



## 序章

### 1. 『Precious Junk(プレシャス・ジャンク)』を遊ぶ前に・・・

“無限に広がる冒険の世界へようこそ”

#### ■本書について

本書は、テーブルトーク RPG (以下とする) のルールブックである。TRPG とは、参加者間の会話によって物語を創っていく遊びである。この遊びの本当の面白さは一人では味わうことはできない。

参加者のうち一人はGM (ゲームマスター) となり、他の参加者はPL (プレイヤー) となる。

#### ■TRPGとは?

TRPG とは、GM と PL が会話によって進めていくゲームです。

#### ●TRPGの流れ

GMはプレイヤーたちがセッション (ゲームプレイのこと) をおこなうためのシナリオを用意する。

本書には、すぐにセッションを始められるようにシナリオが掲載されている。最初は、それを使ってプレイをしてみることで、雰囲気をつかんでもよい。

慣れてきたら、本書に掲載されているシナリオソースを参考にシナリオを自作してみたい。

シナリオが思いつかない場合は、大筋だけ決めておく。後はプレイヤーとの会話の中で細かい部分で決めていっても面白い。

プレイヤーは、自分が担当するキャラクターを一人ずつ作成する。これは、プレイヤーキャラクター (以下、PC) と呼ばれ、物語の主人公となる。

そして物語が始まる。

TRPG でGMがPLに提供するものは現在の状況であり、結果ではない。結果はPLが自ら切り開かなくてはならない。

#### ▼プレイヤーがすべきこと

GMから伝えられた状況に、どのように反応や判断を返すのかは、プレイヤーが状況を理解して決定する。

PLは、自分のPCならどう反応するのか、どう考えるのかを慎重に想定して状況に応じて反応をする。

簡単に言えば、PLが自分のPCの行動を決めてGMに宣言をする。

#### ▼GMのすべきこと

PCの行動に対して、GMはその場の状況に照らし合わせて、その場合どのように変化したのかPLに伝える。もし、GMが担当するキャラクター、いわゆるノン・プレイヤーキャラクター (以下、NPC) とPLが会話していたならば、そのNPCの返答として反応をする。

こうしたPLとの会話によって、状況を次々と生み出していく。

PCの行動をダイスによって判定をすることもある。

これらを繰り返しながら物語は創られていきます。

こうして物語が一段落ついたところで、GMはゲームの終了を宣言する。

こうした流れの1回のゲームプレイをセッションと呼ぶ。

#### ■TRPG システム

##### 『Precious Junk(プレシャス・ジャンク)』

本作品は、正式タイトルを「冒険アクションTRPG『Precious Junk』」(以下、『PJ』と略す) とす。PL たちは冒険者となって、世界中に散らばり眠っている伝説の秘宝“プレシャス”を探して、冒険する世界を舞台にデザインされている。

遊ぶために必要な情報があり、プレイをするためのルールが本書には掲載されている。まずは、ここで内容を簡単に説明しておくので、ゲームを始める前の事前知識として頭の片隅にでも入れておいて欲しい。



## ■本作品の構成（読み方）

本作品は、大きくわけて5つのセクションにわかれている。

### ●ワールドセクション

『P J』のの舞台になる世界の解説やゲームに必要な用語などが書かれている。

→序章参照

### ●キャラクターセクション

あなたの分身であるキャラクターの作成方法と、それに必要となるデータによって占められている。

ここに書かれているデータを使用して、キャラクターを作成することができる。『P J』では、サイコロを振って選ぶことによりキャラクターを簡単に作成できるように作られている。

→第一章参照

### ●ルールセクション

キャラクター作成が終われば、ゲームを遊ぶためのルールを覚えることになる。ここを読めば、キャラクターに何ができるかわかるはずである。

あなたの分身となるキャラクターは何ができるのか、知っておくことは重要なことである。

→第二章参照

### ●ゲームマスターセクション

あなたがGMをやるのであれば、必ず読まなければならない。GMをするために必要なテクニックやデータなどが書かれている。

ここには、プレイヤーには特に関係ないことが書かれている。

→第三章参照

### ●シナリオセクション

GMしか読むことができないのが、シナリオセクションである。

シナリオセクションでは、ゲームを始めるにあたり最初に遊ぶのに適しているシナリオを掲載している。

最初はこのシナリオを使用して遊ぶことをお勧めする。

→第四章参照

### ●データセクション

各種チャートなどのデータ類で占められている。必要時において、このデータを参照することになる。

### ●『P J』の世界

『P J』の世界は、現代よりも少し昔の世界を舞台として設定している。

『P J』の舞台となる年代は19世紀。

自動車やバイク、飛行機などの便利な移動手段はまだなく、蒸気機関車が主流の時代。もちろん、現代人の必須アイテムの携帯電話やパソコンなどもない。

そんな今よりも不便な時代、伝説の秘宝“プレシャス”に魅せられ、冒険魂を揺さ振られた冒険者たちが多く存在していた現実とは少し歴史がずれた世界。

それが、『P J』の舞台となる世界。

### ●19世紀の世界情勢

『P J』の舞台となる19世紀の世界情勢を簡単にまとめておく。

PLは、キャラクターメイキングやロールプレイの参考にして欲しい。GMは、シナリオ作成などに参考になるはずである。

### ●19世紀の歴史

（フリー百科事典『ウィキペディア（Wikipedia）』より）

19世紀のイギリスは工業化による生産力の増大により得た、圧倒的な経済力と軍事力で世界の覇権を握った。イギリスは時には武力をも用いて世界各国に自由貿易を認めさせ、イギリスを中心とした分業経済に世界を組み込んでいった。

一方、アジア、アフリカにとっては苦渋の時代であり、トルコ、タイなどの国では西欧文化を取り入れ近代化が試みられはじめ、清帝国はアヘン戦争の敗北により植民地化がはじまる。



1853年、アメリカのペリーが浦賀に来航、江戸幕府に開国を認めさせ、日本も欧米を中心とした世界経済に組み込まれた。1868年には長らく続いた幕藩体制は崩壊し(明治維新)、新たに発足した明治政府は欧米文化を摂取して急速な近代化を目指した。

19世紀末には、近代化に成功した日本以外の国は、西欧列強の植民地にされるか、強い影響下におかれた。

## ■ ゴールデンルール

### ● ゲームを楽しむために・・・

『P J』は、参加者全員が協力して1つの物語の中を創り、物語を完成させていくゲームである。

そのため、本作品に記載されている以外の部分で、その場の状況に応じてGMがルールを自作しても良いこととする。

### ● GMの権限

このゲームをプレイする際、GMに次の権限と能力を与える。ただし、これらの権限を行使することによって、誰に対しても公平なジャッジとルーリングをお願いする。

### ● ルールの決定

TRPGは、参加者によって仮想された、もうひとつの現実空間である。その中でも想定外の事態は発生する。

GMは、そのような状況においてルールによって規定されていない場合、あるいはルールの適用について迷う場合、どのように裁定するかを最終決定する権利を持つものとする。

またルールの変更、もしくはルールを採用しないことを決定しても良い。

その際の判断基準は、次のとおりである。

### ▼ ルールを壊していないか？

GMには、ルールを変更する権限が与えられているが、変更することによって本書に掲載されているシステムを壊してしまうことは決してしてはならない。

その場の状況判断により、場を盛り上げるための演出のひとつがルール変更です。ですから、根底から壊してしまうようなことは、GMの権限から逸脱した禁止事項である。

### ▼ その場の雰囲気にあっているか？

T. RPGで起こる状況は、シナリオによって異なる。また、同じシナリオもPLが違えば結果も大きく変わってしまう。

用意したシナリオ、想定すべき状況にあっているか、しっかりと考慮しなくてはならない。

### ▼ PLにとって有利か？

判断に迷った場合には、PL(PC)にとって有利な結果にあるかどうか重要である。

T. RPGは、勝負ではない。最強のPCを創り見せ合うことでもない。それは、本書を遊ぶ上で同じことが言える。

PLの成功は、GMの成功となり、セッションの成功へとつながるのだ。

### ● ルールを間違った場合

ルールを間違った場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールに従うこと。

すでに処理の終わった結果については、時間の巻き戻しなどで変更しては、基本的に禁止である。

### ● 端数の処理

計算の結果発生した端数は基本的に切り上げとする。

### ● 固有名詞

本書に登場する、人物、団体、宗教、地名、国家などはすべてフィクションの架空の設定であり、実在するもしくは歴史上の人物等とは一切関係がない。また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護及び非難する目的をもって書かれたものではない。

### ● サイコロの読み方

『P J』では、PCの行為がうまくいったかどうかを判定するために、サイコロを使用する。

### ▼ n D 6

n個(nは1以上の数字)のサイコロ(DはDiceの略称)を振って判定する。詳しい判定方法は、行為判定のところで解説するため省略するが、PLが振る行為判定時のサイコロの数は能力値の数個が基本であるが、ゲーム中には、それ以上のサイコロを振る場合も発生する



### ▼D66

6面体のサイコロを2個振って、1つ1を10の位、もう1つを1の位として処理する。

この判定方法は、キャラクターメイキング時のチャート表を振る際に用いられる。

### ▼判定の省略

GMは、本来ならば判定すべきところを、演出上やイベント発動時及び、コンベンションなどでの残り時間が少ない場合、あまりにもセッションの流れが遅い場合などにおいて、判定を省略しても良い。

ただし、1セッション中に何度も省略してはいけない。

### ●表記方法

『P J』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表記する。

- ・基本能力値→< >
- ・技能→《 》
- ・P Jスペシャル→〈 〉
- ・重要な用語→“ ”
- ・文献や参考資料→『 』
- ・計算方法及びゲーム用語→[ ]
- ・特殊な詠みのルビ→【 】

### ●用意するもの

#### ▼参加者

『P J』をプレイするためには、GMひとり数人のプレイヤーが必要。『P J』を遊ぶ為の適正人数は4人。4人以下でも対応は可能である（ただし、2人以下にはしないこと）。

4人以上でも対応は可能だが、このゲームに慣れるまでは、PLを5人以上にしない方が良い。

### ▼6面体サイコロ

基本的に使うサイコロは、普通の6面体である。可能ならば、全員が5個以上持っていることが望ましい。1人10個くらいあれば安心であるが、GMが一括して全員分持っている方が良い。

### ▼トランプ2組

『P J』では、サイコロでの判定の他に、トランプによる判定もおこなう。

100円均一などで売っている安価なもので良いので、GMがトランプ（54枚入り、ジョーカー2枚含む）を2組用意する必要がある。

### ▼筆記用具

筆記用具は、鉛筆やシャープペンシルなど消しゴムで消せれるものでなければならぬ。さらに、セッション中に数値が変化するため、消しゴムは必須となるので、全員が必ず用意すること。

### ▼『P J』のCD-R

可能ならばデータ等の参照がスムーズに行えるように、PLも予めデータ類を印字して用意しておくが良い。

### ▼シート類のコピー

本作品に掲載されているキャラクターシートのコピーやチャート類のデータなど必要となるものをコピーしておく必要がある。

セッション前に、GMがこの作業をおこなう。

シート類は自由にコピーしてプレイに使うことができる。

### ▼小道具

セッションを盛り上げるために、小道具を用意しておくが良い。100円均一などで売っている玩具などをGMが用意しておくとしり上がる。ただし、音の鳴るものは、公共の場では控えた方が良い。