

ゆうやけこやけ

まとめ

「ゆうこや」の舞台は、昔懐かしい田舎町。
PLは、人に化けることができる動物「変化」となって、困っている人やもののけたちを助けます。
戦いや争いではなく、あたたかい気持ちと思いやり、そして不思議な【特技】で、誰かを助けてあげましょう。
語り手は、『ゆうやけこやけ』を初めて遊ぶPLには、この「まとめ」を渡して説明するとよいでしょう。

●用語

▼つながり (P68)

PCと他のキャラクターの関係を示す数値です。セッション開始時、町への【つながり】は全員2です。最初に結ぶPC同士の【つながり】は、PCが2人なら2、それ以上なら1です。セッション中、出会ったキャラクターと【出会い】の処理をして、【つながり】を増やすことができます。【つながり】内容は、P69を参照して決めましょう。

▼夢 (P70)

PCの力の源です。参加者は、他のPCや語り手のRPが、可愛いかったり、癒されたりする内容だなと感じたら、1つのRPについて、1点の【夢】を与えることができます。PCは、もらった【夢】を【幕間】(後述)で消費し、【つながり】を強くできます。ただし、他の人が【夢】をあげているからとか、そのPCが持っている【夢】が少ないから、などの理由で与えてはいけません。

PCが【夢】を消費 → PCから相手への【つながり】を強化 → 【ふしぎ】を入手 → 消費して【特技】を使用

他者が【夢】を消費 → 他者からPCへの【つながり】を強化 → 【想い】を入手 → 消費して能力値を上下

▼想い (P72、P74)

他のキャラクターからPCに結ばれた【つながり】の合計です。判定のとき、能力値に【想い】を足して、難しい判定を成功させることができます。逆に、【想い】で能力値を本来より低くして、わざと失敗にもできます。

▼ふしぎ (P73、P74)

PCから他のキャラクターに結んだ【つながり】の合計です。【特技】を使うために必要です。【ふしぎ】や【想い】をみんながたくさんもっているなら、【すごいふしぎ】も起こせるかもしれません (P78)。

●判定 (P71)

キャラクターの行為が成功したかどうか確かめるとき、判定を行います。語り手は、判定に使用する能力値と、必要値を宣言します。PCは、指定された能力値と、判定の必要値を比べてください。能力値が必要値以上なら、判定は成功です。判定で【想い】を使えば、使った分だけ、一時的に能力値を上下させることができます。

他者との対抗判定では、どちらかが1でも上回ったら成功です。同値なら引き分け。

■判定の目安の表

必要値	目安
必要値2以下	判定の必要ないでしょ
必要値3~4	まあ、なんとかなるんじゃないかな
必要値5~6	得意分野ならなんとか……
必要値7~8	普通じゃ無理!
必要値9~	できるわけないよ~

注:セッション後半では、この表の基準よりも、判定の必要値が高くなる場合があります。

●セッションの流れ (P70、P79)

『ゆうやけこやけ』のセッションは、幾つかの【場面】と、その間の【幕間】の繰り返しで進行していきます。それぞれの【場面】の最初には、その【場面】の場所と、時間帯が示されます。PCがどんな姿で【場面】に登場するのか、考えるときの参考にしてください。

●【場面】でできること (P70)

ある【場面】に登場したPCは、以下のことができます。

▼1 会話と行動

PCとして、他の仲間やNPCと会話し、行動していきます。語り手から示される誰かの悩みについて解決するよう、思いやりと優しさをもって行動しましょう。PCは不思議な力【特技】を使えますが、同時に【弱点】もあることに注意しましょう。

▼2 【夢】を与える

【場面】に登場していない参加者でも、他のキャラクターに【夢】を与えられます。語り手にも与えるのを忘れないように。

▼3 判定

詳しくは左記「●判定」をみてください。判定に成功したいのに能力値が足りないときは【想い】を使いましょう。判定に失敗した方が面白くなりそうなら、そのために【想い】を使ってもかまいません。

▼4 【ふしぎ】を使う

PCは、人にはない不思議な力【特技】を使えます。【特技】名の隣にある () 内の値に等しい【ふしぎ】を消費することで、【特技】の効果が生じます。

▼5 人に化ける

人前に姿を現すなら、人の姿に化けた方がよいでしょう。【ふしぎ】や【想い】を使って、PCは人に化けることができます。このとき【ふしぎ】と【想い】を混ぜて使ってもかまいません。化けるのに必要なコストは、時間帯と、化ける姿により変わります。動物の姿に戻るときは、コストは消費しません。「ゆうこや古いシート」(P80)を使うと便利です。

■変身コストの表

時間帯	姿(鳥以外)	姿(鳥)
朝昼 +4点	完全な人間 +4点	完全な人間 +4点
夕 ±0点	しっぽ +2点	小さな翼 +2点
夜 +2点	耳としっぽ ±0点	空を飛べそうな翼 ±0点

上記の時間帯+姿のコスト

=変身に必要なコストの合計

▼6 【出会い】で【つながり】を作る

初めて出会ったキャラクターと会話したとき、PCは、その相手と、強さ1の【つながり】をお互いに結ぶことができます。【つながり】の内容は、相手との会話の様子などから決めてください。この処理を【出会い】と呼びます。次の【幕間】で、PCは【つながり】から【ふしぎ】や【想い】を得ます。

ゆうやけこやけ

●幕間でできること (P74)

【場面】と【場面】の間を、【幕間】と呼びます。PCは【幕間】で以下のことができます。

▼1 【つながり】を強くする

PCは、【場面】で得た【夢】を使って、自分から望む相手への【つながり】を強くできます(相手からの【つながり】は、相手が強くしないかぎり強くなりません)。「夢」は、余った次の【場面】に持ちこせます。次のセッションには持ちこせません。

■【つながり】を強めるために必要な【夢】の表

強さ1	5点(初めて出会ったときは0点)
強さ2	5点(初めて出会ったときは0点)
強さ3	5点
強さ4	8点
強さ5	12点

お互いの【つながり】の強さが5になったら、PCは特典として、その【幕間】で【ふしぎ】【想い】各10点を得ます。

▼2 【つながり】内容の変更

PCが持つ【つながり】内容が、それまでの【場面】で変わったように思うなら、PLは語り手の許可を得て、その内容を変えることができます。

▼3 【ふしぎ】と【想い】の入手

【幕間】の最後で、PCは、自身の【つながり】の強さに応じた【ふしぎ】と【想い】を手に入れます。【ふしぎ】は、PCから他のキャラクターに結んだ【つながり】の強さの合計です。【想い】は、他のキャラクターからPCに結ばれた【つながり】の強さの合計です。

●最後の【幕間】(P75)

セッションの最後にする事です。まず、【夢】は次のシナリオには持ちこせないで、【つながり】強化に使いきりましょう。PCから持った【つながり】の相手の数だけ、PCは【思い出】を得ます。【思い出】は、その点数分の【ふしぎ】や【想い】として、次以降のセッションで使えます。町以外の全ての【つながり】を【糸】に書き替えてください。

●糸

かつて出会って【糸】をもった相手と別のセッションで出会った場合、内容はそのまま、強さ1の【つながり】となります。