

サイズフェチTRPG「SIZE role」

基本ルールブック

Witten by 10pyo (別名義: 天平)

更新履歴

2021/03/21: ゲーム製作開始。「必要なもの」、「はじめに、TRPGとは」、「「SIZE role」とは」、「基本ルールブックとサプリメント」、「用語」、「キャラクター作成」のうち「意志力」、「特技」、「サイズランク」、「ゲーム進行」のうち事前連絡する必要のある6項目と「バッドエンド」、「ゲーム進行の本編」、「判定方法」、「成長ルール」、「キャラクターシート」、「シナリオシート」まで完成。残りはキャラクター作成の「スキル」、「サプリメント: 近未来」、「サプリメント: 剣と魔法」、「サプリメント: 幻想郷」

2021/03/22: 基本ルールの「スキル」を12個作成。人体汎用事件表を10個作成。サイズランク事件表を3つ作成。著作権の表記を作成。サプリメントの製作に移行。

遊ぶために必要なもの

参加者: GM1人、PL1~3人

ダイス: 6面ダイス2~3個程度をPLの数だけ。

遊ぶ時間: シナリオによる。

紙とペン: 人数分(オンラインならパソコンまたはスマートフォンやタブレットで代用可能)

その他: 本書と、遊びたい世界観に合わせたサプリメント

対象年齢: 18歳未満禁止。

注意事項: 本書内に性器描写、残虐描写、スカトロ描写が含まれる箇所があります。それぞれ必要最低限に抑えたつもりですが、ご注意ください。

はじめに、TRPGとは

サイズフェチTRPG「SIZE role」のルールブックをご覧いただきありがとうございます。まずはじめに、TRPGとはなんだろうと思っている人もいると思われるので、そこから説明させていただきます。

TRPGとは、「テーブルトークロールプレイングゲーム」の中から「テーブルトーク(T)」、「ルール(R)」、「プレイング(P)」、「ゲーム(G)」の頭文字を取って呼ばれています。

TRPGはその名前の通り、卓上を複数の人間で囲んで(テーブル)、お話をしながら(トーク)役割を演じて(ロールプレイング)遊ぶこと(ゲーム)を目的としたものです。現代では、卓上の代わりにパソコンやスマートフォン、タブレットから使用可能なダイス(サイコロ)付きチャットソフトを使って遊ばれることも多いです。

このゲームの肝となる部分は、特にロールプレイングの部分が主眼となることが多いです。ただ、一般ではあまり聞かない言葉ですので本ゲームににおける「ロールプレイング」の定義を決めますと、「このキャラクターならどう考え、動くだろう」。それをプレイヤーの意志で示すことがロールプレイングだと考えています。

例えば、ロールプレイングは「キャラクターなりきり」という意見もありますし、「地の文を含めて演出すること」という意見もあります。または「単に行動を宣言するだけ」でもいいという意見もあります。そして、それらは全て正解だと、ここでは定義しておきましょう。

プレイヤーが動かすキャラクターや、ゲームマスターが演じるキャラクター。それらがどのような考えで動くかを表現すること。それが、ロールプレイングです。

つまり、複数の人間でお話しながらキャラクターを表現して遊ぶこと。それがTRPGです。

さて、TRPGを遊ぶにはプレイヤーだけでは成立しません。プレイヤーだけではゲームルールの裁定ができず、シナリオも無軌道なものとなってしまいうからです。

そこで、プレイヤーたちが遊ぶゲームの司会進行を行い、(自作でも、他の人が作ったものでも)シナリオに従ってキャラクターたちが乗り越える困難を用意する役割を担う参加者。それがゲームマスターです。

ゲームマスターはやりがいがあり、ゲームマスターだからこそ楽しめるものは少なくありません。しかし、シナリオの自作や読み込み、時には会場準備を行うことも少なくないゲームマスターという役割は負担が重いことが多いです。プレイヤーの方はゲームマスターをねぎらってあげてください。

ただし、プレイヤーもゲームマスターも本質的にはどちらも同じ、ゲームの参加者です。役割が違うだけで立場は同じことを、お互いに覚えておきましょう。

「SIZE role」とは

このゲーム、サイズフェチTRPG「SIZE role」とは、一般的に特殊性癖(性的嗜好)とされる「サイズフェチ」を主眼においたTRPGです。

サイズフェチについては、このルールブックを開いている時点である程度理解しているものとしますが、ざっくり言うと「相対的に巨大な存在に対する性的嗜好」です。

細かく分類すると、縮小男性と通常サイズの女性、通常サイズの男性と巨大な女性、あるいは小さな女性と通常サイズの男性などなど枝分かれが非常に多いですが、このゲームでは特に「小さな存在が大きな存在と関わっていく」ことをメインテーマとしています。

巨大な存在を演じるゲームとしては、ちょっと不向きかもしれません。あるいは、ゲームマスターという立場なら全く問題はありませんが、どちらかというと巨大な存在というのは、プレイヤーキャラクターにとっては脅威であり、困難となる存在です。

逆に、普通の大きさや小さな存在となって、相対的に大きな存在に立ち向かう、または翻弄されるというロールプレイをしたい方にはプレイヤーとして遊ぶことをおすすめします。

本ゲームで遊んだ感想をTwitter等でつぶやく際は、「#SIZErole」と付けることをお願いします。

基本ルールブックとサプリメント

「SIZE role」というルールは、本書「基本ルールブック」と、別の書籍として出している「サプリメント」に分かれています。

基本ルールブックは無料で公開されており、キャラクター作成やゲームの流れ、判定方法などは記載されていますが、世界観は載っていません。

これは、単にサイズフェチと言っても世界観に合わせて向いている物語は全く違うだろうと判断し、敢えて特定の世界観を用意していないためです。

ですので、例えば「剣と魔法の世界で縮小化トラップにハマった冒険者」という物語を遊びたいなら「サプリメント:剣と魔法」を参考にしてください。ゲームの物語、シナリオを作るために必要な世界観やイベント表は、サプリメントに記載しています。

このゲームを遊ぶためには

このゲームを遊ぶためには、最低でもゲームマスター1人と1～3人のプレイヤーを必要とします。

直接参加者が集まって遊んでもいいですし、現代ではインターネットを介した「オンラインセッション」というものも普及しています。

オンラインセッションが、ダイスを振ることができるチャットソフトならどれでも可能ですがこのゲームの性質上、性表現が少なからず含まれると思われるため、性表現がチャットソフトを使用してください。

基本的に、個人サーバーで運営されているチャットソフトは規約上認められていない限り、運営の不利益となってしまう可能性があるため控えたほうがいいと思われます。

問題ないチャットツールは、公言すると別の問題が発生しかねないので自らお調べください。結論だけ言えば、そういうものもあります。

用語

D:ダイスと読みます。サイコロのことで、このゲームでは6面ダイスをそれぞれのプレイヤーが2個ずつ使用します。ダイスを2個振ることを2D6と表記します。

GM:ゲームマスターと読みます。ゲームの進行や、NPCのロールプレイを担当します。

NPC:ノン・プレイヤーキャラクターと読みます。物語上乗り越える壁や、脅威に翻弄される被害者などとしてGMがロールプレイします。

PC:プレイヤーキャラクターと読みます。PLが操作するキャラクターです。

PL:プレイヤーと読みます。PCの行動を決め、ロールプレイを行います。

RP:ロールプレイと読みます。役割演技を意味する言葉です。

目標値:判定時に目指す数値です。

修正値:サイズ比によって判定の難易度に加えられた数値です。

達成値:判定を行った結果の数値です。

巨人:巨大な人間、あるいは相対的に巨大な人間です。このゲームでは基本的に、等身大の人間または小人が巨人に翻弄されたり、交流したりするゲームとなります。

等身大:一般的な人間の大きさのことを表します。概ね140～210cmまでを想定しています。

小人:元から小さかったり、病気や科学技術、魔法などで後天的に小さくなった人間のことを表します。

サイズ比:とあるキャラクターから見て、別の物体や生物がどれだけ大きいのか、小さいかを表す用語です。サイズ比が大きければ必要とする判定の回数が増えて攻略の難易度が増加します。

サイズランク:キャラクターに設定された全高をゲーム的に表現した要素です。

基本ルールブック:「SIZE role」を遊ぶためのキャラクター作成や基本的な判定方法が記載されている本です。本書となります。

サプリメント:ゲームを遊ぶために必要な世界観の設定やイベント表、その世界観特有の職業が記載された書籍です。

キャラクター作成

PLを担当する人は、シナリオの舞台で動かすキャラクター(PC)を作成します。

全てのキャラクターは作成時、キャラクターレベルは「1」となり、意志力を「5」と任意のサイズランク、「3つ」の特技、「1つ」のスキルを持っています。

また、各キャラクターには「職業」が存在し、職業ごとに決められた特技を追加で持っています。職業は世界観によって異なるため、本書では記載されません。各サプリメントを参照してください。

なお、同じ名前の特技、スキルは同時に複数持つことはできません。

職業、スキルの名前はGMが許可する範囲で自由に変えて構いません。

サプリメントによっては様々な種族が設定されていることがあります。種族によって推奨されるサイズランクが異なることがありますので、GMや他のPLとよく相談して決めてください。

ただし、魔法の力や病気など、様々な理由でサイズランクが変動することがありますので、それを踏まえてサイズランクの設定をお願いします。

意志力

キャラクターが困難に立ち向かうために必要な要素です。全てのキャラクターは、作成時に「5」の意志力を持っています。

また、スキルやシナリオの展開などで意志力が増減することがあります。

サイズランク

全てのキャラクター及び物体は、その存在の大きさを表す要素として「サイズランク」というものを持っています。

PCのサイズランクは自由に設定できますが、基本的に小さな存在が大きな存在に翻弄されたり、大きな存在と交流することを目的としたゲームですので「サイズランク:4」以上はGMや他のプレイヤーとよく相談して決めてください。

あるいは、最初から「巨大な存在となって活動する」ことを目的としたシナリオなら「サイズランク:4」以上を推奨します。

なお、各サイズランクの間には隙間がありますが、ランクごとに記載されている全高は目安ですので、キャラクターに近いと思ったランクを選んで構いません。

基本的にサイズランクは大きいほうが有利ですが、このゲームはPLたちとGMがお互いに一つの物語を作り上げることを楽しむことを目的としています。

作りたい物語を事前に相談し、それにあったサイズランクを選ぶことをおすすめします。

サイズランク表

サイズランク	1	2	3
全高(目安)	1cm以下	10~30cm	140~210cm
参考	蟻	犬、猫	人間
サイズランク	4	5	6
全高(目安)	5m~10m	10m~100m	100m以上
参考	一般家屋	3階以上のビル	東京タワー(333m)

特技

▽運動系

運動系特技は、キャラクターが「身軽な動きで活動する」判定で使用されま
す。

- 軽業: 軽やかに動き回る特技。
- 登攀: 崖などを昇る特技。
- 製作: なにか物を作る特技。
- 武力: 力で解決する特技。
- 肺活: 息の持続力を表す特技。

▽耐性系

耐性系特技は、キャラクターに危害が与えられた際に「それに抵抗できる
か」という判定で使用されます。

- 防毒(酸などを含む): 毒や酸などに耐性を持っていることを表す特技。
- 防臭: 悪臭に耐性を持っていることを表す特技。
- 耐压: 圧力や応力に耐性を持っていることを表す特技。
- 耐熱: 熱や湿気、水分の消費に耐性を持つ特技。

▽感知系

感知系特技は「何かを察する」または「何かを隠す」判定で使用されます。

- 知覚: 異変に気づく特技。
- 隠密: 身を隠す特技。
- 隠蔽: 物を隠す特技。

▽対人系

対人系特技は「他者との関わり」に対する判定で使用されます。

- 交渉: 自分の要望を伝える特技。
- 詐術: 嘘を騙しぬく特技。
- 看破: 相手の嘘を見抜く特技。
- 勇氣: 恐怖を乗り越える特技。
- 貫徹: 誘惑に耐える特技。

▽知性系

知性系特技は「賢さを示す」判定で使用されます。

- 記憶: 過去に起きた出来事を思い出す特技。
- 学術: 学問的な知識を知っていることを表す特技。
- 知恵: 頭の回転によって機転を利かせる特技。

スキル

【名前】←スキルの名前です。
【タイミング】←スキルを使用できるタイミングです。
【使用制限】←スキルを使用できる回数制限です。
【効果】←スキルの効果です。
【フレーバー】←スキルのフレーバーテキストです。
=====

【名前】運命の介入
【タイミング】判定時
【使用制限】3／シナリオ
【効果】判定時、6面ダイスを追加で1個振る。
その後、出た目を2つ選んでその合計を達成値とする。
【フレーバー】貴方はなにかの補正がかかっているような幸運を持つ。
=====

【名前】屈辱の記憶
【タイミング】効果文参照
【使用制限】—
【効果】困難を乗り越えることに失敗したときに使用可能。
自身が次に行う判定の目標値を「2」増減する。
【フレーバー】貴方は失敗を糧に向上する。
=====

【名前】サイズ変化
【タイミング】判定時
【使用制限】1／シナリオ
【効果】任意のキャラクターが行うサイズ比を「1」増減させることができる。
【フレーバー】貴方は生物を巨大化、または縮小化する手段を持っている。
=====

【名前】状況操作
【タイミング】効果文参照
【使用制限】1／シナリオ
【効果】自身が振った事件表を振り直すことができる。
【フレーバー】貴方は今置かれている状況を操るすべを持つ。
=====

【名前】専門家:○○

【タイミング】効果文参照

【使用制限】ー

【効果】自身が修得している特技を1つ指定する。

その特技による判定の目標値を「2」増減する。

このスキルは特技ごとに1つまで同時に習得できる。

【フレーバー】貴方は特に、特定分野のスペシャリストだ。

=====

【名前】多芸

【タイミング】常時

【使用制限】ー

【効果】特技を「2つ」習得する。

【フレーバー】貴方は様々な技能に通じている。

=====

【名前】治療

【タイミング】任意

【使用制限】1／シナリオ

【効果】PCの中から1体を選択し、そのキャラクターの意志力を「1」回復する。

【フレーバー】貴方は他者をケアする能力を持つ。

=====

【名前】得意分野:○○

【タイミング】効果文参照

【使用制限】ー

【効果】タグの中から1つ選ぶ。

自身はそのタグの判定時、指定特技を持っているように扱う。

【フレーバー】貴方は特定の状況に慣れている。

=====

【名前】バトンタッチ

【タイミング】判定失敗時

【使用制限】1／シナリオ

【効果】自身の判定失敗時、他にPCがいる場合はそのPCが続けて同じ困難に挑戦する。

このとき、新たに挑戦するPCは、このスキルを使用したキャラクターが困難の判定に成功した回数を引き継ぐ(例:判定回数3回の困難に対して判定に1回成功したPC1がPC2にバトンタッチを使用した場合、PC2は困難の判定に2回成功すれば良い)。

【フレーバー】貴方は他者との連携を得意としている。

=====

【名前】不屈の意志

【タイミング】常時

【使用制限】ー

【効果】自身の意志力を+「2」する。

【フレーバー】貴方は他の人よりも諦めが悪い。

=====

【名前】ラストチャンス

【タイミング】効果文参照

【使用制限】1／シナリオ

【効果】特技によって判定を振り直し、判定が失敗した際に使用可能。その判定をもう一回行うことができる。

【フレーバー】貴方は粘り強く挑戦する。

=====

【名前】波に乗る

【タイミング】効果文参照

【使用制限】ー

【効果】誰かが困難を乗り越えた時使用可能。自身が行う次の判定の目標値を「1」増減する。

【フレーバー】貴方は成功体験を更に上手く活用できる。

=====

ゲーム進行:シナリオの基礎

このゲームのGMをする方は、予め遊ぶシナリオの「PCLレベル」、「ゲームモード」、「結末」、「想定サイズランク」、「難易度」、「注意事項」をPLに対して公開した状態で参加者を募ってください。

PCLレベル

PCLレベルとは、シナリオに参加するPCのレベルを表します。

各参加者の活躍をできるだけ不平等にしないために、他シナリオから継続して使用されるPCであってもレベルは統一してください。

ゲームモード

ゲームモードでは、PCが巨大な存在に対してどのように接するかを決めます。

PCが相対的に巨大な存在と、危害なく(あるいは些細な問題程度で)触れ合うシナリオを「ピースフルモード」と呼びます。

PCが相対的に巨大な存在から、意識的あるいは無意識的な行動によって翻弄され、場合によっては命の危機に脅かされるシナリオを「ディザスターモード」と呼びます。

結末

結末とは文字通り、GMが想定しているシナリオのエンディングのことを表します。

結末には「勝利」と「敗北」があり、勝利を目指すシナリオならPCは巨大な存在との交流に成功し、あるいはその脅威に最後まで抗い抜くでしょう。

敗北を目指すシナリオは、困難に失敗することで敢えて巨大な存在に翻弄されることを楽しむシナリオとなります。

なお、敗北を目指す場合はシナリオのノルマを達成してPCが生存するか、死亡するかは後述する「注意事項」に記載することをおすすめします。

想定サイズランク

想定サイズランクとは、GMが想定しているPCのサイズやシナリオに登場するNPCの大きさを表します。想定しているPC側のサイズランクやNPC側のサイズランクを事前に伝えることで、「巨大な人間から逃げ回るシナリオ」であることや、「小さくなって野外を生き残るシナリオ」であることがわかるようにしてください。

シナリオの詳細までは伝える必要はありませんが、PCとNPCのサイズ比はロールプレイを行う上で重要だと考えます。

難易度

難易度とは、用意された困難に対してセッション中に達成しなければならない成功の数、または失敗の数です。この、成功・失敗しなければならない困難の数のことを「ノルマ」と呼びます。

例えば勝利を目指すシナリオで難易度1なら、3つの困難を用意してそのうち1つの困難の判定を成功させればノルマが達成されます。

ノルマを達成すれば他の困難は挑戦しなくても、自動的にシナリオはクリアとなります。

ただし、シナリオには難易度ごとにPCが行動できる回数が決められており、それを「リミット」と呼びます。

「リミット」はいずれかのPCが行動したときに数えられます。ただし、各PCは他のPCが全て一度行動をし終えていなければ新たに行動が行えない点に注意してください。

PC1、2、3がいてPC1が行動したらPC2、PC3が行動したら再びPC1が行動できます。この時、PC1ではなくPC2やPC3が行動しても構いません。

PCの意志力が0になるか、決められたリミットを超過するとバッドエンドを迎えます。

難易度によって設定される困難の数とリミット、成功または失敗する目標の数は次のとおりです。

また、難易度が3以上の場合、GMは任意の困難のサイズ比を1大きいものとして扱うことができます(最大5)。これを「難易度補正」と呼びます。この回数は、難易度補正の数だけ行うことができます。

難易度

難易度	1	2	3	4	5
困難の数	2	3	3	4	4
ノルマ	1	2	2	3	3
リミット	3	6	6	9	9
難易度補正	0	0	1	1	2

注意事項

この項目では、シナリオが人を選びそうな場合にそれを特別に記載しておくことをおすすめします。

例えば、残虐行為の描写が強かったり、スカトロ表現で人を選ぶようなシナリオの場合はそれを伝えておくことを強く推奨します。

ゲーム進行：本編の流れ

ゲームが開始したら、物語の導入である「オープニング」が演出されます。

このとき、GMによってPCの登場が指定されることがあります。その際は、GMの合図に従ってRPをしてください。

各キャラクターがシナリオの物語に巻き込まれる動機・理由をオープニングで示されたら、メインフェイズが開始されます。

メインフェイズでは乗り越えるべき「困難」がGMから提示され、リミットを超過するか難易度に応じたノルマの困難を乗り越えた時、クライマックスとなる「大難」がPCたちに訪れます。

困難と大難を乗り越えたら、シナリオはクリアとなります。

オープニング

オープニングでは、GMによってPCたちが巨大な存在と関わる動機や理由が示されます。

このシーンではゲーム的にメリットのある行動は行えませんが、GMが許可する範囲で自由にRPをすることはできます。

メインフェイズ

メインフェイズでは、GMから提示された困難を乗り越えるためにPCが様々な行動を取ることができます。

メインフェイズでは「サイクル」という単位で進行し、全てのPCが行動を終えたら「1サイクル」が経過します。

難易度によって指定されたリミットの回数だけPCが行動を終えたら、バッドエンドとなってしまうので注意してください。

メインフェイズで行うことのできる行動は次のとおりです。

挑戦

既に提示されている困難に挑むことができます。なお、困難は後に新しく提示されることもあります。

事件

シナリオで想定されたNPCのサイズランクに応じた事件表を振り、様々な事件が発生します。事件表は世界観によって異なるため、各サプリメントを参照してください。

事件はシナリオで提示されていない困難として扱われ、事件の困難を乗り越えた場合も、ノルマの達成に含まれます。

事件表で使用されるダイスの数は、事件表によって異なります。

支援

自身を除く、次に行動を行うPCの判定では、指定特技が自身の持つ特技であればそのPCも特技を持っている扱いとできる。

困難

困難とは、シナリオ中にGMからPCに対して与えられた課題であり、乗り越えるべき障害です。PCたちは難易度によって設定された数の「困難を乗り越える」ことを目標とします。

困難を乗り越える方法は、後述する判定方法を参照してください。

全ての困難には、困難となる障害の物理的な大きさを示す「サイズランク」と、困難の種類を示す「タグ」があります。

サイズランクはPCなどのキャラクターと同じものを使用します。

タグは、次の中から一つを選択して使用します。

タグ一覧

- 生物: 困難が生物と対峙することを表すタグ。
- 自然: 困難は植物などの自然であることを表すタグ。
- 災害: 突風などの災害に立ち向かう困難であることを表すタグ。
- 人工: 困難は車や建物などの人工物であることを表すタグ。
- 意志: 困難は恐怖心や誘惑など、精神に介入することを表すタグ。
- 会話: 交渉や騙すことなど、会話で困難を解決することを表すタグ。

大難

ノルマで指定された困難を乗り越えたときに発生する大きな困難です。

この困難の判定に成功(シナリオの結末が敗北なら失敗)したときに「大難を乗り越えた」ものとして扱い、PCたちはレベルが1上昇します。

大難に対する判定方法は、通常の困難と若干異なります。

大難の指定特技は通常の困難と同様1つです。

6面ダイスを2個振り、「勝利」を目指しているなら目標値6以上の達成値を、「敗北」を目指しているなら目標値8以下の達成値を出してください。

この判定を、サイズ比で決められた判定回数に2を加えた数だけ成功(敗北を目指すなら失敗)させれば「大難を乗り越えた」ものとして扱われます。

大難に対する判定は、各PCが1回ずつ行えます。このとき、判定は途中で失敗しても最後まで続きます。途中で失敗すれば、そのPCは意志力を2失いますが、その判定で成功(敗北を目指すなら失敗)した回数は次以降に判定を行うPCに引き継がれます。

つまり、5回の判定成功を必要とする大難に対し、PC1が3回成功したら次に挑戦するPC2は2回成功すれば大難を乗り越えられます。

エンディング

ノルマを達成できなかった時、あるいは大難を乗り越えた時、エンディングを迎えます。

GMはノルマの達成や大難を乗り越えたかどうかに応じて描写を行ってください。

バッドエンド

シナリオに設定された全ての困難が終了した時、意志力が「0」のPCはノルマの達成・未達成問わずバッドエンドを迎えます。

バッドエンドの内容は様々ですが、PCにとってあまりいい結末ではありません(PLにとってはむしろ美味しい展開である可能性はありますが)。

もしもバッドエンドを目指したい場合は、GMや他のPLと相談をして許可を貰ってから目指しましょう。

バッドエンドの例として、「襲いかかる巨人を倒す」というシナリオで「勝利」の結末を目指していてノルマは達成、しかし意志力が0となった場合はこのような展開が考えられます。

「巨人は倒したが、PCは相打ちとなり死んでしまった」

逆に「巨人に飲み込まれる」というシナリオで「敗北」の結末を目指していてノルマは達成、意志力が0となった場合はこうなるかもしれません。

「巨人に飲み込まれたまま脱出できずに息絶える」

「ピースフルモード」の場合は、平和的なシナリオを目指すものですのでバッドエンドの描写は難しいかもしれません。しかし、「巨大な存在がPCに気づかず危害を加えてしまった」。あるいは「PCのいたずらに過剰反応した巨人によってひどい目にあってしまった」というような形で表現はできるかもしれません。

なお、バッドエンドの展開上明らかにPCが死んでしまっていることも大いにありえますが、ルール上そのPCは継続して使用することができます。

ノルマを達成していた場合は成長も可能です。ただし、次回参加するシナリオのキャラクター作成が決められている場合はそちらに従ってください。

人体汎用事件表

ここに記載されている事件表は、サイズ比や世界観を問わず、体内における特定のシチュエーションで使用できる事件表となります。

なお、全ての人体汎用表はマイナスのサイズ比2以上を想定しています。

口内事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 前歯で切断されそうになる。逃げなければ!

指定特技: 軽業 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 生物

2

描写:呼吸によって喉へと吸い込まれそうだ！ 何処かにしがみつこう。

指定特技:登攀／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

3

描写:奥歯にすり潰されてしまっている！ 耐えるしかない。

指定特技:耐圧／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

4

描写:つばの洪水だ。息が続くだろうか.....

指定特技:肺活／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

5

描写:舌によって翻弄されている。だが、どこか気持ちいい.....

指定特技:貫徹／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

6

描写:喉の奥から呼吸がする。息が臭い.....

指定特技:防臭／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

胃の中事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写:胃液が降り注いで溶かされる！

指定特技:防毒／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

2

描写:蠕動運動で翻弄されている。

指定特技:軽業／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

3

描写:胃壁にすり潰されてしまっている！

指定特技:耐圧／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

4

描写:食堂から大量の水が降り注ぐ！

指定特技:肺活／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害
5

描写: 溶かされた食べ物の異臭が漂う。

指定特技: 防臭／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物
6

描写: 溶かされた物を見て、自分の末路を不安に思う。

指定特技: 勇気／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 意志

小腸事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 長い距離を流されることに嫌気が差す。このまま吸収されても……

指定特技: 貫徹／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 意志

2

描写: 腸壁の消化液に溶かされる！

指定特技: 防毒／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

3

描写: 背後から流されてくる消化物で息が詰まる！

指定特技: 肺活／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

4

描写: 腸壁を攻撃すれば、刺激で先に進めないだろうか。

指定特技: 武力／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

5

描写:ひだによって上手く姿勢が保てない。

指定特技:軽業／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:生物
6

描写:長い長い、腸壁の壁だ。ここを登らなければ……

指定特技:登攀／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

大腸事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写:ゴロゴロと音がする。なにかが降り注ぐのだろうか。

指定特技:知覚／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

2

描写:大便の悪臭が酷い。鼻が曲がりそうだ。

指定特技:防臭／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

3

描写:腸壁によって水分が奪われそうだ。立ち位置を考えよう。

指定特技:隠密／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:生物

4

描写:降り注ぐ大便の塊。上手く避けないと押しつぶされそうだ。

指定特技:軽業／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

5

描写:爆音と共に突風が発生する。しがみつかなければ身体を痛める。

指定特技:登攀／サイズランク:NPCサイズランクに等しい／タグ:災害

6

描写: 降り注ぐ大便に埋まってしまった!

指定特技: 耐圧 / サイズランク: NPC サイズランクに等しい / タグ: 災害

女性器事件表 (1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 膣が引き締まってくる。

指定特技: 耐圧 / サイズランク: NPC サイズランクに等しい / タグ: 生物

2

描写: 気持ちよくさせればいいのか。効果的な方法は.....

指定特技: 知恵 / サイズランク: NPC サイズランクに等しい / タグ: 生物

3

描写: 膣壁から液体が染み出る! 息が苦しい.....

指定特技: 肺活 / サイズランク: NPC サイズランクに等しい / タグ: 災害

4

描写: 気持ちよくさせるために、思いきり力を振るおう。

指定特技: 武力 / サイズランク: NPC サイズランクに等しい / タグ: 生物

5

描写: 膣壁の締め付けが快楽となって誘惑してくる。

指定特技: 貫徹 / サイズランク: NPC サイズランクに等しい / タグ: 生物

6

描写: 女性器の臭いが鼻を突く.....

指定特技:防臭／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

男性器事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写:尿道口に身体を挟まれた!

指定特技:登攀／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

2

描写:男性器の皮の内側に閉じ込められた! こじ開けよう。

指定特技:武力／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

3

描写:相手から身を隠すために、敢えてその身体を利用しよう。

指定特技:隠密／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

4

描写:貴方の身体に男性器がのしかかる!

指定特技:耐圧／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

5

描写:ああっ、小便の濁流だ!!

指定特技:耐圧／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

6

描写:精液が流れ出し、口を塞ぐ.....

指定特技:肺活／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

膀胱事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写:小便の波だ、バランスを取れない! 運動をしているのだろうか。

指定特技:軽業/サイズランク:NPCサイズランクに等しい/タグ:災害

2

描写:壁の穴から黄色い液体が流れ出てくる。喉が渴いた.....飲みたい。

指定特技:学術/サイズランク:NPCサイズランクに等しい/タグ:意志

3

描写:小便が空間に満ちている! 息ができない。

指定特技:肺活/サイズランク:NPCサイズランクに等しい/タグ:災害

4

描写:人体の熱と小便による湿度で熱気がすごい.....

指定特技:耐熱/サイズランク:NPCサイズランクに等しい/タグ:生物

5

描写:空間に満ちた小便の臭いが鼻を刺激する。

指定特技:防臭/サイズランク:NPCサイズランクに等しい/タグ:生物

6

描写:小便を飲んでしまった! 塩気で水分が奪われる.....

指定特技:防毒/サイズランク:NPCサイズランクに等しい/タグ:生物

肛門事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 肛門の穴から暴風だ! 吹き飛ばされると体を痛める。

指定特技: 登攀 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 災害

2

描写: 肛門の穴が僅かに開いたと思ったら、悪臭が流れ出る。

指定特技: 防毒 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 生物

3

描写: 全体的に臭いが辛い。息をするのが大変だ。

指定特技: 肺活 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 生物

4

描写: 尻の割れ目が締め付けてくる!

指定特技: 耐圧 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 生物

5

描写: 肛門の穴がまるで奈落の底のようで恐怖を煽る。

指定特技: 勇気 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 意志

6

描写: 肛門の穴に挟まれた! 頑張って脱出しなければ。

指定特技: 武力 / サイズランク: NPCサイズランクに等しい / タグ: 生物

パンツの中事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 性器に密着してしまった。脱出したい.....

指定特技: 武力／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

2

描写: 真正面から見る巨大な性器に、どうかしてしまいそうだ.....

指定特技: 貫徹／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 意志

3

描写: 性器の正面にいたら、突然の濁流だ。おもしろいか!?

指定特技: 耐圧／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

4

描写: パンツの中は熱気が籠もっている.....

指定特技: 耐熱／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

5

描写: ふと見上げると、頭上には2つの山。そして、悪臭と暴風だ!

指定特技: 防臭／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

6

描写: 運動をしているのだろうか、振動がすごい!

指定特技: 軽業／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

服の中事件表(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写:運動しているのだろうか、空間が揺れる。しがみつこう。

指定特技:登攀／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

2

描写:身体から溢れる体熱で暑苦しい.....

指定特技:耐熱／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

3

描写:巨人の身体から汗が滲み出てきた。汗で溺れそうだ。

指定特技:肺活／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 災害

4

描写:巨人の体臭が鼻を突く！

指定特技:防臭／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

5

描写:服の内側から見る巨人の身体に魅了されそうだ.....

指定特技:貫徹／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

6

描写:巨人の肉体に圧迫されてしまった！

指定特技:耐圧／サイズランク: NPCサイズランクに等しい／タグ: 生物

サイズランク事件表

ここに記載されている事件表は、特定の状況とPCのサイズランクの組み合わせで決められた事件表となります。

都市／サイズランク3／NPCサイズランク5(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 巨人がまさに足を振り下ろす!

指定特技: 耐圧／サイズランク:5／タグ: 生物

2

描写: 巨人が破壊した建物の破片が襲いかかる。

指定特技: 軽業／サイズランク:5／タグ: 人工

3

描写: 巨人に掴まれた! もがいてでも脱出しよう。

指定特技: 武力／サイズランク:5／タグ: 生物

4

描写: 案外、脚にしがみつけば安全かもしれない。

指定特技: 登攀／サイズランク:5／タグ: 生物

5

描写: 巨人と交渉すれば見逃してもらえないだろうか.....

指定特技: 交渉／サイズランク:5／タグ: 会話

6

描写: 巨人の巨大な身体に魅了されそうだ.....

指定特技: 貫徹／サイズランク:5／タグ: 意志

都市／サイズランク1／NPCサイズランク3(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写: 街を歩く人全てが巨大だ。踏まれないように気をつけよう。

指定特技: 軽業／サイズランク: 3／タグ: 生物

2

描写: 自転車に轢かれてしまった!

指定特技: 耐圧／サイズランク: 3／タグ: 人工

3

描写: この道はどこに続くのだったろうか.....

指定特技: 記憶／サイズランク: 3／タグ: 人工

4

描写: 幼稚園の側に来てしまった。子供に気づかれると厄介だ。

指定特技: 隠密／サイズランク: 3／タグ: 人工

5

描写: 歩く先には犬がいた。襲いかかられないだろうか不安になる。

指定特技: 勇気／サイズランク: 2／タグ: 生物

6

描写: なにかに.....見られている? 気づけなければ捕まるかもしれない。

指定特技: 知覚／サイズランク: 3／タグ: 生物

公園／サイズランク1／NPCサイズランク3(1D6)

6面ダイスを1個振って、出た目に応じた事件が発生します。

1

描写:砂場で遊んでいる幼児に握られてしまった。脱出しよう！

指定特技:武力／サイズランク:3／タグ:生物

2

描写:公園のはずれの木陰に来たら、悪臭が.....誰かが立ち小便した？

指定特技:防臭／サイズランク:3／タグ:生物

3

描写:蟻の巣だ。巨大な蟻に見つからないようにしよう。

指定特技:隠密／サイズランク:1／タグ:生物

4

描写:運動中の人に潰されてしまった！

指定特技:耐圧／サイズランク:3／タグ:生物

5

描写:突然遊具が壊れて頭上に落下してくる！ 避けよう。

指定特技:軽業／サイズランク:3／タグ:人工

6

描写:ベンチに登れば見渡せそうだ。

指定特技:登攀／サイズランク:3／タグ:人工

判定方法

このゲームの判定は6面ダイスを2個振ることで行います。

ゲーム中にPCが乗り越えるべき課題として発生した「困難」は、この判定を用いて挑戦します。

全ての判定は、6面ダイスを2個振った結果が目標値以上または目標値以下だったときに、成功か失敗か決まります。PCが成功を目指すべきか、あるいは失敗を目指すべきかは、シナリオに設定された「結末」によって決まります。

結末が「勝利」なら、目標値は5となります。つまり、6面ダイスを2個振った合計が5またはそれより大きいなら成功です。

結末が「敗北」なら、目標値は9となります。つまり、6面ダイスを2個振った合計が9またはそれ未満なら失敗として扱われます(ノルマを達成するには失敗を目指すこととなります)。

困難に設定された判定回数を全て成功(敗北を目指す場合は失敗)することを「困難を乗り越える」といいます。

サイズ比

このゲームの判定難易度は、判定を行うキャラクターと、判定の原因となっている存在との間に生まれている大きさの比率によって変化します。サイズ比は判定を行うキャラクターと判定対象の「サイズランク」の差によって求められます。

サイズ比にはプラスのサイズ比と、マイナスのサイズ比があります。プラスのサイズ比は難易度が下がり、マイナスのサイズ比は難易度が上がります。

例えば、サイズランク3のキャラクターがサイズランク1のキャラクターを踏み潰そうとするなら、サイズ比はプラスの2となります。

逆に、サイズランク1のキャラクターがサイズランク3のキャラクターを登ろうとするなら、サイズ比はマイナスの2となります。

例えば、元々の目標値が5でマイナスのサイズ比が3の判定なら、目標値6の判定を3回成功させることを目指します。

元々の目標値が9でマイナスのサイズ比が2の判定なら、目標値8の判定を2回失敗させることを目指します。

プラスのサイズ比

サイズ比	1	2	3	4	5
判定回数	2	2	1	1	1
修正値	0	1	1	2	3

マイナスのサイズ比

サイズ比	1	2	3	4	5
判定回数	2	2	3	3	3
修正値	0	1	1	2	3

判定回数

困難はキャラクターと困難との間のサイズ比によって、判定回数が決めています。

例えば判定回数が2回の困難であれば、2回の判定を連続して成功させなければなりません。

指定特技

全ての困難には「特技」が指定されています。判定を行うキャラクターは、指定された特技を所持していれば、1つの困難ごとに1回まで判定を振り直すことができます。

判定を振り直す際、スキルなどで判定方法が変化している場合は、変化後の判定方法を使用します。

特技によるサイズ比の例外

一部の特技を指定した困難では、通常のサイズ比とはプラスとマイナスが逆の影響を及ぼしたり、そもそもサイズ比による影響がない場合があります。

プラスとマイナスが逆の影響を及ぼす場合は、プラスのサイズ比の条件を満たしていた場合はマイナスのサイズ比を、マイナスのサイズ比の条件を満たしていた場合はプラスのサイズ比の判定回数・修正値を参照してください。

サイズ比の影響がない困難は、全て判定回数が2回、修正値は0として扱います。

プラスとマイナスが逆の影響を及ぼす特技は「隠密」です。

サイズ比による影響がない特技は「製作」と「知覚」と「隠蔽」と「全ての対人系」、「全ての知性系」です。

意志力による修正

判定の結果、目標値に満たなかったり、目標値を超えてしまった場合は「意志力による修正」を行うことができます。

「意志力による修正」を実行した場合、更に6面ダイスを1個振って、その出目の値だけ達成値を増減できます。

これは判定を行ったキャラクターの意志力がある限り実行できます。

困難を乗り越えられなかったら

困難を乗り越えられなかったら、そのキャラクターは意志力が「2」減少します。

判定回数が2回以上ある困難では、1回失敗(敗北を目指す場合は成功)したらその時点で困難を乗り越えられなかったものとして意志力が「2」減少します。

成長

シナリオの大難を乗り越えて終了した時、各PCはレベル1を1上昇させることができます。

レベルが上昇したPCは、上昇後のレベルに従い様々な強化が得られます。

レベル表

レベル	2	3	4	5	6
強化内容	新特技+ 1	意志力+ 1	新スキル +1	新特技+ 1	意志力+ 1
レベル	7	8	9	10	11
強化内容	新スキル +1	新特技+ 1	意志力+ 1	新スキル +1	新特技+ 1

著作権

本ゲームの著作権は、作者である10pyo(別名義:天平)に帰属します。

ただし、本ゲームのルールを使用して作成されたシナリオ及びサプリメントの著作権はそれぞれの作者及び原作者となる10pyo全てに帰属します。

また、もしも本ゲームを日本語以外に翻訳した方がいらしたら、翻案権は翻訳者にあります。

キャラクターシート

【PC名】

【PL名】

【レベル】

【職業】職業名：／職業特技：

【意志力】現在値：／最大値：

【特技】

①：特技名／②：特技名／③：特技名

④：特技名／⑤：特技名／⑥：特技名

⑦：特技名／⑧：特技名／⑨：特技名

【スキル】

【名前】

【タイミング】

【使用制限】

【効果】

=====

【名前】

【タイミング】

【使用制限】

【効果】

=====

【名前】

【タイミング】

【使用制限】

【効果】

=====

【名前】

【タイミング】

【使用制限】

【効果】

=====

【設定】

シナリオシート

公開情報

【シナリオ名】

【PCレベル】

【ゲームモード】

【結末】

【想定サイズランク】PC: / NPC:

【難易度】

【注意事項】

【その他】

非公開情報

【シナリオ】

オープニング

描写例

メインフェイズ

困難1 / 指定特技: / サイズランク: / タグ:

描写例

判定前

判定成功時

判定失敗時

困難2／指定特技：／サイズランク：／タグ：

描写例

判定前

判定成功時

判定失敗時

困難3／指定特技：／サイズランク：／タグ：

描写例

判定前

判定成功時

判定失敗時

困難4／指定特技：／サイズランク：／タグ：

描写例

判定前

判定成功時

判定失敗時

大難／指定特技：／サイズランク：／タグ：

描写例

判定前

判定成功時

判定失敗時

【エンディング】

描写例

大難を乗り越えた時

大難を乗り越えられなかった時

ノルマ未達成時

バッドエンド