

3.ゲームルール編

ゲームを遊ぶために準備するもの

『アイカツ!TRPG』を遊ぶためには、次に書かれているものを用意しましょう。

- ・えんぴつ(シャープペンシルでも可)
- ・消しゴム
- ・キャラクターシート(人数分)
- ・6面サイコロ(1個から可 人数分あれば良し)
- ・ルールブック(本書)
- ・ゲームマスター(1人)
- ・プレイヤー(2人以上)

キャラクターシートは、本書裏表紙に付属しています。

コピー機で人数分用意してください。

他にも、ゲームを面白くするために、絵や音楽を用意しても良いでしょう。

みんながより楽しめると思うものなら、どんなものを使っても OK です。

ゲームのおおまかな流れ

『アイカツ!TRPG』は、ゲームを始めるまでに次のことをします。

- ・道具を準備 -> <<ゲームを遊ぶ時に準備するもの>>
- ・キャラクターを作成 -> <<キャラクター作成>>

道具やキャラクターの作り方は、それぞれのページを参考にしてください。

次に、ゲームの流れを説明します。

ゲームは大きく分けて、次の4つのパートに分かれます。

- ・オファーパート
- ・特訓パート
- ・ステージパート
- ・エンドパート

オファーパートは、アイドルが織姫学園長やジョニー先生などからお仕事を受けるパートです。

特訓パートは、仕事に合わせて、アイドルが努力をするパートです。

ステージパートは、実際に仕事をこなすパートです。

エンドパートは、ステージの出来から、仕事の結果を受け取るパートです。

このように、アイドルが仕事を受けて、それをこなしていくゲームです。

ですが、必ず仕事をしなければならないという訳ではありません。

休日にみんなで旅行やショッピングに行くのも良いでしょう。

詳しくは、次ページより説明します。

ゲームの詳しい進め方

ここからは、『アイカツ!TRPG』の進め方を詳しく説明します。

ゲームは、大きく分けて 4 つのパートに分かれています。

- ・オファーパート
- ・特訓パート
- ・ステージパート
- ・エンドパート

それぞれ、具体的にどんなことをするのか、説明します。

【オファーパート】

このパートでは、アイドルが何を目的とするかを決定します。

織姫学園長やジョニー先生から仕事の依頼を受けたり、休日の予定を立てます。

シナリオに、ステージパートがあるなら、ゲームマスターはステージパートの説明します。

具体的には、ステージの種類、タイプ、目標値、参加できる人数、ステージまでの期日です。

目標値とは、ステージを盛り上げるために必要なスコアの事です。

詳しくは、ステージパートのページで説明します。

【特訓パート】

このパートでは、アイドルのパラメータを上げる、プレミアムドレスをもらいに行くなど、ステージに向けて自らを成長させていきます。

また、日常パートもここで行うこともでき、4 つのパートの中で、一番自由度が高いパートです。

オファーパートで提示されたステージの情報を基に、どんな特訓をしていくかを決めます。

具体的な行動は、ゲームマスターとプレイヤーが協力し合って決めるのが良いでしょう。

どちらかが一方的に内容を押し付けるのはよくありません。

ゲームマスターはシナリオで用意した特訓があれば、それを提示しましょう。

特訓パートでは、主に以下の行動ができます。

- ・特訓
- ・プレミアムドレスをもらいに行く
- ・その他(休日など)

特訓の内容は、ゲームキーパーが認めれば、どんな内容でも OK です。

崖を登る、山を走破する、滝に打たれる。どれを行なっても構いません。

特訓時に上昇するパラメータは、特訓 1 つにつき 1 つだけです。
上昇する値も+1 のみです。

特訓が成功したかどうかは、アイカツ!判定を使って判定します。
判定の目標値は、ゲームマスターが決定します。

特訓は、ゲームキーパーが許可すれば個別に行うことができます。
ですが、一度のシナリオ内で行える特訓は全アイドルを合わせて 3 回までです。
3 人一緒の特訓を 3 度やることもできますし、3 人がバラバラに 1 度ずつ行なっても良いでしょう。

トップデザイナーに、プレミアムドレスをもらいにいくこともできます。
トップデザイナーに会うには、様々な人の紹介が必要です。
学園長やジョニー先生など、様々な人をあたってみましょう。

一度、プレミアムドレスをもらうことを選択すると、特訓を行うことはできません。
そして、プレミアムドレスは、欲しいと言えれば必ずもらえるものではありません。
その点を考慮した上で決定してください。

ゲームマスターがシナリオを用意していないのに、無理やりドレスをもらいにいくことはやめましょう。
かならず確認を取り、許可が降りてからにしてください。

日常パートでは、自由にロールを行なってもらうことができます。
オフーパーパートで決めた目的を達成できるように、あれこれ工夫してみてください。
また、よりステージパートをドラマチックにするために、依頼主に会いに行くなども可能です。

【ステージパート】

このパートでは、オフーパーパートで受けた依頼を実際に行ないます。
ステージパートがない場合は、スキップしてもらって構いません。

ステージには、種類、形式、人数、タイプ、目標値があります。
種類は、ライブ、ファッションショー、ドラマです。どのようなステージかを現します。
人数は、ステージに上がる人数のことです。ソロなのか、チームなのか、対決なのかを現します。
タイプは、ステージのタイプです。キュート、クール、セクシー、ポップの 4 つの基本タイプです。
目標値は、ステージを成功させるために必要なスコア値の目安です。
ソロかチームなら、会場を満足させられる値であり、対決であれば相手の実力の目安となります。

ステージパートを始めるには、まずステージに立つ前にコーデを決定します。
コーデは、アイドルが持っているアイカツカードから、最大 4 枚まで選択します。

どんなカードを選ぶかは自由ですが、後述するスコアに関わってきます。
外したくないステージの場合には、スコアが高くなるようなコードをしてみましょう。

コードを選んだら、次はスコアを計算します。
ステージパートは、ステージが成功したかどうかを判定します。
そのために、スコアを計算します。
具体的な求め方は以下の式になります。

(式)

スコア = アイドルのパラメータ+サイコロ 3 個+コードとキャラのタイプ相性
+コードとステージのタイプ相性+コードのスコア+SP アピール

式に含まれる値を説明します。
アイドルのパラメータは、ステージに対応したパラメータです。
ライブならライブ値、ドラマならドラマ値を使います。
サイコロは、6 面のサイコロを 3 回振ります。
タイプ相性は、ステージとコード、コードとキャラの相性の合っている場合に付くボーナスです。
コードのスコアは、コードが持つレアリティに応じて加算されます。
最後の SP アピールは、作中のスコアが一定値を超えた時に加算される値です。

タイプ相性は、ステージに対して、コードやキャラのタイプが合えば+1 です。
例えば、ステージがクールタイプのステージで、コードがクールだったら+1
キャラクターのタイプがクールだったら、さらに+1 です。
コードのタイプはアクセサリ以外の全てのコードのタイプが同じなら、そのタイプとなります。
つまり、トップス、ボトムス、シューズが全てクールだった場合、そのコードはクールとなります。

コードのレアリティは、PR なら+2、R と CP なら+1、N なら+0 となります。
このスコアは、たとえば、トップスとボトムスが R、シューズとアクセサリが N ならば、+4 になります。

SP アピールは、上記の計算式の合計が一定値を超えると加算されます。
36,42,48 を超えた時、それぞれ+3,+4,+6 されます。
例えば、スコアの合計値が 44 であれば、+7 です。

ステージに参加しているキャラ全員のスコア計算が終わったら、ステージの目標値を超えているかをチェックします。
超えている場合は、ステージ成功となります。

【エンドパート】

ステージパートが終わると、エンドパートになります。

ここでは、ステージでの結果に応じた成果がもらえます。

ドラマステージであれば、ドラマの仕事が入り、ファッションショーパートなら、トップデザイナーから連絡が来るかも知れません。

今後のシナリオに活かせるような報酬が良いでしょう。

また、アイカツランクの上昇とアイカツカードの配布が行われます。

アイカツランクは、ステージに参加しているキャラは必ず+1 されます。

アイカツカードは、スコアが目標値を上回ったら R のカード、そうでないなら N のカードを各カテゴリー(トップス、ボトムス、T&B、シューズ、アクセサリ)の中から 3 枚まで選んでもらうことができます。

ただし、PR のカードを選ぶことはできません。

以上が、この『アイカツ!TRPG』の一連の流れです。