

我らが 王の 身罷りて

～継承戦争秘録～
ザ・キング・イズ・デッド

D・ヴィンセント・ベイカー
メギー・ベイカー
ロールプレイング・ゲーム

みまか 我らが王の身罷りて



バンティヴの王アイヴァルド3世、ディルストーン家の大公にしてシーワード沿岸地域の統治者は、後継者を残さずに逝去した。もはや内戦は避けられない。

君はバンティヴの王位継承権を有する名家のいずれかに属す、武芸の心得ある若き公子か公女だ。迫り来る継承戦争の渦中に置かれている。自らの家が頂点を極めるのを目にするべく、君たちは戦い陰謀を巡らせ、競争相手と同盟を結び友を裏切り、敵と恋に落ち、危険・冒険・ロマンス・戦争に立ち向かうことを余儀なくされるだろう。

なぜなら、そのために生を受けたのだから。

プレイ方法

3～5人のプレイヤーが必要です。プレイのために、少なくとも1時間は確保してください。プレイヤー人数が増えるほど長くなります。このプレイブックのコピーが、プレイヤー全員分必要となります。

トランプも1セット要ります。ジョーカーは取り除いてください。シャッフルしてから、各プレイヤーの手札として3枚ずつ配りましょう。手札は自分の家の動員力を表しています。動員力とはその家の、王位請求に値する血筋、裕福さ、農奴と臣下の高潔さ、戦支度の整った戦士たち、などのことです。

まずは、自分のキャラクターを紹介しましょう。

プレイ時は、卓で手番を回していくことになります。自分の手番が来たら、プレイするゲームを選んでください。プレイブックの該当ページを開き、そこに記載されているルールに従えばよいのです。

全員に手番がくるよう、最低でも一周はプレイすることになります。望むなら、さらに遊び続けてください。

最初の手番は【陰謀と動員】ゲームとなり、最後は【終幕：戴冠式】で締めくくられます。

ゲームの目的

このRPGの目的は、自らの家の威光を高め、王座へと到達させることです。

【終幕：戴冠式】のプレイに際して、自らの手札でもって王位継承権を主張し、己が家門の運命を決めることになります。

絵札（エースを含む）ならびに、同じスーツのカードを揃えるよう心がけてください。

ジャックと2の札も、終幕においては意味を持ちます。手札にあるなら、先を見越して、手元に残しておくか、捨て札にするかを決めましょう。

キャラクターの紹介

自分たちのキャラクターを紹介するために、5ページを開き、そこにあるルールに従ってください。

ラウンド

卓で順々に手番を回していきます。

最初の手番プレイヤーを決めるために、全員、一番強いカードを公開してください。それらを比較して、最強のカードを出したプレイヤーから手番を始めます。**強さは、エース、キング、クィーン、ジャック、数札(10～2)の順です。同値なら、スートを比較して、最初の手番を決めてください。ハート>ダイヤ>クラブ>スペードの順になります。**公開したカードは、手札に戻しましょう。

手番が回ってきたら、ゲームを1つ選択してください。それからプレイブックの該当ページを開き、そこにあるルールに従いましょう。

一番最初到手番の回ってきたプレイヤーは、**【陰謀と動員】**を選んでください。6ページを開いて、そのゲームのルールに従うのです。

その**【陰謀と動員】**のプレイが終わったなら、次のプレイヤーが選択を行う手番となります。**【終幕：戴冠式】**以外の好きなゲームを選んでください。一巡するまでは、このように手番を回していきます。

手札が2枚未満になった場合、2枚になるようカードを引いてください。

手札が5枚を超えた場合、5枚になるようカードを捨ててください。

山札が尽きたなら、捨て札をシャッフルして山札を作り直してください。

ゲーム

- p 6-11 ———— **【陰謀と動員】**
- p 12-13 ———— **【快活な論争】**
- p 14-15 ———— **【剣による決闘】**
- p 16-17 ———— **【再会】**
- p 18-19 ———— **【食事の場での会話】**
- p 20-23 ———— **【試練裁判】**
- p 24-29 ———— **【戦争】**
- p 30-31 ———— **【追跡劇】**
- p 32-33 ———— **【共に過ごす】**
- p 34-35 ———— **【舞踏】**
- p 36-37 ———— **【終幕：戴冠式】**

付録

- p 38-39 ———— **五名家**
- p 40 ———— **デザイナーズ・ノートとクレジット**

通則

書かれていることをとにかく文字通りに読み上げるだけでかまいません。空欄は、想像することで埋めてください。なんなら、**アドリブ**でも差し支えありません。ただし、記述されていることの**要旨を伝えた上で**、それと**矛盾しないようにする必要があります**。どちらの方法をとるにせよ、**細部**を詰めるのは、いつでも自由に行えます。

務め

気楽かつ公平にプレイし、常に他のプレイヤーが自主的な意思決定を行えるよう取りはからってください。

どのゲームを選べばよいのか判断がつかかねる場合は、**【陰謀と動員】**を選ぶとよいでしょう。手早く行える上、それに続くアクションを誘発できるからです。

どのキャラクターとゲームをしたいという腹案はあっても、どのゲームをプレイするか決めかねているときは、**【再会】**もよい選択です。

誰かがあなたのキャラクター、あるいは現在の状況に関する質問をしたときには、答えを返してください。答えを事前に考えていなかったなら、ひねりだしましょう。詰まったなら、提案を募ってもかまいません。

進行中のゲームのプレイにたずさわっていないときは、各ゲームにざっと目を通して、次にどれをプレイするとよいのか考えておきましょう。ただし、ゲームによっては聴衆や潜在的な味方として呼び出しがかかることもあるので、少なくとも片耳は目の前のゲームに傾けておいてください。

ルールを見落としていたり、ゲームを間違った形でプレイしていたことが判明した場合は、他のプレイヤーたちと協力して、一番公平と思える形で進めてください。どうすべきだったのかは、あとで分析して、次の機会に備えればよいのです。

殺されたなら

プレイ中に、自分のキャラクターが殺されてしまう可能性があります。キャラクターの死は偶発的なものではなく、自らの決断がそういった結果を招くことわかるように作られています。それでも起こるときには起こるのです。

そうなったなら、キャラクターなしでプレイを継続してください。そのまま同じ家を代表することになります。聴衆や味方として呼ばれたなら、本腰を入れて参加しましょう。自らの手番では、必ず**【陰謀と動員】**を選ぶようにしてください。

プレイの終わり

手番が一巡したなら、それから後は、どのプレイヤーであっても**【終幕：戴冠式】**を選ぶことにより、セッションを終了させることが可能となります。