

Ninja Burger: the RPG - No Honor Edition -

ルールリファレンス

●はじめに

ニンジャ・バーガーは、現代社会でファースト・フード産業に従事する忍者たちを描いた RPG です。構える必要はありません。まずは酒とつまみを用意しましょう。このバージョンは、能力値が SAKE で指が飛ぶ旧版や、100 ページオーバーとなりチープさの減少した第二版の間をとったシステムです。即ち、システムベースは第二版で採用した PDQ 準拠ですが、シェイプアップすることで旧版の手軽さを再現しようとしているのです。一番重要なのは名譽ポイントがなくなり、死亡率アップあたり。ミッションをこなせば生存ポイントが手に入ります(選択ルール)。たぶん死ぬけどね！

●ニンジャ・バーガーの従業員について

1. ニンジャ・バーガーは、誰にでも、何時でも、何処へでもお届けいたします。
2. 30分以内のお届けを保証します。そうでなければ切腹することをお約束します。
3. 自分より社を優先します。
4. ニンジャ・バーガーの従業員は存在しないかのように振る舞います。

●キャラクター作成

▼名前

すべての従業員が日本人ではありませんが、忍者といえば日本をイメージするお客様が多いため、日本人の名前をつけることが仕事には役立ちます。P.3 の表を振って姓名を決定してください。姓に「さん」や「さま」をつけるのが一般的な呼び方です。

▼役職名

以下から役職を選び、キャラクターの特性を考える参考にします。

ニンジャ司令員: 店から指示や監視、情報収集を行います。GM が担当します。
ニンジャ料理人: 調理担当。スライスは刀で行うため、戦闘にも長けています。
ニンジャ配達人: 建物などに潜入する専門家です。鍵開け、突入等をこなします。
ニンジャ運転手: 運転を担当し、高速走行のみならず渋滞への対応もこなします。
ニンジャ案内人: 町中の地形を頭に叩き込んだ地図狂い。Google Map を愛好。
ニンジャ偵察員: 戦わずして配達障害を除去。射撃武器の扱いにも長けています。

GM の許可があれば、次の職種も選択可能です(詳細は省略)。
クノイチ、魔法使い、破壊工作員、刺客、セールス&マーケティング担当

▼特性値

ニンジャ・バーガーは PDQ システムという、特性値を単語あるいはフレーズで描写するルールを用いています。キャラクターのイメージにあう能力、技能、才能、弱みなどを考え、書き出してください。特性値は、記述されている項目だけではなく、その影響下にあると考えられるすべての判定に使用できます。カバーする範囲が広すぎたり、逆に狭すぎたりするものを選択すべきではありません。その可否は GM に委ねられているため、話し合ってお互いに調整してください。特性値のランクは次の五段階です。

貧弱[-2] 平均[0] 優秀[+2] 熟練[+4] 卓越[+6]

Poor[-2] Average[0] Good[+2] Expert[+4] Master[+6]

全ての PC は「平均[0]忍者」の特性値を持ちます。忍者の階梯では下忍と呼ばれる身分となります。忍者はキャラクターシートに記載されている、Juhakkei(たぶん武芸十八般をもじったものと思われるが、二十個ある)全ての技を含みます。この特性は経験を通じて成長させるものなので、作成時に上昇させることはできません。

これに加えて、優秀[+2]三つ分の長所と、一つの貧弱[-2]を弱点として持ちます。なので、特性値の割り振りは次の三つのパターンが考えられます。

A. 3つの優秀[+2]、1つの貧弱[-2]

B. 1つの熟練[+4]、1つの優秀[+2]、1つの貧弱[-2]

C. 1つの卓越[+6]、1つの貧弱[-2]

▼長所と弱点

長所は一般的な「戦闘」とか「美形」とか「俊足」といった特性値を考えてください。「忍者」や他の特性値と、カバーする範囲がかぶっても問題ありません。判定の際、複数の修正値が加算されます。また、「役職名」をそのまま記載してもよいでしょう。ルールブックに記載されているニンジャ・バーガーつばい長所を次に記します。

肉体: 剣術、カンフー、相撲、ハンサム、タフ

精神: 禅哲学、俳句、茶道、雑学、コンピュータ・ハッキング、バイリンガル

社会: 忍者の流派、少林寺の修行僧、MI6、ギャング・メンバー、話し上手、誘惑

職業: 運転手、マーシャルアーツ使い、料理人、賞金稼ぎ、警察

その他: 秘術、物理的な資産、忍者魔法など

弱点は、肉体的、あるいは精神的に苦手とする事柄、または融通の利かない信念、押さえがたい性癖などです。みんなが楽しめるものにするのにしましょう。

▼下忍以外のキャラクター

平均[0]忍者を、貧弱[-2]忍者にしてもかまいません。この場合、弱点を一つ追加しとることが可能となり、そうするならば優秀[+2]の長所が1つ追加されます。忍者としてのランクは最下層の「草」となり、当然 Juhakkei を用いる際にはペナルティが生じます。また、忍者以外にもなれます。平均[0]猿、平均[0]ロボット、あたりがニンジャ・バーガーで働いている可能性があります。海賊は忍者の宿敵なので不可能です。

▼忍者魔法(九字印)

九字印は6つしか紹介されていません。当然ですが、九字印護身法とは全てが異なります。決してランダム発動の対象を D6 で決定できるから、という理由で減らしたのではないはずです。特性値「忍者」の修正値分だけの印を覚えることができます。つまり、初期 PC は0個です。役職で魔法使いの人だけが、ランクに関わらず全ての術を使うことができます。なお、発動に失敗したら P.10 の反動表を振ってください。

兵: 自らのエレメントに応じた、魔力射出攻撃が指の間から飛び出す。

闘: 優秀[+2]悟りの境地、を得、社会判定や禅の知識に利用。肉体行動は自動失敗。

者: 優秀[+2]超自然治癒、を得、触れたものの傷を癒せる。病気や毒にも対応可。

陣: この次元から切り離され、シーンが終わるか望むまで姿をくらます。

列: 優秀[+2]霊能力、を得、人の心を読み社会や職業に修正。肉体等は自動失敗。

前: シーンが終わるか望むまで、自らの特性値を操り組み直すことができる。

▼背景(エレメントと流派)

エレメントは D6 を振るか好きなものを選択可能です。記載された状況や行動の際は、上方シフトを受けることができます。流派は P.12 の表を振って決定します。

1. 風: 黄色、ESP、意思力、分別、賢さ、電気、風、移動
2. 地: 緑、触覚、筋力、実体、頑強さ、頼もしさ、信頼性
3. 水: 青、味覚、威力、防御、順応性、柔軟性、他者を引きつける力
4. 火: 赤、嗅覚、エネルギー、攻撃、感情、怒り、侵略、熱
5. 闇: 黒、聴覚、影、月、吸収、夜
6. 光: 白、視覚、創造性、意思疎通、太陽、空間、エネルギー、金属

●PDQのコアルール

▼基本的な行動の処理

P.13 の表に従い、「単純な状況」なら特性値が難易度以上であれば成功となります。じっくり時間をかけることができないなどの、「複雑な状況」ならば、2D6 を使用する特性値の修正に加えて、それが目標値(TN)以上なら成功となります。忍者魔法は、常にダイス・ロールが必要です。

▼対抗判定

基本の難易度は7ですが、状況により GM から修正が行われるでしょう。PC 同士や PC と NPC 間で競合が起きた場合は「対抗判定」という処理が行われます。基本は、2D6 に修正値を加えてお互い振り合い、高かった方が勝利となります。戦闘などのアクションシーンも同様の処理が行われますが、もう少し細かい処理がなされます。

▼イニシアティブ

アクションシーンはターン処理を行います。行動する順番は次の通り。同値なら、2D6 を振り合せて、高いほうが先に動きます。イニシアティブの高いキャラクターは、次のターンまでなら、行動を好きなだけ保留しておくことが可能です。

1. 不意打ちをかけたもの(GM 判断でフリーターンを得るかもしれない)
2. スピードや反応に関わる特性値を持つもの。ランクの順
3. 残りのキャラクターから、高い特性値を持つものからランクの順で行動。

▼上方シフト、下方シフト

エレメントや流派に適った行動、あるいは行動の際に忍者つばいイメージをプレイヤーが描写した場合は、上方シフトが得られます。上方シフト一つにつき、ランクが1上がるのと同等の効果があります。卓越[+]に上方シフトが加わった場合、振れるダイスが一個増えます。忍者らしい行動とは、単に忍者の特性値を使うだけでは認められません。他の特性値もからめて、突飛もない忍者行動を試みた時のみ与えられるものです。逆に、不利な状況や、エレメントや流派に合わない行動には下方シフトが課されます。効果は上方シフトの反対で、貧弱に加えられた場合自動失敗となります。

▼ダメージ

戦闘時の攻撃処理は、攻撃側と防御側がそれぞれ使用する特性を決め、シフトなどを加えた上で「対抗判定」を行います。攻撃側が防御側を上回れば、その分がダメージとして防御側に与えられます。被ダメージは、同じ値だけ特性値のランクを下げます。それを引き下げるかは受けた側が選べます。全ての特性値が貧弱[-2]になった上に、さらなるダメージを受けると、キャラクターはノックアウトされます。気絶か死亡して、そのシーンの間は行動できません。

ダメージには疲労ダメージと負傷ダメージの二種類があり、前者は精神的疲労や刃物を用いない殴り合いなどで発生します。違いは、疲労で死ぬことはないけれど、負傷では死亡することです。戦闘ばかりでなく、環境によるダメージも発生します。

ダメージはシーンの終わりに回復します。リラックスできる状態であれば、全ての疲労と負傷は回復します。カーチェイス中であってもかまいません。危険で、ストレスが多く、生死を彷徨うような状況であれば、1D6 分のダメージしか回復しません。

▼戦闘時の戦術

痛打: 攻撃に上方シフトがつくが、次のターンまで防御とその他の行動に下方シフト
用心深く振る舞う: 防御に上方シフト、次のターンまで攻撃などに下方シフト
チームで戦う: 代表者一人のみが戦い、助ける人数分の上方シフトをもらえる
複数の対象: 複数の攻撃をする場合、加算分だけ攻撃に下方シフトされる

▼生存ポイント

生存ポイントはミッションをこなすごとに1点手に入ります。使役道: 「特性値を1ランク成長させる」「判定の際上方シフトを得る」「生き残る」「魔法の反動を無視する」