

PICARESQUE ROMAN TRPG

# ピカレスクロマンTRPG

## GM Support Book

これは、ルールブックを持っていないプレイヤーへ、布教卓を立てる際に、サポートするためのサマリーブックです。

布教用の目的であれば、自由に再配布を行なっていただいて構いません。

# 序歌

## 悪党共の挽歌

### 【ピカレスクロマン】

16世紀に起こった小説の形式の一つ。悪党、ごろつき、を意味するスペイン語、ピカロ (pícaro) より。

### 【プレイヤー】

このゲームを遊ぶ人。以降 PL と表記したりもする。進行役は、ゲームマスター、GM とも。

### ■概説

暴力、策略、金が渦巻くアウトロー TRPG 『ピカレスクロマン』

ここは日本であって日本でない、無法地帯の「街」。  
「街」は、歓迎する。  
一攫千金を夢見た愚者から、無法に潜る卑怯な賢者まで。  
奴らは、何に惹かれ、何に溺れ、足を踏み入れるのか。  
「街」は、悪鬼蠢く魔の巣窟。  
莫大な利権の髓を吸い尽くそうとする悪党共。  
それがお前たちピカロだ。  
出し抜け、その手で奪い取れ、ほくそ笑め。  
但し気をつける、お前の隣には“裏切り者がいる”。  
さぁ「街」へようこそ、歓迎しよう。  
お前の自身の手で、悪党共に挽歌を奏でろ。

### ■はじめに

このゲームのプレイヤー（以下 PL）達は、治外法権である「街」を舞台に、シノギを削る「ピカロ（悪党）」となって遊ぶ TRPG だ。

そうして、他者を蹴り落としながら、時に協力し合い、最終的な「利権獲得数」を競う。

ただし、「利権」が誰よりも多いからと安心してはいけぬ。「裏切り者」を探しだせなければ、きっと足を掬われる事だろう。

### ■「街」とは？

日本は、いつもと変わらない日常を送っていた。その傍らに潜む「街」

の存在を知らずに。

「街」とは、日本のどこかに存在するとされる、日本の憲法及び権力の及ばない、悪党たちの楽園だ。

現代日本に生き辛い感性——裏を返せば、悪党としての才覚——を持った人間は、意図せず「街」の情報<sup>いぎょう</sup>を手に掴んでいる。今から PL が RP するキャラクターもまた、「街」に誘われた人間の一人となる。

## ■遊ぶために必要なもの

このゲーム遊ぶには、進行役となるゲームマスター（以下 GM）が 1 人、PL が 4～5 人に加えて下記のものが必要となる。

- 本ルールブック
- 六面ダイス×2
- キャラクターシート
- 筆記用具とメモ用紙
- カウンター

## ■プレイ紹介プレイ

また、このゲームの雰囲気や流れを知りたい場合 70 頁から、ピカレスクロマン TRPG を遊んだ風景を文章化したもの、いわゆるリプレイを掲載している。それを読むと、このゲームがどういったものかわかるだろう。

## ■進行上の諸注意

このゲームは、必ずしも PL にヒロイック性が保証されるものではない。何故ならば、悪党の生涯は惨めな最期を迎えることが常であるからだ。「街」という性質上、他者を蹴落とし蹴落とされることは日常である。そして、それは今から遊ぶプレイヤーのキャラクターも例外ではない。

また、システム上 PvP 要素も含まれている。時に PL 間で勝者と敗者が決定されたり、無惨な結果に陥ることもあるだろう。しかし、それらはあくまで「街」におけるキャラクターの話であり、PL とは別次元の話である。当然それらの結果や悶着を PL 同士の関係に持ち込んでほしくない。

ピカレスクロマン TRPG は、悪党として他者を蹴落とす遊びではあるが、それ以前に TRPG という遊びでもある。TRPG の大原則である「全員が楽しむ」ということを忘れずに遊んで欲しい。

## ■黄金規則

このゲーム遊ぶにあたって、絶対の規則がある。それは進行役であるゲームマスターが絶対のルールであるということだ。ゲームマスターは、時に、進行の都合、あるいはより面白くなる可能性のために、ルールブックの裁定と違った処理を行っても良いものと定める。

### 【推奨はしていない】

PL が 3 人や 6 人でも遊べないことは無いが推奨はしていない。

三人であると、ゲームの駆け引き性が薄れ、六人であると時間がかりすぎてしまう。

### 【カウンター】

ゲーム内で、良く変動する数値があるため、おぼじき等のカウンターがあるとプレイがスムーズだろう。

小銭を使う場合、悪党 RP とダイスを使うという点を踏まえて、場所に注意されたい。

### 【プレイ紹介プレイ】

初めてプレイする人向けに、解説を行いながら進めている為、こちらから目を通すと、ルールバートの理解が早くなるだろう。

### 【PvP】

Player vs Player の略  
GM の用意した敵ではなく、プレイヤー同士で戦うこと。

### 【PvPvGM】

このゲームは、PvP が本質ではなく、GM も対立構造であり基本的には GM を叩くことが目的とした構図になっている。PvP に拘っているとむしろ足を掬われることだろう。

### 【黄金規則】

GM が絶対のルールではあるが、PL が無言で服従する必要もない。納得のいかないことや、面白くなりそうな提案は積極的に行って良い。

ただし、その提案を踏まえた上での GM の裁定には従うこと。

基本的に、処理の巻き戻しは推奨していないが、プレイヤーが不利にならない、かつ進行に影響を及ぼさない範囲であれば巻き戻しても良い。

サンプルキャラクター① ヤクザ (インテリ)

# ヤクザ

「俺にヤクザの看板出すってことは……」

まさか無事に帰れるとは思っちゃねえだろうな？」

法に背き、社会に背き、暴力でシノギを削っている連中。  
世間から社会のクズと称されようと、  
ここに世間など無いし、守るべき法もない。  
ただ、奴らがルールだ。

「ヤクザ」は、『暴力』に優れている。

## ■ 『ヤクザのステータス』

「暴力」に「4」それ以外は「3」「2」「1」を任意に振り分ける。初期の「財」は「2」。

サンプルキャラクター① インテリヤクザ									
メインジョブスキル		《圧倒的暴力》		《武人》		サブジョブスキル		《インテリ》	
暴力	6	智力	4	色香	1	天運	2	「財」	2
<p>いわゆる「インテリヤクザ」といった構成。智力も高く、更に《インテリ》は智力の判定の達成値を上げることができる。序盤は情報を集めるのも容易いだろう。</p> <p>スキル《武人》で暴力を底上げし、苦手な色香や天運の判定を《圧倒的暴力》を使い、暴力で解決する。あらゆる判定に隙が無く、“非常に喰えないヤクザ”といったキャラクターを演出することができるだろう。</p>									

## ヤクザ メインジョブスキル

### 《武人》

「暴力」の能力値を「+2」する。

### 《圧倒的暴力》

1 サイクルに一度、あらゆる判定を「暴力」を基準に行うことができる。  
これは判定を行う前にスキルの発動を宣言しなくてはならない。

## サブジョブスキル

《インテリ》		智力
効果	1 サイクルに一度「智力」を基準とする判定に達成値を「+1」できる。これは「財」を積む処理が終了したあとにも行える。	
「その頭脳は、生き延びるのに、世間の偽善が邪魔すぎた」		

# 情報屋

「僕？ さあ、どっちだろうね」

「踊る阿呆に見る阿呆、

情報を売買して、シノギを削っている連中。  
「覗き好き」が高じたか、はたまた全知を気取って神にでもなった気が。  
……いや、それともただの狂人か。  
彼らは、混沌を愛し、情報を独占し、一人ほくそ笑む。

情報屋は、『智力』に優れている。

## ■ 『情報屋のステータス』

「智力」に「4」それ以外は「3」「2」「1」を任意に振り分ける。初期の「財」は「3」。

サンプルキャラクター② 情報屋の投資家									
メインジョブスキル		《情報売買》		《みつけた》		サブジョブスキル		《投資家》	
暴力	1	智力	5	色香	2	天運	3	「財」	3
<p>全てモニター越しに観察する投資家。</p> <p>《情報売買》で「財」を獲得した時に、《投資家》のスキルを発動できる。《投資家》は「財」を獲得をトリガーにして、「財」を増やすことのできるスキルであるから、これによって、【情報収集】を行うだけで「財」が溜まっていく。</p> <p>《みつけた》を駆使して裏切り者を探しながら「財」を増やしていき、他の判定には金で解決していくことができるだろう。</p> <p>投資家らしく、金を持って余し、道楽の覗き見趣味といった情報屋らしいRPを行うことができるだろう。また、裏切り者にとっては実に煩わしい存在ともなる。</p>									

## 情報屋 メインジョブスキル

### 《情報売買》

「情報収集判定」に成功すると「財」を「1」獲得する。  
これは受動側で達成値の比べ合いに勝利した時も獲得する。

### 《みつけた》

他 PC を対象にした能動的な「情報収集判定」に達成値を「+3」する。

## サブジョブスキル

《投資家》		智力
効果	1 サイクルに一度、自分の「財」が増えたとき発動できる。「1d」を行い「6」が出たときは、「2」、「4～5」が出たときは「財」を「1」獲得する。「1～2」が出た場合は「財」を「1」失う。	
「金さえ手に入れば良いと思っている奴らほど、ここの空気はよく馴染む」		



「神さま？ 金以外に何を信じてるの？」

「笑わせないでくれる？」

人を貶め欺く事でシノギを削っている連中。  
金儲けのことしか頭に無く、人をただの駒としか見ていない。  
彼らを非倫理的と非難するだろうか？  
ここでは、そんなもの鼻を噛む紙にすらならない。

詐欺師は、『色気』と『智力』に優れている。

サンプルキャラクター③

詐欺師（修道女）

# 詐欺師



## ■ 『詐欺師のステータス』

「智力」か「色香」のいずれかに「4」と「3」。それ以外に「2」「1」を任意に振り分ける。初期の「財」は「4」。

サンプルキャラクター③ 修道女の詐欺師									
メインジョブスキル		《ペテン同盟》		《金の亡者》		サブジョブスキル		《神父 / 修道女》	
暴力	3	智力	3	色香	4	天運	1	「財」	4
<p>神を盾に近づき、金を集める詐欺師のシスター。</p> <p>《ペテン同盟》により、同盟を破棄されるデメリットが無い以上、多くの悪党と同盟を結んで回ると良い。その間にも、《金の亡者》で勝手に「財」が懐が増えてゆく。そうして、自らの土台を盤石なものへと変えてゆき、最後には「金」と同盟の力で根こそぎ攫う。</p> <p>ステータスも平均的に高く、更に《修道女》のスキルは受動有利へと変えるもので、達成値の比べ合いを仕掛け辛い。触れるのも煩わしい、まさに詐欺師と言える。</p> <p>神に仕える身だというのに、天運が最も低く、ツキに見放されたステータスは、ある種の皮肉なのかもしれない。</p>									

## 詐欺師 メインジョブスキル

### 《金の亡者》

1 サイクルに一度、自身を含めた任意のPCが「財」を獲得したとき、「財」を「1」獲得する。ただし、譲渡によって「財」を得た場合は獲得できない。

### 《ペテン同盟》

「同盟破棄」のペナルティが常に無効となる。

## サブジョブスキル

《神父 / 修道女》		暴力
効果	同値による失敗を成功にする。	
<p>「彼らが聖人か、悪党か。 歴史を少しでも知っていれば、それは愚問であろう」</p>		

# 遊び人

「俺のこと好きって？ ありがとー！」

「じゃあお金貸して！」

敷かれたレールの逆を行き、己が欲望に最も忠実に生きる連中。  
天性の愛嬌が、はたまた計算づくが  
人に愛され寄生し、好き勝手に今月も奴らは暮らしている。

『遊び人』は、『色気』に優れている。

## ■ 『遊び人のステータス』

「色香」に「4」。それ以外は任意に振り分けてよい。ただし、一つ的能力値の最大値が「4」で合計が「6」になるように割り振る。初期の「財」は「1」。

サンプルキャラクター④ 元ムービースターの遊び人									
メインジョブスキル		《自由奔放》		《ツケる》		サブジョブスキル		《ムービースター》	
暴力	0	智力	2	色香	6	天運	5	「財」	1
<p>顔と運だけで成り上がってきた元ムービースター。</p> <p>《自由奔放》で底上げした色香に、天運に極振り。更に《ムービースター》のスキルで、1d×2となった出目は、ピーキーにカオスさが加わった。同盟を高い色香で無理やり結びまわって、《ツケる》で人の金で好き放題遊ぶことができる。</p> <p>腕っ節はからきしであるが、《ムービースター》時代の殺陣が生きる時があるのか、1/6 でクリティカルも狙える。とてもサンプルビルドとは思えないピーキーさだが、遊び人がそもそもそういった存在なので仕方ないことである。</p>									

## 遊び人 メインジョブスキル

## 《自由奔放》

「色香」の能力値を「+2」する。

## 《ツケる》

同盟を結んでいる PC から「財」を「1」消費して達成値を上昇させることができる。複数人と結んでいる場合、その任意の人数分の「財」を消費して使用できる。ただし、同盟相手の「財」がマイナスになるような使用はできない。

このスキルを発動する時、同盟相手の承諾を得る必要はない。ただし、使用する相手を対象にした判定のときには発動できない。

## サブジョブスキル

## 《ムービースター》

天運

## 効果

「2d」で行う判定を全て「1d×2」で行う。この時「6」が出た場合はクリティカル。「1」が出た場合はファンブルとして処理を行う。

「役者は「街」に大歓迎さ。無論、道化も同様に」

# 博徒

「水族館では、お静かに」

博奕に憑かれ、シノギを削る連中。  
無頼を気取り、己が腕のみで鉄火場を灼く。  
ツキの女神に媚びを売り、一步違えばアイツは自分だと、敵を喰らう。  
情もなく、ただ、コロされる前に、コロシ続ける。この「街」で。

博徒は、『天運』に優れている。

## ■ 『博徒のステータス』

「天運」に「5」それ以外は「3」「2」「0」を任意に振り分ける。初期の「財」は「1d-1」。

サンプルキャラクター⑤ 博徒の令嬢									
メインジョブスキル		《勘》		《サマ師》		サブジョブスキル		《御曹司 / 令嬢》	
暴力	0	智力	2	色香	4	天運	5	「財」	1d-1+4
<p>妖艶な雰囲気を漂わせる博徒。</p> <p>《令嬢》のスキルで初期から安定した「財」の壁を築き《勘》で得意な天運にすり替えたり、《サマ師》で判定をやり直したり、博徒らしいトリッキーな動きが可能。苦手な暴力を使われる判定も、この2つを駆使すれば対応できる。</p> <p>色香も高い為、同盟を結びつつ得意の天運に磨きをかけても良いだろう。</p>									

## 博徒 メインジョブスキル

### 《サマ師》

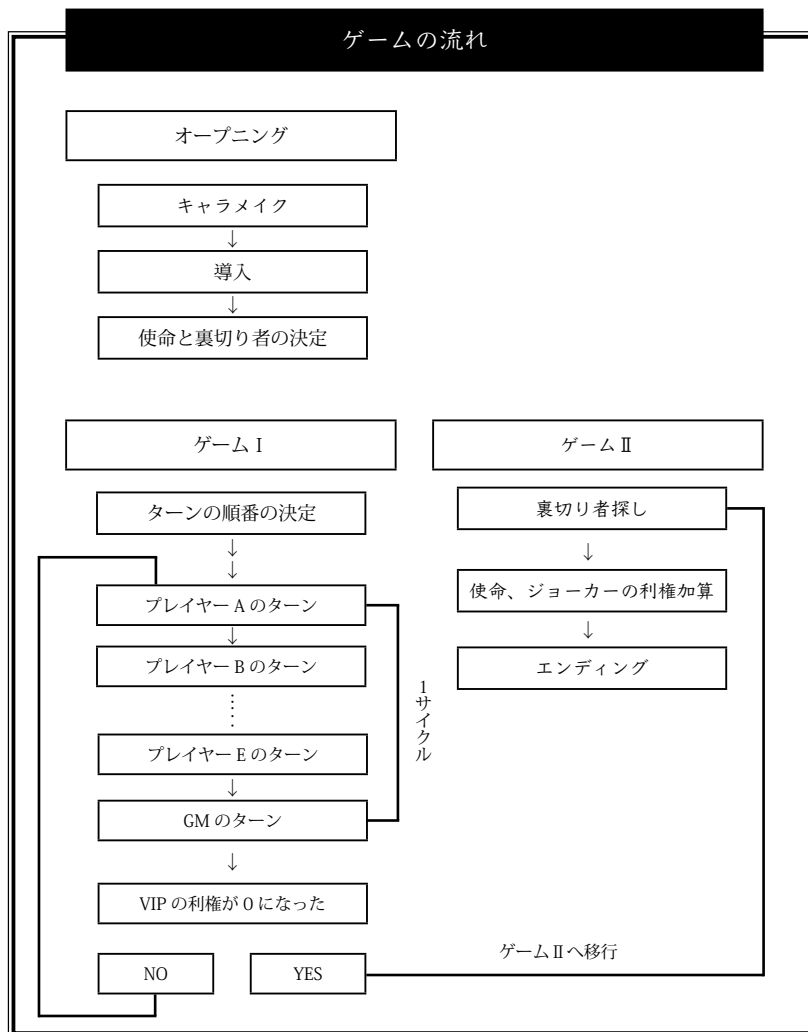
1 サイクルに一度、PC と達成値の比べ合いを行うとき発動できる。お互いの達成値を確認したあと、自身の任意のダイス一つを振り直すことができる。これは 1d のみで振る判定には使用できない。

### 《勘》

1 サイクルに一度、発動できる。あらゆる判定の基準値を「天運」の数値で行うことができる。これは、判定を行う前にスキルの発動を宣言しなくてはならない。

## サブジョブスキル

《御曹司 / 令嬢》		色香
効果	ゲーム開始時「財」を「+4」する。	
「惹かれたか、退廢に」		



## ■プレイヤーのターン

PL は、自分のターンで下記の選択肢のいずれか一つを行う。

- ・【情報収集判定】
- ・【シノギ判定】
- ・【コロシ判定】
- ・【同盟 / 破棄】
- ・【利権 or ジョーカー獲得判定】
- ・【交渉】

～行動サマリー～

<b>【情報収集判定】 p</b>
<p>ゲームが有利になる情報を集めることができる判定。「智力+2d」で行う。</p> <p>GMに行う場合は「残り利権数」「VIPの利権獲得の際の目標値」「ジョーカー表裏効果」を選んで獲得できる。</p> <p>PCに行う場合は「PCの情報カード」「PCが所持している情報カード」を選んで行う。「裏切り者か否か」は、「PCの情報カードを所持した状態」もしくは「相手の達成値を3以上上回って勝利する」ことで獲得できる。</p>

<b>【シノギ判定】 p</b>
<p>達成値を上昇させることのできる「財」を獲得する判定。どのようにして「財」を稼ぐのかGMに申告する。申告内容によっては目標値や獲得できる「財」が変化する。</p> <p>基準は、目標値10で「財」を「4」獲得する。</p>

<b>【同盟 / 破棄】 p</b>
<p>他の悪党と手を組み、ステータスを強化する判定。同盟を他PCへ持ちかけ、承諾されると能動側は任意の能力値を「2点」、受動側は「1点」を上昇させる。</p> <p>もし同盟を断られた場合「色香」を基準に達成値を比べ合い、成功したとき、無理やり結ぶことができる。</p> <p>同盟は破棄をすることで、同盟相手へペナルティを与えることができる。破棄された相手は直前の判定に達成値に「-3」のペナルティを受け、その判定で「財」が使用できなくなる。口頭ではなく、判定で同盟を結んでいた場合、破棄を試みるには再度達成値の比べ合いが必要となる。</p>

<b>【コロシ判定】 p</b>	
<p>他PCをコロして任意のものを奪う判定。①どのPCをコロスか選択する。②次のうち、どれを奪うか宣言する。『任意の情報カード / 「財」を「4」 / 利権を「2」 / ジョーカーの所有権 / 裏切り者か否かの判明』</p> <p>③能動側はどの能力値を基準に達成値を比べ合うかを選択する。受動側は能動側が何を選んだか予想する。</p>	
受動側の予想が外れる	受動側の予想が当たる
<p>能動側が選んだ能力値を基準に達成値を比べ合う。能動側が勝てば、宣言したものを奪える。負ければ、判定は終了する。</p>	<p>予想を当てられた能動側は「財」を「2」支払い、失敗に終わる。</p>

<b>【利権 or ジョーカー獲得判定】 p</b>
<p>利権を獲得する際は「暴力」「智力」「色香」のいずれかを基準にGMの秘匿された目標値に対し判定を行う。成功すると「1d3+1」の利権を獲得する。</p> <p>また、ジョーカーはGMが指定した能力値を基準に判定を行い、成功すると獲得し、「表効果」が公開される。</p>

<b>【交渉】 p</b>
<p>自分の持っている「情報カード」や「財」「利権」「ジョーカー」を受け渡すことで、何らかの約束を持ちかけたり、交換CoCったり、自由に行動することができる。持ちかけた交渉が断られた場合、他PCへ交渉し直したり別の判定を行える。</p>

<b>その他</b>
<p>「財」を消費した値だけ自身の達成値を上昇させることができる。ただし、能動的にマイナスになるまで使用することはできない。他PCに奪われるなどした場合は「財」をマイナスにする。「財」がマイナスの値だけ達成値にペナルティを受ける。</p>

## ■ 《裏切り者の制約》とメリット

「裏切り者」は目立ってはならないため以下の制約がある。

- ・利権所持数が、一位にも最下位にもなってはならない。

これは、ゲーム I が終了し使命を加算する前の時に満たしておけば良い。  
上記の制約を満たすと、裏切り者は次のボーナスを得る。

- ・「裏切り者」を指名できなかった PC から利権を「2」奪う。
- ・経過サイクル点、利権を獲得する。

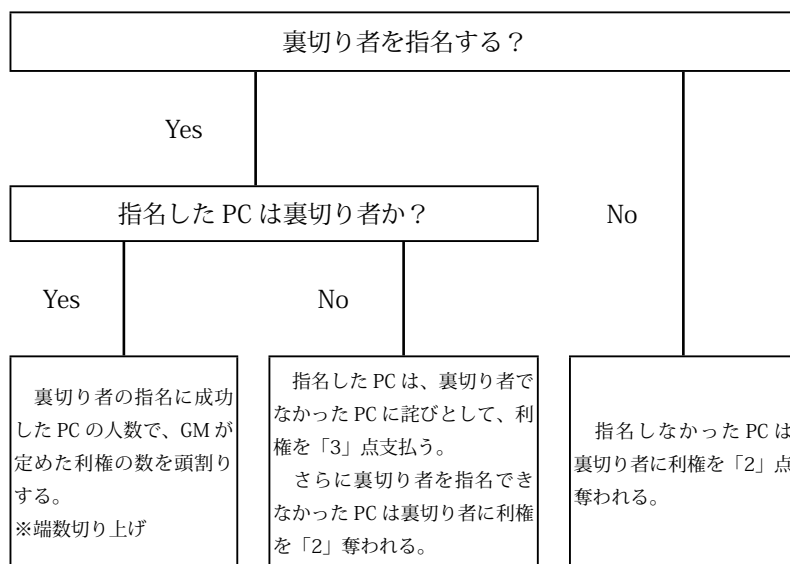
## ■ 【裏切り者探しについて】

ゲーム II で裏切り者探しを行う。

全 PL は「X が裏切り者である」と GM に伝える。この時、裏切り者の検討がつかなければ指定しないという選択もできる。

仮に裏切り者を当てる事ができれば、そのバックである VIP から更に利権を奪い取れる。

PC が四人の場合「8」、五人の場合「10」程度を目安として GM が調整した利権を頭割りする。この利権はゲーム I 開始時に公開される。



裏切り者が「ゲーム I 終了時に、着順が一位もしくは最下位ではない」という制約を満たしていなかった場合、裏切り者から利権を奪われることはなくなる。ただし、満たしていない場合でも裏切り者探しは行われる。





# 「街」について

## 病葉、崩れて

——「街」唯一の入り口「門」にて

この「街」に入るための合言葉？ 袖の下？ んなもん要らねえよ。……はっ、なんだ。アンタ「街」の噂に酔わされて、アリもしねえ情報買わされたんだな。お気の毒に。

……ほら、この紙。「貴方は、何をしにこの「街」へ？」これに答えるだけだよ。この「街」に入るためのたった一つの条件だ。なんでこんなことするかって？ んなこと、俺も知らねえ。俺ァ、ただの雇われだからよお。

まー、噂によりゃ、この「街」の創始者が決めたことだとか。ただの物好きが「街」で得た利権使って酔狂なことやってる、とか…色々あるわな。当然、信憑性なんてないがな。

この「街」は無法地帯だが……たった一つの掟として、これがある。ん？ 納得いかねえって顔だな。ま、「街」がどんな場所かってのは、その眼で確かめるんだな。……書けたな。それでは「街」へようこそ。「街」は賢者から愚者まで、大歓迎さ。ただし「悪党」か「カモ」に限るってな。

——「街」中にて

意外そうな顔をしていますね。「街」はもっとスラム街のようなものを想像してましたか？

「街」は無法地帯、日本という国の憲法が及ぶことはありません。警察もなければ自衛隊も居ない。ですが、秩序は保たれています。紙幣価値も機能していますから、金さえあれば酒も呑める、女も買える。あるのは、「街」で暮らすための不文律……それさえ守ってれば、殺されはしない。ただ、コロされたくなければ、暴力、智略、金、兎に角、何かに身を委ねるんですね。「外界」で暮らしていた時の知恵ぐらいあるでしょう。

ああ、申し遅れました。わたくし、この「街」でしがたい極道をやっています「式神」と申します。

おい、荒森、死体はせめて道の脇に転がしておけ。……私はこれで。それでは「街」を引き続き、楽しんでください。

——「街」の時計塔、にて

どういった形であれ、ここに「いた」ってことは、君がそれなりってことはわかるよ。ま、だから

こうして一時的な同盟を持ちかけたわけなんだけど。

でもね、その眼はもう少し隠した方が良いよ。「街」中の悪党みたいにギラつかせてちゃ、一瞬で悪党ってバレるから。

流石に時計塔の警備は伊達じゃないよ。時計塔のゲストをハメるとなればなおのこと。「街」中や、勘違いしてるVIP相手ならまだしもさ。

ってことで、悪いね、裏切って。同盟は破棄させて貰うよ。ま、ここまで来てたんなら、這い上がってこれるよ。じゃあね。

——「街」地下にて

アンタぁ……堕ちるとこまで堕ちちまったなあ。あーあー、完全に素寒貧だ。

「街」は「外界」のクズや落伍者の受け皿だってのによォ……その皿から飛び出しちまうたァ、アンタ、正真正銘の人間失格だなあ。一周回って誇っていいぜ。

皮肉じゃねえさ、案外、な。失うもんが何もねえってのは、怖いんだ。……人間、誰しもが何かを積み上げて生きてるからなあ。平気でそれを崩せるってのは、持たない奴だけの特権さ。

へへ……しかし、死体じゃねえ人間が、地下に堕ちてくるのは久々だ。案外、お前みたいなやつが、この「街」でのし上がれるのかもしれないねえな。おっと……このジャケット、まだ着れそうだ。悪く思うなよ、これが「街」の、な、お前ま——

## ■【舞台紹介】

### ◆『「街」』

そこに「街」はある。正常に生きていれば、見向きもしない隙間に「街」の情報は転がっている。

倫理や道徳に、息苦しさを覚え、己の能力を遺憾なく宛てがいたい。

そうして……現に燻っている、人間に。「街」は、甘く染み入るように、誘い込む。

気がつけば、既に「門」の前に立っていることだろう。

ようこそ「街」へ。

### ◆『外界』

「街」から見ての我々が暮らす一般的な世界、通常の日本社会を指す。2010年代後半程度の現代日本社会。その傍らに潜める「街」の息遣いを知ることなく、今日も日常は回っている。