

The Princes' Kingdom
 リファレンス

概要

遙か昔、何処かの地に、アイランディア王国という名の国がありました。王国は広く彼方まで広がり、大小数多の島々からなっています。優しく賢明なる王は、大洋の中心に位置する巨大な島のお城で国を治めています。彼の統治は素晴らしく、人々から愛されています。しかし、悲しいことに、王国があまりに広大無辺であるがゆえに、時に王の目が届かぬところで問題が燻るのです。

プレイヤー・キャラクターは全員、王国の王子（あるいは王女）です。王宮にて偉大なる父の姿を見て育ち、様々な教育を与えられています。彼らは五歳から十二歳の間に世界を巡り、悩み苦しむ人々を助けます。そうして見識を深め、十三歳になれば王国に戻り、父王を補佐します。跡継ぎになることだってあるでしょう。

これから語られるのは、そのような物語の一篇です。あなた方は王子にしておとぎ話の子供たちです。どれほど有能であっても、不可思議な才を持ってしようと、子供に過ぎません。その範囲内でいかにして人々を救うのか。これはそんな物語でもあるのです。

王子の作成

まずは王子に「名前」を与えましょう。北欧風でも、アラビア風でも、アフリカ風でも、東洋風でも、ネイティブ・アメリカン風でも、架空ファンタジー風でもかまいません。

▼年齢

次に5～12才の範囲で王子の「年齢」を決めて下さい。歳を重ねている方が体も大きく、教育を受ける時間が長いため、多くの問題に対応できます。その代わり少しひねたところが出てきます。年若い王子は力や経験こそ劣るものの、素直で、多くの才に恵まれています。その才能故に早い段階から旅に出されるのです。

年齢が決まれば「有用な特性」「厄介な特性」「有用な縁故」「厄介な縁故」の所持数がそれぞれ決定されます。

▼特性

「有用な特性」は、王子が本当に得意とする事柄です。記述方法は「登攀」、「優秀な登山者」、「お気に入りの教師と共に、よく崖を登ったものだ」いずれでもかまいません。王子が5才であれば5個、6か7才であれば4個、8か9才であれば3個、10か11才であれば2個、12才であれば1個の有用な特質を持ちます。

「厄介な特性」は決して悪いものではありません。王子が好みとするも時に面倒ごとを引き起こす事柄を表します。「議論」「議論するのが大好き」「鳥に忍び寄る」「乗馬」などが例としてあげられており、弱点とする必要はありません。ただ、時々厄介ごとの種となってしまうのです。王子が5か6才であれば1個、7～9才であれば2個、10～12才であれば3個の厄介な特性を有します。

この二種類の特性は、与えられている分を全て割り振る必要があります。また、いずれか一つを「僕は王子（I'm a prince）」に割り当てなければなりません。

特性は「念じるだけでも動かせる」「動物とお話ができる」「狐に変身できる」などの魔法的なものであっても問題ありません。多様な特性でもって世界を彩り、広げていって下さい。参加者はヴィジョンを共有し、世界観を形成していくことになります。そのため、世界を大きく変化させかねない行きすぎた特性には、ガイド（GM）を含めた参加者全員の許可が必要です。提案した特性が認められなければ、みんなで話し合って調整して下さい。

▼縁故

「有用な縁故」は、友達、協力者、教師、模範となるもの、ペットなどを表します。生き物でなくてはなりません。王子は犬や猫を飼っているかもしれません。王子が5か6才であれば3個、7～9才であれば2個、10～12才であれば1個の有用な縁故を持ちます。

「厄介な縁故」は、悪い人々である必要はないものの、時々トラブルの原因となる者たちを指します。悪友や厳しい教師、常に餌をねだりにくる栗鼠などです。王子が5～8才であれば1個、9～12才であれば2個の厄介な縁故を持つことになります。

縁故を兄弟、すなわち他の王子に振ってもよいでしょう。母こそ異なれど、彼らの絆は強いものですから。

縁故は少なくとも一つ設定しておけば十分です。残りは「未使用の縁故」として残しておき、セッション中に割り振って下さい。

▼装備品

王子が所持しているのが妥当と思われるものを自由に書き出して下さい。王子はおそらく身を守る何らかの武器を所持しているでしょう。また、全ての王子は母に作ってもらった美しいマントを有しています。これは父王の権威を背負っている証ともなります。マントの外観描写を決定して下さい。

持ち運ぶものは決まれば、品質によるダイスを割り当てて下さい。素晴らしかったり本当によいものは1D8、そこそこのものは1D6、壊れていたり役に立たないものは1D4となります。また、武器などの「鋭い」装備品のダイスは+1D4されます。マントは描写に応じてダイスを決定するのがよいでしょう。所持品に制限はありませんが、マントを除いて、各品質の品を一つずつ持ち歩く程度が妥当でしょう。

▼力量を示す

ここまで来れば、王子のキャラクターがだいたいみえてくるはずです。必要なら設定を書き留め、作成の最終段階へと進みます。

ここでガイドはプレイヤー一人一人に「教師と父親に、どんな力量を示したいと望むか」尋ねます。「よい語り手であることを示す」「素晴らしい弓の腕前を披露する」「一人で自然の中に置かれてもやっていけることを示す」「大人として振る舞えることを示す」などなんでもかまいません。

決まったら、力量を示す機会をガイドと話し合ってセッティングしてください。それから「問題と対処」に沿って争いを行います。ガイドのダイスは4D6+4D8となります。この争いは、後に尾を引く影響を生じさせませんのでご安心下さい。

もし勝てば、新たな有用な特性が手に入ります。自らを証明しようとした事柄そのままを書き記して下さい。もし負ければ、新たな厄介な特性を得ることになります。示そうとした力量に関係する事か、争いの最中に起きたよくない何かを記すのが妥当でしょう。

これでキャラクターは完成です。王に別れの挨拶をして、未知なる島々へとこぎ出して下さい。

王国の法

暴力に訴えてはなりません。つまり、正当な理由無く周りの人々を殴りつけてはならないのです。他の人々を欺く、他者から盗む、または他の人に属するものを計画的に害するなどの行いは禁じられます。もし、仕事をするにより報酬が得られるならそうしなさい。もし誰かがあなたのために仕事をしてくれるなら、彼らに公平な賃金を与えなさい。家族のものは皆、家庭での役割に従った生活をおくりなさい。親は子供の面倒を見なければなりませんし、子供は親を助けなくてはなりません。

問題と対処

あるキャラクターが何かをしようとしているところで、他のキャラクターが何か別のことを望むと、争い（struggle）が発生します。争いは次に示すポーカーのような手順で行います。

争う内容を決め、初期のダイスを振る	
最初に「誰が関与しているか」「どのようなセッティングなのか」「なにを賭けての争いなのか」を決定する。そうしたら以下の分だけダイスを振って、手元に置く。	
年齢ダイス	縁故ダイス
年齢と同数のD6	次の場合、縁故のダイスを加える
特性と所持品ダイス	・縁故対象とコンフリクトを行っている
割り振られているダイス	・縁故対象が「賭け」に関係している

行動順の決定
仕掛けたものが最初で、あとは並び順に行動していく。不明確ならダイスの最も高い出目2つを加算し、高い者から。

レイズと受け
「レイズ」はラウンドの自分の手番に行う攻撃的な行動を示す。これは相手が無視できない行動でなければならない。行動などを描写し、手元のロール済みダイスを2つ場に出す。レイズされた側は、防御的な行動として「受け」を行う。行動などを描写し、ロール済みダイスを必要なだけ場に出す。何個でもかまわないが、出目合計をレイズの合計以上にすること。受けに使ったダイスの個数によって、異なる処理が発生する。 <ul style="list-style-type: none">1個：反撃。そのダイスを場に残し、次の行動に用いる。 2個：防御、または回避。特になにも起こらない。 3個以上：打撃をくらう。影響ダイスが発生。

降りる
「降りる」争いからの脱落を意味し、いつでも自ら選択できる。レイズを行う手番にダイスが一つも残っていない場合と、受けのダイス出目がレイズに及ばない場合は、自動的に発生する。そして、賭けられていた物事が発生するか、妨害される。

年齢以外のダイスは、「有用な縁故」なら1D8、「厄介な縁故」なら1D4、装備品のダイスは作成時に書き記したまま、特性は「有用な特性」なら1D8、「厄介な特性」なら1D4の扱いになります。振られたダイスは出目をそのままにして、手元に置いて下さい。「レイズ」か「受け」を行う際の描写は重要です。起こっていることやキャラクターの配置などの周辺状況はこれで決定されます。争いの途中で「特性」や「装備品」を用いて、割り振られているダイスを振って、手元に追加することができます。その場合は、行動の描写にそれらを用いる様を絡めて下さい。

未使用の縁故はいつでも他のキャラクターに振ることができます。争いの途中であれば、割り当てた時点でそのダイスを振り、手元に加えることができます。

3個以上のダイスで受けを行った場合は、打撃をくらい、影響ダイスが発生します。受けに用いたダイスの個数と、レイズに用いられた手段から決定されるダイスのサイズを書き留めて下さい。サイズは会話ならD4、運動ならD6、戦闘ならD8となります。

王子たちは仲間が「受け」を行う際、手持ちのダイスを渡すことで手助けを行えます。3個以上のダイスが使用された場合、手助けしたキャラクターが影響ダイスを受ける（庇う）処理を行います。

複数のキャラクターが関与する争いも手順は同じです。席順で手番を回し、対象を決めてレイズを行って下さい。状況次第で、NPCは1回のレイズでPC全員に受けを行わせる可能性があります。

争いには時々「問題の段階」という尺度が関連する場合があります。これは王子たちが気がついた問題のレベルによって変化し、一般に後半になるに従って悪化します。問題の段階は8面体の個数で表されます。明確な相手が存在しない争い（6D6+問題の段階ダイス）、問題の中心となる人物の争い、重傷を負ったキャラクターへの治療にこのダイスは関わってきまず。

ダイスが尽きれば自動的に降りることとなりますが、自分の意志で降りることも常に選択できます。忘れないで下さい。降りた場合、そのレイズに対する影響ダイスは発生しません。また、争いの過程で状況が変化し、賭けが意味を失う事も起こりえるでしょう。

影響と変化

争いが終わった時点で、その争いで蓄積された影響ダイスを一度に全て振ります。そして最も高い目二つを合計して下さい。和が2～7であれば以下の「短期の影響」を一つ選んで下さい。

<ul style="list-style-type: none">次の争いにおいてのみ、年齢ダイスを1つ差し引く 次の争いにおいてのみ、厄介な特性を一つ得る 次の争いにおいてのみ、特性を一つ失う 争いに関与した対象に縁故を振ってなければ、厄介な縁故に追加 その縁故対象が関与する次の争い終われば消える 争いに関与した対象の縁故を失う その対象が関わる次の争いが終われば元に戻る 王子はシーンから離れ、しばし一人で過ごす 続いての争いが発生しなかった場合のみ選択可 8～11なら以下の「長期に渡る影響」を一つ選んで下さい。

<ul style="list-style-type: none">新たな厄介な特性を一つ得る 有用な特性一つを、厄介な特性に変更する その争いで用いた特性を一つ失う 新たな厄介な縁故を一つ得る 有用な縁故一つを、厄介な縁故に変更する その争いで用いた縁故を一つ失う 装備品一つを役に立たないもの（1D4）とする 記載されている装備品を一つキャラクター・シートから消す 王子のマントがどのような傷を受けたか書き、必要ならダイス減 12～15なら「長期に渡る影響」が二つと、数日で回復する負傷を受けます。どのような傷であるかを描写しなければなりません。

そして合計が16なら、「長期に渡る影響」が二つに加え、重傷を負ってしまいます。すぐに治療を受けなくてはなりません。治療を行うものとガイドとの間で新たな争いが発生します。重傷を負ったものの命を賭けとして、癒し手の年齢かパワーダイス+癒し手&負傷者の特性と縁故と道具、対、影響ダイスの振り直し+問題の段階ダイスで争って下さい。癒し手が勝てば助かります。

ガイドが勝つか放置されれば、負傷者は死亡します。即座に死ぬか、最後のシーンを作るか選択できます。覆ることはありません。影響ダイスの出目に一つでも1があれば、「影響による成長」を得ます。次から一つを選んで下さい。

<ul style="list-style-type: none">新たな有用な特性を一つ得る 厄介な特性を一つ、有用な特性に変更する シーンで関与した誰かを新たな有用な縁故に加える 厄介な縁故を一つ、有益な縁故に変更する 新たな装備品を一つ加える
--

これらの影響は全て、争いを通じて生じた変化を示します。選択は自由ですが、筋の通った理由付けを行わなくてはなりません。