏返しのまま山札から引き、裏返しのまま場で提出して下さい。判定前にカードの数値を知ってはいけません。**

この時、引いたカードが結果的にエースだった場合でも、SPスキルを発動することは出来ず、単なる「1」のカードとして扱われます。

### 判定カードが足りなくなる状況



### 《注意》

判定カードはあくまでPC個人に固有のものであり、PC間でカードを貸し借りしてはいけません。また**GMの許可のない判定カード使用もルール違反**です。





# クイックスタート

## ■ ゲーム開始の準備

ゲーム開始時には、まず以下のようにしてコンポーネントを配置し、参加者の手元に判定カード (=トランプ) を配布します。

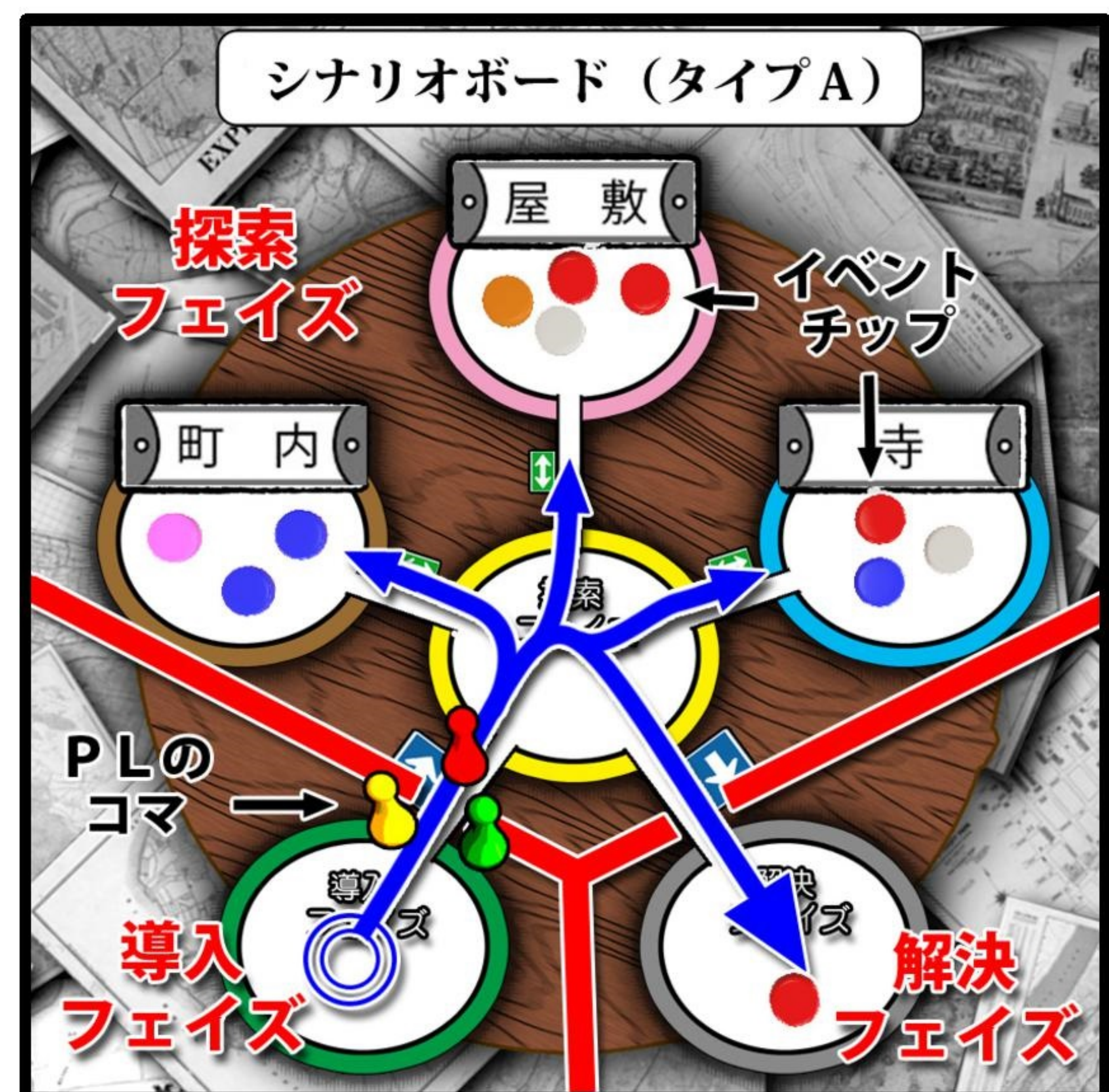
- (1) PCを用意
- (2) シナリオボード、ログボードを設置
- (3) マップポイントにネームプレートを設置
- (4) シナリオボード上にイベントチップを設置
- (5) PCを表すコマを導入フェイズ上に設置  
※ (3) ~ (5) はGMが作業する
- (6) アイテムカードを山札から六枚選んで並べる
- (7) 判定カード (トランプ) からジョーカーを抜き、各自にPCの【運命点】枚配る (GMは5枚)

## ■ ゲームの進行 (概要)

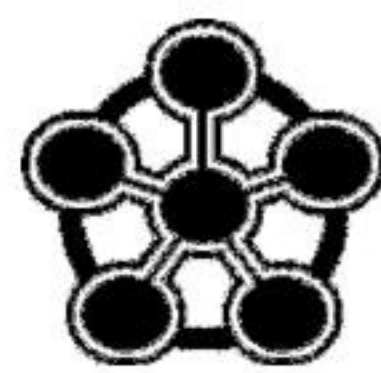
リライトではフェイズ制を採用しており、シナリオは「導入フェイズ」「探索フェイズ」「解決フェイズ」の三つのフェイズに分かれて構成されています。

シナリオボードには三つのフェイズポイント、並びに探索フェイズ内で訪れる主要な三つのマップポイントが描かれており、その上にはシナリオにおける主要なイベントの在り処を示すイベントチップが、GMの手によって配置されます。

プレイヤーはプレイングを通してシナリオ中のイベントを解決し、あるいはイベントを避けてフェイズを進ませていくことで、最終的には解決フェイズ内のイベントをクリアし、シナリオをより良い形で終了させることを目的とします。







# 目次

■オープニングリプレイ.....2	●悪魔の生態.....19
はじめてまして.....2	●能力者狩り.....19
●最初に.....2	●悪魔崇拝者.....20
●PC紹介(三名).....2	●肉腫と受肉者.....20
●舞台は唐突に、小学校の通学路から.....2	■遯行者.....20
●襲撃者と対峙.....3	■終末.....20
●逃げる男を追う2人.....4	■神の定めた運命《シナリオ》.....21
●男が逃げた後で.....4	■運命力.....21
序章・リライトについて.....5	■天使.....21
■リライトワールドへようこそ.....6	幕間・少女の見た夢の話.....22
■本書について.....6	■少女の見た夢の話.....22
●[エディションの違いについて].....6	第三章・キャラクター作成.....25
■ゲームを遊ぶのに必要なもの.....6	■PC=能力者.....26
■用語説明.....6	■PC=遯行者.....26
■表記形式.....6	●いつ遯行者に「なる」のか?.....26
■判定カード.....7	●遯行前の記憶.....26
●カードの強さ.....7	■キャラクター作成の手順.....27
●エースとSPスキル.....7	■パーソナルデータの決定.....27
■判定カードの使い方.....7	■アーキタイプの選択.....27
●山札と捨て札.....7	●SP(スペシャル)スキル.....27
●手札の枚数.....8	●アーキタイプと職業.....27
●判定カードの補充.....8	●アーキタイプリスト.....27
●判定カードが足りなくなった場合.....8	■能力値.....27
■ゲーム開始の準備.....9	●知力.....27
■ゲームの進行(概要).....9	●体力.....27
第一章・三大システムの紹介.....13	●霊力.....27
■イベントカードの紹介.....14	■運命点.....27
■予知の紹介.....15	■一般スキルの習得.....34
■プレイログの紹介.....15	●初期スキル+初期経験点.....34
■その他の特徴など.....15	■その他の項目について.....34
幕間・杏子ちゃんの質問1.....16	●フラグ値.....34
第二章・世界設定と用語.....17	●経験点.....34
■リライトの世界.....18	●TEP(トゥルーエンドポイント).....34
■能力者.....18	●アイテム.....34
●予知能力.....18	第四章・イベントの解決.....37
●能力者になるには.....19	■イベントとは?.....38
●能力者同士の共感能力.....19	■イベントの判定とは?.....38
●過去遯行.....19	■イベントカード.....38
■怪奇.....19	●イベントカードの見方.....38
●怪奇の実体.....19	●イベントの名前/イメージ画/イメージテキスト.....38
●怪奇の強さ.....19	●イベントの種類.....38
■悪魔.....19	●イベントのフラグレベル.....39
●悪魔の外観.....19	●【知力】【体力】【霊力】.....39
	●特殊能力.....39



●シナリオ情報.....	39	●探索フェイズ.....	57
■イベントの解決判定.....	39	●解決フェイズ.....	57
●解決判定の手順.....	39	■イベントチップと予感.....	58
●逃走判定.....	40	●PCとしての『予感』.....	58
■複数人によるイベント解決.....	42	■『予知』（フラグ値消費行動）.....	59
●パーティー結成時のイベント解決判定.....	42	●『予知』の使用手順.....	59
●パーティー結成時の逃走判定.....	43	■『予見眼』（フラグ値消費行動）.....	60
■対抗イベント解決.....	43	●予見眼の使用.....	60
●基本ルール.....	43	■シナリオ目標とTEボーナス.....	61
●特別なルール.....	43	●シナリオ目標の水準.....	61
■運命喪失処理.....	44	●TEボーナスの獲得.....	61
●運命点喪失による影響.....	44	●TEPの獲得.....	61
●キャラクターロスト.....	44	第七章・プレイログ.....	63
●運命点喪失状態からの回復.....	45	■プレイログとは？.....	64
■フラグ値消費行動.....	45	●ログボードの見方.....	64
●『ガード』.....	45	■ログボード.....	64
●『延長戦』.....	45	■プレイログの運用.....	65
●『やり直し』.....	45	●事前準備.....	65
■イベント解決とプレイング.....	46	●運用方法.....	65
●イベントの不発.....	46	■オプションルール／人名プレート.....	65
●プレイング補正.....	46	第八章・アイテム.....	67
幕間・杏子ちゃんの質問2.....	48	■アイテムとは？.....	68
第五章・行為と一般スキル.....	49	●「アイテム」と「一般アイテム」の違い.....	68
■行為とは？.....	50	●アイテムカードの見方.....	68
■「行為」と「イベント」との違い.....	50	■アイテムカード.....	68
■一般スキル.....	50	●名前と形状、概要.....	68
●【知力】系スキル.....	50	●装備アイテム or 消費アイテム.....	68
●【体力】系スキル.....	50	●アイテム価値.....	69
●【霊力】系スキル.....	50	●アイテムとしての効果説明.....	69
●一般スキルの内容について.....	51	■『アイテム購入』（フラグ値消費行動）.....	69
●スキルレベル.....	51	●アイテムカードの事前準備.....	69
●一般スキルの設定、名称変更について.....	51	●セッション中のアイテム購入.....	69
■スキル判定.....	51	■購入したアイテムの取得と使用.....	69
●スキル判定の手順.....	51	●アイテムの取得方法.....	69
●判定値に対する補正.....	52	●アイテムの装備.....	70
■イベント解決と一般スキル.....	53	●消費アイテムの使用.....	70
●一般スキル補正.....	53	■アイテムの消失と常備化.....	70
■一般スキルの新規習得.....	53	●アイテム常備化に必要な条件.....	70
●スキルの習得方法.....	53	●アイテムの常備化に必要なコスト.....	71
■一般スキルの限界.....	53	●常備化アイテムについて.....	71
■フラグ値消費行動.....	54	■その他のルール.....	71
●いつでも使用可能.....	54	●アイテムの譲渡.....	71
●通常プレイ中に使用.....	54	●消費アイテムの他者への使用.....	71
●イベント解決判定中に使用.....	54	第九章・キャラクターの成長.....	73
第六章・シナリオボードとフェイズ制.....	55	■キャラクターの成長.....	74
■シナリオボードとは？.....	56	■経験点.....	74
●シナリオボードの見方.....	56	●経験点の入手方法.....	74
■フェイズ制とは？.....	56	■経験点による成長.....	75
●導入フェイズ.....	57	●一般スキルの成長.....	75



- 能力値の成長.....76
- アイテムの常備化.....76
- TEP.....76
- TEPを使った成長.....76
  - 能力値の成長.....76
- 第十章・NPCと組織.....77
  - NPCと組織.....78
  - 既存組織の紹介.....78
  - NPCとしての一般人.....81
    - 一般人のデータ.....81
    - 一般人との戦闘.....81
  - 弱い能力者.....81
- APPENDIX.....83
  - フェイズ進行の流れ.....84
  - イベント進行の流れ.....84
  - フェイズルールのまとめ.....84
  - イベントカードの種類.....84
  - フラグ値消費行動リスト.....84
  - 解決判定のフローチャート.....85
  - パーティー結成時のフラグ報酬.....85
  - 逃走判定のフローチャート.....85
  - 色レベルによるイベント能力値の調整.....85
  - イベント解決判定におけるプレイング補正の目安.....85
  - スキル判定のフローチャート.....86
  - 【知力】系スキルリスト.....86
  - 【体力】系スキルリスト.....86
  - 【霊力】系スキルリスト.....86
  - 一般スキル難易度の目安.....87
  - 一般スキル判定値に対する補正の目安.....87
  - 一般スキルによる解決判定補正值の目安.....87
  - 一般スキル成長の必要経験点.....87
  - クリア報酬経験値の目安.....87
  - 能力値成長に必要な経験点.....87
  - 能力値成長に必要なTEP.....87
  - アーキタイプリスト.....88
  - イベントカード一覧.....89
  - 常備化アイテムの特徴.....90
  - アイテムリスト.....90
- 使用素材一覧.....92
- スタッフ一覧.....92

# はじめまして





# 幕間 少女の見た夢の話

## ■ 少女の見た夢の話

ビルとビルの狭間。

安いネオンと月明かりに照らされた通りを、私達二人は必死になって走り抜ける。感覚が導くままに、路地から路地へ、路地裏から路地裏へ。

その内に、ついさっきまで背中を蹴っ飛ばされる程間近に聞こえていた男達の怒号も、漸くになって遠去かる。

だけど、まだ予感が消えていない。

油断はできない。

「はぁはぁ。あ～、きつい。なあ、そろそろ歩いてもいいんじゃないのか？ 六合会の奴らなら、もうとっくに撒いちゃったぜ」

「ダメ、もっと走って」

私の前方で足を緩めようとする男の肩を、後ろから押す。彼は、沢田は、まあまあ腕の良い探偵だが、能力者ではない。彼は見えていないのだ、この“赤い匂い”のするモノを。

赤い匂い。

能力のない人にはそうとしか言えない不思議な感覚。それは私達、予知能力者だけが持つ『予感』。

そして多様な色を持つ匂いの中でも、赤は特にヤバイ。赤は血の象徴であり、害意の証であり、私の運命を捻じ曲げようと企む、怪物達の瞳の色だ。

その赤が、消えない。

走っても走っても、路上のそこかしこにこびりつく、厭らしい赤と赤。空に浮かぶ月さえもが、赤の匂いに煙るよう。

嫌な予感がする。

「……もしかしたら、追い込まれたのかもしれない……」

「おい、マジかよ嬢ちゃん。そんなこと有り得んのか？ だって、嬢ちゃんの予知能力は今だって全開なんだから？」

走りながら、思わず漏らしてしまった私の声に、前の沢田が驚いたような顔で振り返った。

この野郎。

目付きが陰しくなるのを意識する。嬢ちゃん呼ばわりは辞めてってアレほど言ったのに、それも二回連続で。後で必ずギャフンと言わせてやらなければ。

……ああ、そう、勿論、私の第六感は今もそこかしこに漂う濃密な匂いに目がシパシパしているくらい。

だから危ない。



この予知能力がなければ、私達は六合会——あの度し難い悪魔崇拝者ども——から逃げることは出来なかつただろう。だがその予知能力も、決して全能ではないのだ。特にここまで赤い匂いを振り撒かれると、正しい予感を選ぶことができなくなってしまう。

だから私は、次の瞬間に聞こえてきた、そのたおやかな声にも驚くことはなかった。

「——ご名答よ、お嬢ちゃん」

嘘だ。

すごいびっくりした。

◆ ◆ ◆

ビルの影から現れ、私達の正面に立ち上がった声の主。

それは、ゴスロリ風のフリル服を着た女性だった。スラリとしたスタイルに、柳腰。美人だ、それ

もとびっきりの大美人。案の定、隣の探偵男はデレデレと鼻の下を伸ばすが、私にはそれを咎める余裕がない。何故ならその女からは、むせ返るような「赤」が溢れ返っていたから。

こんなの並の怪物じゃない。そこらの幽霊や半端妖怪じゃ、まとめて束にしたってこの色は出せないだろう。

「悪魔……それも、上級の……」

「そちらも正解よ、お嬢ちゃん。さすが、能力者は違うわね？」

……能力者ってバレてるし。

お腹に冷たいモノがのしかかる感覚。赤の匂いを纏った悪魔が、堂々と能力者の前に現れる。それはつまり、こちらを生かして返す気はないという意思表示。

能力者狩りだ。

「私もね、上からノルマを押し付けられて困ってるのよ。来月までに能力者を三人殺して来いなんて。現場を知らない悪魔



「はこれだから。予知能力者の逃げ足はゴキブリより疾いって知らないのかしら、ねえ？」

「ちょっと眉根を寄せて、可愛らしく小首を傾げる女。

フェミニンアピールのつもりだろうか。

「ばっかみたい。私の目には、怪獣が舌舐めずりしているようにしか見えないのに。」

「まあそう言うわけだから、お嬢ちゃんもこれ以上逃げないでくれると嬉しいわ。……ああ、それと、殺す前に一つ聞いておきたいのだけど……」

「女が足を踏み出し、ゆっくりと近寄ってくる。それに合わせてるようにして、女の左右の眼球からずりりと這い出る肉の触手。」

「あなた、まさか遯行者、じゃあないわよね……？」

「何それ、知らない。ばっかみたい」

「女の言葉にノータイムで言い放ち、私は懐からスタンガンを取り出した。バチンバチン。」

「返り討ちにしてみる」

「言ってみよう。この窮状でポーカー・フェイスを保てる私、この青白いスパーク放電よりも尚クール。」

「だって、私がその遯行者だから。」

「終末を覗き、帰ってきた能力者の一人。悪魔のブツ殺りリストトップランカー、七瀬悠里。それが私。」

◆ ◆ ◆

「七瀬、逃げろ！」

「目から飛び出た触手に目が覚めたのか。ようやく相手の正体に気がついたらしい沢田が、特殊警棒を伸長させて身構えた。」

「却下。いいから沢田は前見て。来る」

「その彼の言葉を、私は一蹴。」

「思い遣ってくれるのは嬉しいが、悪魔の触手を前に警棒一本では分が悪い。それに、どうせ今からじゃ逃げられない。」

「全く……ちっとも言うこと聞きやしねえ。お嬢ちゃんは、後でお尻ペンペンだからなッ！！」

「なっ……！」

「オラァッ！！」

「私が抗議をする間もなく、沢田は相手に走り寄り、カスタムスチール製の特殊警棒を脳天目掛けて振り下ろす。」

「だが、ダメ。コンクリートブロックを叩き割る一撃は、鈍い音とともに柔軟な触手によって防がれた。」

「あらあら、貴方は普通の人間でしょ？ 能力者でもない人間に、私を傷つけるのは無理じゃないかしら？」

「そう。じゃあ、これ喰らって死ぬ」

「触手と鋳迫り合いをする沢田の背中越しに手を伸ばし、私は悪魔の腰にスタンガンの電極を押し当てる。」

「放電音と、輝くスパーク。」

「悪魔が強いのは、運命を捻じ曲げる力が強いからだ。絶大な運命力が外部からの物理攻撃を無効化する。逆に言えば、悪魔の運命力を打ち崩す能力者の攻撃を無効化することは出来ない。」

「運命力を誇示する悪魔ほど、肉体的にはあまり強くない傾向が高い。モロに喰らえば、死にはしなくても、ショックで動きくらは止まる筈。そうなったら逃げ……」

ズグンッ

衝撃。

思考が途切れる。

「お腹に感じる、灼熱の異物感。」

「あ、が……？」

「呻き、視線を下した私は、自分の腹に突き刺さる太い杭のような触手を見た。」

「な、ぜ？」

「あらあら、もしかしてそんな玩具が効くとか勘違いしちゃった？ 御免なさいね、私の特質は能力者殺し。“運命を刈り取る”アレクター。多少力のある人間でも、その運命そのものを刈り取ってしまえば同じことだわ」

「アレクターはそう言って笑う。」

「聞いたことがある。運命に抗う能力者の力の源、それそのものを、まるで鎌で刈り取るようにして奪い去ってしまう悪魔の話。まさかそれが——」

「体から力が抜け、膝が落ちる。」

「混乱と焦燥感が脳内をぐるぐる回る。」

「な、七瀬ッ……グハッ……！！？」

「アスファルトにうずくまる私に駆け寄ろうとする沢田を、アレクターは鞭のような触手で薙ぎ倒す。路地裏の汚いゴミ箱に頭から突っ込んだ沢田は、そのままぴくりとも動かない。」

「まずい、逃げなきゃ。」

「沢田は生きているの？」

「足が動かない。痛い。」

「アレクターから噴き上がる赤が、私の傷から流れ出た血の紅と交じり合う。視界が赤い。端から端まで真っ赤っ赤。」

「それじゃあ、お嬢ちゃん。短い付き合いだったけど、これでさよならね。大丈夫、そこの男も一緒に殺してあげるから寂しくなんかないわよ？」

「そう言って、にっこり。」

「その赤い笑顔の、なんて悍ましいこと。目からぬたぬたと蠢く触手を垂らした悪魔の顔を見て、私は腹を括る。穴が空いているけど。」

「……う、わたし、は……」

「あら、まだ喋れるの。遺言でもある？」

「私は……私のことを、お嬢ちゃん呼ばわりする相手は……絶対、許さない……」

「それで？ 最期の言葉はそれでいいの？ お・嬢・ちゃん？」

「こちらを嘲笑うように、殊更お嬢ちゃんを強調するアレクター。くそ、この目玉ヌタウナギめ。」

「許せないし、許さない。」

「だから。」

「ギャフンと……言わせてやる」

「ドンッ、と。」



私が中指をおっ勃てると同時に、大きな振動が大気を揺るがした。地震ではない。空震でもない。強いて言うなら、揺れているのは世界を支えるフレームそのもの。

揺れと同時に私の体からも青い光が溢れ出す。高次元に満ちるアストラル光の輝きが、閉じた瞼さえも貫いて、アレクターの撒き散らす赤を駆逐する！

「な、何よコレ、何をしたの?!」

混乱しながらもアレクターは私に向けて触手をブンブンと繰り返すが、そんなものはもう当たらない。何故なら、アレクターは、私にとっての夢になったから。夢の中で何されたって痛くない。

「べーだ。ばーか。若作りの年増BBA。ゴスロリとか、ばっかみたい。私とやり合いたければ一昨日おいで」

宙に浮かぶ私の体。

輝く青が赤い闇を切り裂き、実体のない光が強い風のように吹き荒れる。

これが私の力、『過去遡行』。

能力者の持つ予知能力を暴走させることで発動する、主観的因果律の逆転。自分自身の主観意識を過去へと送り込み、今この刻の体験を夢と化しめる認識のタイムワープ。『未来を知る過去の自分』という論理的矛盾を予知能力の存在によって正当化し、刻の因果律を力尽くでひっくり返す大技だ。

体が浮いて見えるのも、本当に体が浮いているのではない。私の主観意識が、この時間軸における私の体から遊離しようとしているのが原因。

つまり、勝ち逃げをしようとしているのだ、私は。

ザマアミロ。

勝ってないけどね。

「ちょっと、ズルいわよ！ 降りて来なさい！」

「予知能力者の辞書にズルなんて単語は載ってない。運命に逆らい、裏を読み、死んでも他人の言う通りになんかしないのが予知能力者。運命を刈り取る悪魔？ なら、そんな運命はなかったことにすればいい」

我ながらサイテーの啖呵。

でも、その言葉に嘘はない。そしてこの運命を変える力を悪魔は何より恐れ、躍起になって能力者狩りなんてものに血道を上げている。悪魔のシナリオを打ち破り、終末に待つあの忌まわしい未来を変えられるのは、そんな人の力だけだから。

先の啖呵を最後に、私の意識は遙か空の彼方へ。

私を振り仰いで声を上げるアレクターの姿が遠去かり、猥雑で入り組んだ路地も、直ぐにそのディティールを失った。

道路を流れるテールランプの光。

万華鏡のように色づき、そびえ立つ摩天楼。

それら視界一面に広がる大都会の夜景も直ぐに薄れ、溶け崩れ、現実感を失っていく。

泡と消える世界。

そう、これは夢なのだ。リアルで蓋然性の高い、ありえた未来の、ただの夢。

そうして私は目を覚ます。

◆ ◆ ◆

「——はっ」

一瞬、体がガクンと揺れる。

まるで高いところから落ちた夢でも見ていたみたいに。

私は周囲を見渡す。

傍らには、少し驚いたような顔をした沢田。

暗く小汚い路地に、瞬きを繰り返す安いネオン。アスファルトに出来た水溜りが、滲んだ空の月を写し出す。

戻ってきたんだ。

「おい、どうしたんだ？ 七瀬。急に立ち止まったりしてよ。さっさと逃げねーと、六合会の奴らに追いつかれるぜ？」

「……いい。逃げるのはダメ。追手は、ここで潰す」

私は懐のスタンガンを取り出し、電源を入れる。

百万ボルトの電撃が、バチンバチン。

「この先に逃げて生き延びる道はない。なら、ここでチンピラどもを叩きのめした方がずっとマシ」

「何だそりゃ。それが予知か？ 本当だろうなあ」

仕方ないとかなんとかブツブツ言いながらも、沢田はすぐに私の言葉を聞き入れてくれた。特殊警棒を抜き放ち、路地の向こうから徐々に近付いて来る怒号の群れに対し、構えを取る。

その彼の姿に、私はさっきの夢で見た光景を思い出した。

むかり。

「警棒を使うのも久しぶりだぜ。まあ、いい。七瀬は下がってな。チンピラ如き、俺一人で……って。

……あの一、七瀬さん？ なんで俺の足を踏ん付けてるんだい？」

「……沢田、お嬢ちゃんって言った。あんなに言わないでって言ったのに」

「ええ？ いや、言ってないよね？ 俺、ずっと七瀬としか呼んでないし」

「三回も言った」

「言ってないって、マジで。夢でも見たんじゃないのか？」

「言った」

私は沢田の爪先に踵を捻り込む。

ぐりぐり。

本当は、鉄板入りの彼のブーツにこんなことしても、大して痛くないのを私は知っている。

それでも、何となく安心して。

ちょっとした照れ隠しもあり、私は周囲を六合会のチンピラが取り囲むまで、彼の足を踏むのを辞めなかった。

◆ ◆ ◆

勿論チンピラには完勝です。

アレクター？ 誰それ。



キャラクターシート記入例

**名前** 田村真里 **1**

**性別** 女 **年齢** 19 **職業** 大学生

**アーキタイプ** 探偵 **2** **S P** 名推理

<b>知力</b> 6	<b>体力</b> 2	<b>霊力</b> 2
スキル名   Lv	スキル名   Lv	スキル名   Lv
デテ7777 4	スピリター 1	トリック7777 2
		サキッカー 2

**3**

**運命点** 5 **TEボーナス** +1

←

現在値 **6**

**フラグ値** **7**

アイテム名	価値	常備	解説
<b>9</b>			

**一般アイテムなど** **10**



**プレイヤー名** たかおか **4**

**キャラクターの容姿**

**5**

**背景、設定など**

学業の傍ら、探偵稼業に勤しむ不良学生の特技は尾行とピッキング。

**TEP** 0 **8**

**経験点** 1

- (1) 名前や性別、年齢など、キャラのパーソナルデータを記入
- (2) キャラクターのアーキタイプとSPはここに記入
- (3) 【知力】【体力】【霊力】基本能力値を記入。各系統別の一般スキルもここに書き込もう
- (4) プレイヤーの名前を記入
- (5) キャラクターのイラスト、背景設定などを記入
- (6) 【運命点】を記入。【運命点】の現在値はセッション中に何度も変化するので、記入欄が広め
- (7) セッション中に取得する【フラグ値】の記入欄
- (8) TEP（トゥルーエンドポイント）や経験点を記入
- (9) ゲーム的な効果を持つアイテムや装備品はここに記入
- (10) ゲーム的な効能を持たない、一般的な物品はこちらに自由記入





# Re:WRITE

— 運命を打ち破るRPG —

遊和堂