



みんなの

使い魔日記

はじめてのおつかいRPG

◎はじめに◎

「みんなの使い魔日記」は、魔法使いの使い魔（ペット）になって、「おつかい」をこなそう！という超短編向けTRPGです。

◎ゲーム前に用意するもの◎

「一緒に遊ぶ人」

一人でも遊べますが
多分盛り上がらないので
最低自分以外に一人。

「サイコロ」

別名ダイス。六面体
(1～6の数が出るもの)
が2～3個あればOK。

「筆記用具」

キャラクターの名前や
能力をメモるのに
使います。

※用語について

「OD●」 Dはダイス（サイコロ）の略。●面体のダイスを○個振る、の意味。

例 1D6=六面体のダイスを1個振る。

◎キャラクターを作ろう◎

キャラクターシート、またはメモを用意して、必要事項を決めていきます。
決めることはたったの3つ！ それではさくさく説明に移ります。

-決めること-

- (1) 使い魔タイプ
- (2) HP
- (3) 名前とか

(1) 使い魔タイプを決める

まず最初に自分のキャラクターがどんな使い魔かを決めます。
どんな使い魔になれるかは次のページを参照してください。

使い魔タイプを決めたら「タイプ」と「とくいわざ」を
キャラクターシート（またはメモ）に書き写します。

※「とくいわざ」は好きな時にいつでも使うことができますが、
1回しか使えないので注意してください。



・使い魔タイプの一覧



「妖精タイプ」

羽の生えた妖精の姿の使い魔です。飛ぶことができます。

【とくいわざ：おうえん】
誰か1人のとくいわざを1つ回復するか、HPを全回復させることができます。



「植物タイプ」

草木や花に似た姿の使い魔です。

【とくいわざ：てればしー】
誰かのダイス目を+1か-1することができます。



「人間タイプ」

人間に似た使い魔です。体の一部に人間と違う部分があります。

(耳が尖っている、翼があるなど)

【とくいわざ：まほう】
敵や障害物に1D6ダメージを与えることができます。



「物質タイプ」

箒、ぬいぐるみなど道具の姿をした使い魔です。

【とくいわざ：しゅうふく】
自分のHPが0になっても全快させることができます。



「動物タイプ」

犬・猫・兎…などの動物の姿に似た使い魔です。

【とくいわざ：かみつき】
敵や障害物に1D6ダメージを与えることができます。



「幽霊・精霊タイプ」

実体を持たない使い魔です。

【とくいわざ：すりぬけ】
イベントを無視して先に進むことができます。

(2) HPを決める

キャラクターは[1D6]の【HP】(ヒットポイント)を持っています。
ゲーム中、HPが0になるとキャラクターはおうちに帰りたくなくなってしまいます。

※HPが「1」のキャラクターがいた場合、冒険は過酷な物となるでしょう。(本気で)1が出てしまった場合は、GMは振りなおしを認めても構いません。

(3) 名前などを決める

キャラクターの名前・年齢・性別などを決めましょう。
できたらキャラクターの完成です。

◎遊び方◎

「キャラクターができたら遊んでみましょう。」

-準備すること-

- (1) おつかいのしおり
- (2) おやつを買う

(1) おつかいのしおりの準備

全員で相談して「おつかいのしおり」(イベント表)を作成します。
思いつかない場合はサンプルのおつかいのしおりを使用して
ください。

※イベントの数の目安※

イベントの数は「PCの数 × 3前後」が目安です。
プレイ予定時間によって増減して下さい。

(2) おやつを買う

キャラクターはおつかいにおやつ(=アイテム)を「1つ」買って、持っていくことができます。
おやつは「おやつ表」から選んでも良いですし、相談して自分で作ってもかまいません。

キャラクターは最初にお金を「500えん」持っています。

※選択ルールとして、おやつの代わりに「おもちゃ」から1つ買い物して持っていても構いません。(おもちゃ表は次ページ)

※え?物価が高い?

・おやつ表

おやつの名前	効果	おねだん
あめ	「HP」を1D6回復する	100えん
チョコ	使った「とくいわざ」をまた使えるようにする	100えん
がむ	モンスター1体を追い返す(戦闘イベント回避)	200えん
きゃらめる	残りイベント数を1つ追加する	200えん
ぼてち	おつかい中に振ったサイコロの目を-1する	300えん
びすけっと	おつかい中に振ったサイコロの目を+1する	300えん
ぶりん	全員の「HP」を1D6回復する	400えん
ゼリー	全員の「とくいわざ」をまた使えるようにする	500えん
ばなな	おやつに入りません。振ったサイコロを1回振りなおすことができます。最初から1つ持っています。	—

この世界ではインフレーションが起こっているんです。

◎選択ルール：おもちゃ◎

このルールを適用した場合、キャラクターは、おつかい前の買い物でおやつ1つを買う代わりにおもちゃ1つを買って持って行くことができるようになります。

おもちゃはいつでも好きな時に使うことができます。そして食べられません。
むしろ食べてはいけません。食べてしまった場合はHPが0になります。本気で。

※おもちゃルールによる設定変更点

- ・おやつ屋と遭遇した際はGMがおもちかも取り扱っているかどうか決めて下さい。
(GMなしの場合は相談で)
- ・他、不都合が出てきた場合はGM判断(またはPL相談)で適当にやりくりしてください。

・おもちゃ表

おもちゃの名前	効果	おねだん
あひる しゃぼん	あひるの形の容器にシャボン玉液が入っています。遊ぶと楽しいです。 誰か1人のとくいわざを回復できます。使うとなくなってしまいます。	100 せん
まきとり	棒に長い紙をくるくると巻いたおもちゃです。振るとびよーんと伸びます。 楽しいです。何故かダイス目を+1か-1することができます。 1度使うと壊れてしまいます。	200 せん
ぎんだま でっぼう	モンスターや障害物1つに1D6のダメージを与えることができます。 1回分しか弾は入っていませんので一度使ったら弾を補充するまで使えません。 人や動物に向けると危ないです。使い終わっても壊れません。	300 せん
ぎんだま でっぼう弾	ぎんだまでっぼうの弾です。買うとぎんだまでっぼうの使用回数を1増やせます。 (増やす場合の上限はありません)	100 せん
わごむじゅう (2連式)	モンスターや障害物1つに1D6のダメージを与えることができます。 2連式なので2回まで使えますが使い終わったら弾を補充するまで使えません。 人や動物に向けると危ないです。使い終わっても壊れません。	400 せん
わごむ	わごむじゅう用の弾です。買うとわごむじゅうの使用回数を1増やせます。 (増やす場合の上限はありません)	100 せん
びろびろぶえ	吹くと「びー」という音と共に巻いてある紙がびよーんと伸びる楽しい おもちゃです。不思議な音色で聞いた人全員のとくいわざを回復できます。 1度使うと壊れてしまいます。	500 せん

◎おつかいに出発◎

準備ができたらいよいよおつかいに出発です。
全員で1D6を振り、高い人から順にイベント表を振っていきます。

おつかいイベント数分のイベントが終わればおつかいは終了です。
それまでに目的のおつかいを果たせるようがんばりましょう。

※HPが0になると?※

HPが0になると疲れてお使いができません状態になってしまいます。
おやつやとくいわざで回復するまでは何もできません。

(イベント表のサイコロを振ったり、戦闘に参加したり、とくいわざ・おやつを使ったりも×)
全員のHPが0になったら、おつかいを中止して家に戻らなければなりません。

※このゲームのGMの扱いについて※

このシステムはGMがいなくても大体遊べるようにできていますが、
GMがいた方が楽しく遊べるかもしれません。

そこら辺は臨機応変にどうぞ。

◎戦闘について◎

イベントなどでモンスターに遭遇した場合は
戦闘が発生します。

◆イニシアチブ

パーティの代表者とモンスター側で1D6を振り、
早い方から行動します。

◆戦闘行動

自分の行動では通常攻撃をするかダメージを与える
とくいわざを使うことができます。
その他のとくいわざは好きなタイミングで使用できます。

◆戦闘の終了

モンスターか、キャラクター全員のHPが0になると
戦闘は終了です。

【通常攻撃表】※1d6を振って判定

1	からぶり！ 勢い余って自分にダメージ1
2	よけられた！
3	どうにか当たった！ ダメージ1！
4	当たった！ダメージ1！
5	手ごたえあり！ダメージ2！
6	会心の一撃！ダメージ3！

◎遊び終わったら◎

無事におつかいが終わったらキャラクターシートの「にっき」欄の所に日記を書きましょう。
それで今回のおつかいは完了です。おつかれさまでした！

※一度おつかいに出たキャラをまた使うときは?※

次回また同じキャラクターを使う時は、おつかいが終わった時に持っている
「おかね」「おやつ」をそのまま持っていることができます。

新しいおつかいに出る時は、最初におつかいに出た時と同じように、
「おかね」を500えん増やし、「おやつ」を1つまで買って持っていけます。
(前回のおつかいが終わった時に持っているおやつもそのまま持っていけます)

ばななも新たに1本持ち物に足されます。

みんなの

使い魔日記

キャラクターシート ver1.00

なまえ

[Large empty box for character illustration]



とくいわざ

おやつ

おかね

ねんれい

せいべつ

こなした
おつかい

HP

*日記 -----

月 日

月 日

月 日

みんなの

使し魔日記

おつかいのしおり ver1.00

月 日

・おつかいの目的

・みんなで守ろうよいこのお約束

イベントチャート

※ 2D6を振ってイベントを決定

2	8
3	9
4	10
5	11
6	12
7	etc

おつかい
イベント数

※この回数分イベントが
起きるとおつかいは終了
になります。

みんなの

使い魔日記

おつかいのしおり ver1.00

月 日さんぷる

・おつかいの目的 お店で〇〇(適当に決めましょう)を買ってくる

・みんなで守ろうよいこのお約束

- ・寄り道しない ・わがまま言わない
- ・おやつは500円まで(バナナはおやつに入りません)

イベントチャート

※ 2D6を振ってイベントを決定

2 「のんびりほかほかいい天気」 今日はいいい天気です。何もなし。 全員のHPが1回復。	8 「100えん拾った!」 所持金が100えん増えます。 これを「ねこばば」と言います。
3 「あ。」すでに頼まれたおつかいの 品物を持っていた場合、うっかり壊 したり傷つけたりしてしまいます。 ガッカリしてHP-1。	9 「ほしい物の誘惑」 偶然通りかかったお店に欲しかった あの品が! その場から動けなく なって残りイベントが2つ減ります。
4 「まいごになった!」 おつかい班、ピン チです。歩き回って全員のHP-1、 さらに残りのイベントが2増えます。 あと泣きたくなります。	10 「障害物?」 障害物(HP:2)があって道を通れま せん。壊すか全員飛ぶかできなけれ ば回り道で疲れて全員HP-1。
5 「おつかいのお店に到着」 頼まれた品物を買って しましましょう。	11 「さすらいのおやつ屋さん」 旅のおやつ屋さんに会います。 おやつを買うことができます。
6 「ハラペコ」おなかがすきました。 我慢ができなくておやつを1つ食べ てしまいます。自分のおやつをど れか1つ、減らしてください。	12 「勇者があらわれた!」 何故か悪いモンスターと間違えられ ました。こてんぱん。全員のHPが1 まで減ります。
7 「モンスターがあらわれた!」 ご近所を散歩中のスライム(HP:3) にからまれました。戦闘です。	etc

おつかい
イベント数

10

※この回数分イベントが
起きるとおつかいは終了
になります。

みんなの使い魔日記

<http://p.booklog.jp/book/74335>

著者：さのや

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/sanoya/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/74335>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/74335>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ