

トウンリリミス  
TRPGすごろく  
「村の再生」  
(最初の1年編)



2023/03/13



エリー





# 目次

0、前説	1
1、用意するもの	3
2、準備 (キャラクター作成)	4
3、ゲームスタート	5
3-1、ラッキーアイテムをもらえる	6
3-2、出会い (NPC 仲間)	7
3-3、仕事を依頼される	8
3-4、レジャーイベント	10
3-5、トラブルイベント	12
3-6、PL 選択	14
4、結果判定	15
5、パラメーターイメージ	16
記入用紙 01 「パラメーターと所持金」	17
記入用紙 02 「利益計算書」	19
記入用紙 03 「アイテム」	21



## 0、前説

中世ヨーロッパ風ファンタジーのエルメダーラ王国では、身分で仕事を縛るのをやめて、稼いだ金で自由を買わせるようになりました。

生まれ育った村に、1年(12ターン)で10万ミミ稼いで支払えば、都会で好きな仕事を続けることができます。  
支払えないと村に連れ戻されます。

プレイヤー(PL)は1D50(100ダイスの値を2で割る)します。

頭の中のイメージである想像力。

体を操り再現する表現力。

体を操り続ける体力。

この3つの要素を持つキャラクターを生み出して、10万ミミ稼ぐことを目指してください。

10万ミミ稼いだらゲームクリアです。

1D6(1から6のサイコロを1回振る)でその月になにか起きるか決まります。

- 1、アイテムをもらえる。
- 2、仲間を雇う、育てる。
- 3、仕事を受ける。
- 4、レジャーに出かける。
- 5、トラブルが起きる。
- 6、プレイヤーが1から5から選択する。

1はラッキーアイテムです。

2は自分のキャラクターと同じように「想像力」「表現力」「体力」の要素を持つNPC仲間を生み出せます。

仕事を依頼したり、相談したり、協力してもらいましょう。

3の仕事を受けるは、想像力、表現力、体力と定価から利益が導きだされます。

4、5はお金を失います。

そしてパラメーターが増減します。

スタートは1350年1月です。

## 1、用意するもの

1D6 ダイス

1D100 ダイス

電卓

ルールブック

記入用紙

1-1、パラメーターと所持金

1-2、利益計算書

1-3、アイテム

## 2、準備 (キャラクター作成)

記入用紙、パラメーターと所持金

2-1、0-6 歳 1D100

→奇数は男、偶数は女

→名前をつける。

2-2、7-12 歳 パラメーター決まる (基礎)

想像力 1D50

表現力 1D50

体力 1D50

(100 わる 2 の切り上げ)

2-3、13-15 歳 パラメーターアップ

想像力アップ 3D6 足す

表現力アップ 3D6 足す

体力アップ 3D6 足す

→最大 +18 で最高 68 からスタート



### 3、ゲームスタート

コスト5を使いきるまで1D6振る。

コストをこえた場合は翌月に持ち越す。

翌月に持ち越した場合は2回目のダイスは振れない。

### 3-1、ラッキーアイテムをもらえる

コスト 3

1D6

パラメーター増減なし

もらったらすぐ使える。

使ったら消える。

4、5、6 は一度に何個でも使える。

#### 3-1-1、寄付

1 万ミミもらえる

#### 3-1-2、お守り

アクシデントから守る

使用金額 100 % 支払ってくれる

使用するとパラメーター増減なし

#### 3-1-3、レジャー割引券

使用金額が 1D100% 引きになる

#### 3-1-4、ピカッとキャンディー

頭がよくなる

想像力 +10

#### 3-1-5、ズバッとチョコ

コントロールがよくなる

表現力 +10

#### 3-1-6、パワフルクッキー

体が丈夫になる

体力 +10

## 3-2、出会い (NPC 仲間)

### 3-2、出会い (NPC 仲間)

コスト 2

パラメーターアップ、表現力 +1

記入用紙、パラメーターと所持金

1回1人キャラクターを作成する。

最大3人になるまで作れる。

辞めるまで新規作成できない。

→3人いる場合は育成ダイスふる。

#### 3-2-1、0-6 歳 1D100

→奇数は男、偶数は女

→名前をつける。

#### 3-2-2、7-12 歳 パラメーター決まる (基礎)

想像力 1D100

表現力 1D100

体力 1D100

#### 3-2-3、13-15 歳 パラメーターアップ

想像力アップ 3D6 足す

表現力アップ 3D6 足す

体力アップ 3D6 足す

→最大 +18 で最高 118 からスタート

#### 3-2-4、育成ダイス (3人いる場合)

1人ずつ

想像力 1D100

表現力 1D100

体力 1D100

振って、現在値をこえたらそのパラメーターを +1 する。

### 3-3、仕事を依頼される

#### 3-3、仕事を依頼される

コスト 2

パラメーターアップは振り直しのみ

記入用紙、収入計算

基礎パラメーターで挑戦したら成長なし。

チャレンジして振り直し、基礎を越えてたら成長あり。

成長分 +1 は翌月から反映される。

PL も NPC もチャレンジできる。

振り直しの場合

「基礎」と「振り直し」を足して 2 で割る。切り上げ。

振り直す場合は想像、表現力、体力の 3 つともする。1 つだけできない。

アイテムの使用 (想像力、表現力、体力)

仲間に相談 (表現力)

を足して最終的な値とする。

定価は 3D100 のかけ算

「100」かける「100」かける「100」

で最大 100 万

消費 HP は 3D6 で最大 18

最大 HP が消費 HP より低い

→受けられない。断られる。

→部下が可能なら頼める。

利益

想像力の表現力 %=品質

想像力 50

表現力 30

なら

品質は 15%

テンションで品質 1D3 倍  
上限なし

消費 HP0 まで繰り返せる

→個数

「体力 100」「消費体力 9」なら 11

「体力 100」「消費体力 10」なら 10

品質と個数から売上決まる

価格 1000 ミミ

品質 15%

個数 10 個

なら

収入 1500 ミミ

仲間は最大 3 人まで頼める。

単価安い場合、頼まなくてもいい。

(1D50%) が仲間の報酬

定価と消費 HP は共通

品質とテンションと量は NPC 別。

収入-報酬=PL 取り分

仕事を依頼しない場合は相談できる。

PL や NPC の表現力に仲間の表現力を足せる。

最大 3 人まで足せる。

相談報酬は「1D100」かける「1D100」

たとえば、

PL と仲間 A が相談。

仲間 B と C に依頼。

のように仲間を使いこなせる。

PL だけ

仲間 A に依頼して、仲間 B に相談  
もあり。

### 3-4、レジューイベント

#### 3-4、レジューイベント

コスト5

1D6

レジュー割引券を使えば、使用金額を割引にできる。

場所

#### 3-4-1、海

体力 +1

使用金額「1D100」かける「1D100」

#### 3-4-2、山

体力 +1

使用金額「1D100」かける「1D100」

#### 3-4-3、故郷

体力 +1

使用金額「1D100」かける「1D100」

#### 3-4-4、パーティー

想像力 +1

表現力 +1

体力 +1

使用金額「1D100」かける「1D100」かける「1D10」

#### 3-4-5、ルビマンダ共和国

想像力 +2

表現力 +2

体力 +2

使用金額「1D100」かける「1D100」かける「1D100」

#### 3-4-6、サンサリーン王国

想像力 +3

表現力 +3

体力 +3

使用金額「1D100」かける「1D100」かける「1D100」かける「1D10」

## 3-5、トラブルイベント

### 3-5、トラブルイベント

コスト 5

1D6

お守りを使用すれば使用金額を払わなくていい。

起きなかったことになるのでパラメーターも増減しない。

ダイスをふって結果を見てからお守りを使って無効にするか決められる。

#### 3-5-1、病気

想像力 +3

表現力 +1

体力-1

使用金額「1D100」かける「1D100」

#### 3-5-2、ケガ

想像力 +1

表現力 +3

体力-1

使用金額「1D100」かける「1D100」かける「1D10」

#### 3-5-3、事故

想像力 +2

表現力 +2

体力-1

使用金額「1D100」かける「1D100」かける「1D100」

#### 3-5-4、盗難

想像力-1

表現力-1

体力 +5

使用金額 (所持金の 1D50% 失う)

所持金が 0 以下の場合

「1D100」かける「1D100」失う



3-5-5、火事

想像力 +1

表現力 +1

体力 +3

使用金額 (所持金の 1D100% 失う)

所持金が 0 以下の場合

「1D100」かける「1D100」

3-5-6、NPC が辞める

作った順に 1 から 3 とする。

1D3 で該当者がやめる。

3 が出て、部下二人なら辞めない。

### 3-6、PL 選択

1 から 5 の中から PL が選べる。

## 4、結果判定

1月から始まって12ターン終了して12月を迎える。

12月にイベント繰り越しが発生した場合は、2年目の1月に判定する。

ゲームクリア

10万ミミ払える。

下記に続く。

100万ミミ以上残る。

→投資家編を選べる。

最初の一年

村人編

スラム編

も選べる

10万ミミ払えず借金なし

→村人編

借金あり

→スラム編

## 5、パラメーターイメージ

想像力、表現力、体力は  
30 くらいまでが初心者  
50 が中級  
80 が上級  
100 越えたら神業

想像力 50  
表現力 50  
品質 25% くらいが普通の人

想像力 50 でも  
表現力 100 なら  
品質 50% で中級

想像力 300 でも  
表現力 1 なら  
品質 3% で初級

なぜなら、想像力が高くても、表現力低いと歯抜けになるから。

想像力が低くても、表現力高ければ人に聞いて補っていけるから。

想像力は頭の中なので共有できませんが、表現力は外にあるので共有できるから。





## 記入用紙 02 「利益計算書」

記入用紙「利益計算書」20230311\_01 No. ( ) 名前 ( )

A 現在	想像力		表現力		体力	
B 挑戦	1D100		1D100		1D100	
増加	+ 1		+ 1		+ 1	
C 調整値	(A+B)÷2		(A+B)÷2		(A+B)÷2	
D アイテム	個 +		個 +		個 +	
E 相談	NPC1		NPC 2		NPC 3	
最終数値	C+D		C+D+E		C+D	
NPC 依頼 金額	収益の 1D50%		NPC 報酬(切り上げ)		PL 取り分	
1D100 ( ) ×			1D100 ( ) =		お礼 A ( )	
1D100 ( ) ×			1D100 ( ) =		お礼 B ( )	
1D100 ( ) ×			1D100 ( ) =		お礼 C ( )	

定価

定価 (ダイス)	1D100 ×	1D100 ×	1D100
=			

消費 HP

消費 HP (ダイス)	1D6+	1D6+	1D6
=			

量 (切り捨て)

量 (ダイス)	体力 ÷	消費 HP
=		

品質(切り上げ)

品質 (パラメーター)	想像力 ×	表現力 %
=		

テンション

テンション (ダイス)	品質 ×	1 D3
=		

1つあたりの利益 (切り上げ)

利益 (パラメーター)	定価 ×	テンション %
=		

総利益

収入 (パラメーター)	利益 ×	量
=		











---

トッソリミスTRPGすごろく「村の再生」(最初の1年編)20230313

---

著 ELYE

制作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---