

テーブルトーク RPG ルールブック

Discovery Gate





1.Discovery Gate



“いま”でない時。

“ここ”でない場所。

誰もが一度は夢に見る、物語世界への旅。

多くの人間がそれに憧れ、焦がれてなお見つけられず、いつしか溜息とともに諦め、やがて夢物語として忘れてしまう。

それでも諦めきれなかった者だけが見つけ、歩みを進めた者だけが踏み入れることを許される。

それは旅立ちの門。

——ようこそ、ディスカバリーゲートへ。

お客様のご来訪、歓迎いたします。

1.1. テーブルトーク RPG

本書はテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（以降“TRPG”）『**DiscoveryGate**』を遊ぶためのゲームシステムをまとめたものです。

TRPGとは、サイコロ、カード、フィギュア、ゲーム盤などを使いながら、会話によって異世界での冒険を楽しむ遊戯です。

「RPG」ということで『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』、あるいは『ウィザードリィ』や『ウルティマ』を思い出された方はスルドイ！

TRPGとは、それらコンピューターゲームのRPG（以降“CRPG”）の元になった遊びです。

1.1.1. ゲームマスター

TRPG では、人間がコンピューターの代わりに務めます。この役割を**ゲームマスター**と言います。

ゲームマスターは冒険の最中に、どんなことが起こったのかを言葉によって説明します。そうすることで、TRPG のキャラクターは、CRPG のキャラクターよりもずっと人間らしく行動できるようになります。

CRPG では描かれないような、もっと細かい色々なことが、ただ「会話で遊ぶ」ことで描けるようになるのです。草原を吹く風も、急に変わる山の天気も、季節の移り変わりも、小さなものも、大きなものも、**言葉で表せるものならなんでも RPG に取り入れることができるのです。**

だから TRPG のキャラクターたちは、マップを歩いて戦うだけじゃなく、夜が来れば眠くなるし、朝になれば起きます。お腹が空けば食事もします。ずっと歩いていたら疲れてしまうので、旅の途中で休憩もするでしょう。そんな小さなひとつひとつの出来事が、あなたの描く冒険の旅を、ずっとリアルに楽しめるものにしてくれることでしょう。

それから大事なことは、コンピューターの代わりに人間がつとめることで、ゲームのキャラクターたちと会話ができるようになる、ということです。CRPG では同じ言葉をくりかえすだけの村人も、TRPG ではちゃんと人間のように受け答えすることができます。そういう CRPG で自分が操作できないキャラクター、彼らをノン・プレイヤー・キャラクター（以降 "NPC"）と言います。NPC を操作するのも、ゲームマスターの役割です。

1.1.2. プレイヤー

またゲームを遊ぶ人も、CRPG のように 1 人だけではなく、2～6 人が同時に遊びます。ゲームマスター以外のゲームの参加者を**プレイヤー**と言います。

プレイヤーが沢山いてどうやって遊ぶのかというと、まずは役割を分担します。役割というのはキャラクターのことです。

プレイヤーが操作するキャラクターを、プレイヤー・キャラクター（以降"PC"）といいます。

CRPGのように1人のプレイヤーがパーティーのPC全員を扱うわけではなく、お芝居のように1人のプレイヤーは1人のPCを受け持って、行動を決定します。

怒ったり、笑ったり、泣いたり、喜んだり。ゲームをしていてあなたが感じることを、PCも感じます。そしてその気持ちに従って行動するのです。

1.1.3. マナー

TRPGでは、ゲームの中だからといって何をしてもいいわけではありません。悪いことをすれば、恨みを買うこともあるし、警察や兵士に追われることもあります。冒険の世界は現実よりも厳しく、とてもシンプルなことが多いので、そうなったらPCは殺されてしまうかもしれません。

また、プレイヤーがあなた一人でないなら、プレイヤー同士の間でも気遣いは必要です。仲良くお互いに協力して遊ぶことができれば、そのゲームはとても楽しいものになるでしょう。しかし喧嘩腰でいたら、せっかくの時間がつまらないものになってしまうに違いありません。悪ふざけがすぎれば、あなたが面白くても、他のプレイヤーは面白くないかもしれません。そうなったら、彼らはあなたと一緒に遊びたいとは思わなくなるでしょう。せっかく楽しいゲームも、二度と遊べなくなるかもしれません。

しかしこれは、お互いにその時々に関心し合えば、簡単に解決することでもあります。やりたいことがあって、しかし他のPCにも迷惑がかかりそうなことは、行動する前に相談してみるといいでしょう。もし駄目だということになったら、その時はちょっと我慢しましょう。代わりに後日、ゲームマスターに「こういうことがやりたいんだけど」と相談すれば、それができるゲームの機会を作ってくれるかもしれません。

1.1.4. ゲームシステム

CRPG ではコンピューターが担当することを、TRPG ではゲームマスターが担当し、ゲームの中で起こる出来事を処理します。この処理は、**ゲームシステムで決められたルールとデータ**によって行われます。

CRPG と違い、TRPG ではどんなコマンドでも入力することができます。しかしそれは前に書いたとおり、言葉で表現できるものに限られています。また、入力できるコマンドが、実行できるかどうかは別の問題です。それが実行できたかどうか、その結果どうなったかということは、ルールによって判定されます。そしてそのルールによる処理に必要なのがデータです。

ゲームシステムとは、こういうルールやデータをひとつにまとめたもののことです。

1.1.5. ルール

CRPG と違い、TRPG ではルールの処理を人間が行います。そのため、CRPG ではコンピューターが自動的に処理してくれることも、人間が手作業で行わなければいけません。

TRPG のルールには、「○○することができる」「○○することができない」「○○すると××になるか、□□になる」という**三つのパターン**があります。

前二つは、たとえば「魔法使いは魔法を使うことができる」や「戦士は魔法を使うことができない」のようなことです。それから「4 点の MP を消費できなければ回復の魔法を使うことはできない」というようなルールもあります。これらは**決まっていることなので、ルールに従って下さい**。

最後の一つが、**人間が手作業で処理するルール**です。「攻撃をしたとき、サイコロを振って 5 以上が出たら命中するし、4 以下なら外れる」とか「ダメージが残り HP より大きければ倒れるし、それより少なければ倒れない」という風に、二つ以上の結果が考えられるときに使用します。こうしたルールを**判定**といいます。

1.1.6. データ

ルールを処理するために必要なのがデータです。TRPG ではさまざまなデータがあります。

能力値や技能値、HP や MP、所持金、身長や体重のように**数値の違いで区別するもの**や、種族や職業、装備アイテムや魔法のように**名前で区別するもの**があります。

PC の細かな背景設定も、データの一つと考えられるかもしれませんが。たとえば黒いサラサラのロングヘアーだとか、有名な誰その子供とか、そうしたことがゲームに関係することもあります。

こうしたゲームシステムでちゃんと決められていないデータをどのようにゲームに取り込むか、それとも取り込まないのかは、ゲームマスターが判断します。判断に迷ったら適当な判定をすることもあります。この判断はゲームマスターの役割で、権利です。どうするかをプレイヤーが無理強いすることはできません。

1.1.7. シナリオ

TRPG は、CRPG のように世界を救うまでゲームが続くとは限りません。そういうゲームを遊ぶこともできますが、たとえば敵の基地に潜入したり、洞窟を探検したり、町で探しものをしたり、そういうもっと小さな冒険を遊ぶこともできます。

冒険の目的が達成されて一区切りがつくまでのまとまりを、**シナリオ**と言います。TRPG を遊ぶ時は、このシナリオを使います。シナリオはゲームマスターが用意します。

シナリオには、冒険の舞台となる町やダンジョンのマップ、登場する NPC や敵、手に入るアイテムなどの情報がまとめられています。シナリオの情報は、ゲームマスターの秘密です。それはゲームを通じて少しずつ明らかになるでしょう。ゲームの世界が謎に満ちているからこそ、冒険になるのです。

1.2. 『DiscoveryGate』

TRPG のゲームの舞台はいろいろあります。一番多いのはファンタジーと言われる剣と魔法の世界です。しかしその他にも、現代を舞台にしたホラーものや、サイボーグ技術が現実になった近未来もの、宇宙船に乗って星々を旅するものなど、さまざまです。

『DiscoveryGate』(以降 "『D.Gate』") では、さまざまな世界が【ゲート】という不思議な門によってつながっていて、基本的にはどんな冒険の世界にも行くことができます——ただしゲームマスターが応えられる範囲に限られますが。

1.2.1. ゲームの舞台

『D.Gate』のゲームの舞台となる世界は、その世界で使えるテクノロジーで区別されます。

たとえば剣や魔法が使えるのか？ 銃やサイバーパーツが使えるのか？ 宇宙船やロボットに乗れるのか？ それによってゲームの舞台の違いを表しています。

本書では『D.Gate』の舞台となる世界のことを【^{ワールド}界】と呼ぶことにします。

1.2.2. さまざまな世界と PC のデータ

『D.Gate』の PC は、【ゲート】を利用することで、さまざまな【界】を旅することができます。しかし違う【界】に旅した時、その【界】に無いデータを使うことはできません。

ただし名前や性別、年齢、身長、体重などといった基本的なデータはそのまま使うことができます。また「最適化」によって、その【界】では使えないテクノロジーのパワーを、使えるものと置き換えることができるようになります。これによって、ファイターやスカウト、メイジ、プリーストなどのクラスのまま、さまざまな世界での冒険を楽しむことができるようになっています。

1.2.3. 【界渡り（フォーリナー）】

『D.Gate』のPCは、【ゲート】を使ってさまざまな【界】を渡り歩くことができます。こうした能力のある人々のことをフォーリナー【界渡り】と呼びます。

【界渡り】の力は強力ですが、その力を【界渡り】でない人々が理解することはできません。【界渡り】が【ゲート】を通じて別の【界】に旅立つと、同時に元の【界】では「最適化」が起り、【界渡り】の関わった過去が修正されます。【界渡り】が最初から居なかったことになったり、【界渡り】の成果が別人によるものに書き換えられたりするのです。

「最適化」による過去の改竄の影響から逃れられるのは、同じ【界渡り】である人々だけです。たとえ再び同じ世界に帰って来ても、「最適化」によって失われた過去がその世界に戻ることはありません。ただ【界渡り】たちだけが、「最適化」が起こったことに気付けるのです。

1.2.4. 【界門（ワールドゲート）】

【界渡り】たちはどこでも【ゲート】を開くことができ、それによっていつでも別の【界】に移動することができます。

しかし【界渡り】たちが別の【界】に移動した時に、その【界】のどこに現れるのかは決まっています。そういう【界渡り】の出現ポイントは、決まって人里離れた場所にあります。この出現ポイントのことをワールドゲート【界門】と呼びます。【界門】だった場所に人が住みつき、集落ができるようになると【界門】は消え、そこには出現できなくなってしまいます。

これは「最適化」のエネルギーを最小にしようとする、【界】の意志による現象と言われていますが、定かではありません。

1.2.5. 【界渡り】の死

【界渡り】は、自分が死の危機に貧した時、望むなら強制的に【ゲート】を開いて他の【界】に渡ることができます。そのため【界渡り】は寿命か、生き延びることを諦めた時にしか死

ぬことはありません。

1.2.6. 【ゲートキーパー】と【ゲートハウス】

【界渡り】たちの中には、過去が失われることに疲れたり、守りたいもの、愛する人を見つけたりして、ひとつの【界】に定住する人たちがいます。彼らは「最適化」について熟知していますし、【界渡り】の持つ力についてもよく理解しています。

そして彼らの中には、【界門】から出てくる【界渡り】たちに一時的宿を貸したり、仕事を斡旋したりしてくれる物好きがいます。そういう物好きのことを【界渡り】は【ゲートキーパー】と呼び、彼らの家を【ゲートハウス】と呼びます。

【ゲートキーパー】の多くは熟練の【界渡り】で、強い力を持っています。しかしその世界での暮らしを守るため、自分の力を何かに役立てようとするのはほとんどありません。

1.2.7. 【ゲートキーパー】からの仕事

【ゲートキーパー】は、【ゲートハウス】に訪れた【界渡り】がその世界で暮らすための食事や宿、その他の必需品を提供する代わりに、【界渡り】に小さな冒険（シナリオ）を仕事として頼むことがあります。『D.Gate』のゲームの多くは、彼ら【ゲートキーパー】に冒険の話聞くことから始まります。

仕事の内容はさまざまですが、【界渡り】たちの強い能力を活かしたものが多くなります。怪物の駆除だったり、罠のある迷宮の探索だったり、凶悪な罪人の逮捕や無力化だったり。もちろん、ただ届け物をする、遠方で何かを買ってくる、誰かを探して連れてくる等の、手間はかかるが危険の少ない仕事もあります。また嚴重に警備された場所から何かを盗み出してくる、要人を暗殺する等、世界によっては非合法の行為を頼まれることもあります。

【ゲートキーパー】から斡旋される仕事は、彼らがさまざまな理由から、彼ら自身の暮らしを守るために必要なものです。それは【ゲートハウス】を守るということでもあり、これから

訪れる【界渡り】たちのためにもなることでしょう。

彼ら【ゲートキーパー】も、【界渡り】という強力な存在を敵に回すことを良しとはしません。そのため【ゲートキーパー】の取引は、いつも誠実に行われます。

1.3. 『D.Gate』の準備

『D.Gate』で遊ぶためには、次の準備が必要になります。

1. まずは本書をよく読んでおいて下さい。
2. 次に、誰がゲームマスターをするのか決めましょう。ゲームマスターは準備することが多いので、早めに決めておくと良いでしょう。
3. ゲームマスターが決まったら、プレイヤーとゲームマスターとで相談して、どんな【界】で冒険したいかを決めます。その【界】で使うデータを選びましょう。
4. どんな【界】で冒険するかが決まったら、プレイヤーは本書のキャラクター作成の章を読んで、自分の担当するPCを作ります——使えるデータ、使えないデータを間違えないように！
5. ゲームマスターは本書のシナリオ作成の章を読んで、シナリオを準備します。その【界】ではどんな冒険が待ちうけているのでしょうか？
6. プレイヤー、ゲームマスターとも準備が終わったら、どこで、何日の何時から何時まで遊ぶのか。これを決めておきましょう。こうしてTRPGを実際に遊ぶことを**セッション**と言います。

これらの準備が終わったら、後はセッション当日に思う存分楽しみましょう！

1.4. 用語集（簡易版）

『D.Gate』では、いくつか特殊な用語を使用します。

セッション

TRPGを開始してから終わるまでのこと。

GM

「ゲームマスター」の略号。

マスタリング

ゲームマスターが状況を説明したり、ルールを処理したりすること。

シナリオ

PCが冒険する舞台の設定集。マップやアイテム、NPCやモンスターなどのデータ、トラップやその他ゲーム中に起こりそうな出来事^{イベント}をまとめたもの。GMはシナリオを元にマスタリングする。

ダイス (Dice)

サイコロのこと。通常の6面体の他、4面体、8面体、10面体、12面体、20面体などの種類がある。

○D□

ダイスを使った判定方法のひとつ。□面体のダイスを○個振って、その合計を求める。

