

1 ページ TRPG 「新神、顕現いたします」

規約：ルールの変更は OK ですが、製作者を騙っての販売は固く禁じます。製作者を明記したうえでの頒布、転載は OK です。バシバシ遊んでください。感想もらえたら嬉しいです。

■使用ダイス：6面ダイス

■推奨人数：2人～

■ゲーム時間の目安：15分

■このゲームについて

プレイヤーは生まれたての神＝新神です。

「神行フェーズ」で神力を高めたり、存在を知らしめたりします。3 ラウンド（以後ラウンド=R）終了後、「顕現バトル」を行い、最も信仰心を得られたことを証明した新神が勝利します。

■キャラクター作成

各技能の能力値は6面ダイスを1回（以後1d6）振って決定する。なお、決定する順番は、以下に記載した順番と同じではなくても構わない。

- ・神力：純粋な神としての力
- ・ご利益力：ご利益・幸福を与える力
- ・崇り力：天変地異を起こす力

能力値の決定後、お好みで神の名前や性質を決定する。新神の作成が完了したら、「神行フェーズ」に移行する。

■神行フェーズ

手番は毎ラウンド決定する。1d6を振り、出た目が大きい順に行動する。同値の場合は、同値の者同士、再度1d6で決定する。

以下の3つの行動のうち、1つを行える。また、技能を使用する際は、すべて6面ダイスを2回振って出た目の合計（2d6）+能力値で判定する。

・能力値の成長：1d6を振り出た目の分だけ、「神力」「ご利益力」「崇り力」のうち1つの能力値を上昇させることができる。なお、神力のみ宣言をすることで、出目を2倍にすることができる。その場合、他の新神が邪魔をすることができ、現在の《神力》と一番早く邪魔を宣言した新神との《崇り力》の比べ合いで判定する。阻止できれば2倍にはならず、1d6のみの判定となる。阻止した側はそ

の達成値の半分の値の「崇り力」が上昇する。

・信者の獲得：《ご利益力》で判定し、達成値の分の信者を獲得することが出来る。

例) 自分のご利益力の能力値が4の時、2d6の出目の合計が5ならば、 $5+4=9$ が達成値となり、9人の信者を獲得したことになる。

・信者の横取り：横取りをする相手を決定し、自分は《崇り力》、相手は《神力》でそれぞれ判定を行う。その達成値を比べ合い、数字の大きいほうが勝利する。

横取りを仕掛けた側が勝利した場合、横取りされる側の獲得している信者の半分の人数（端数切り上げ）を横取りする。

反対に横取りを仕掛けられた側が勝利した場合、達成値の差の人数を逆に奪い取ることが出来る。

これを3R行い、「顕現バトル」へと移行する。

■顕現バトル

顕現バトルを行い、どれだけ信仰心を獲得することができたか、人々の前に顕現して証明する。

1柱1回ずつ《神力》または《崇り力》+信者数で判定し、一番達成値の高い新神がゲームの勝者となる。

なお、信者数が0の場合のみ、「崇り力」を2倍にして「神力」の代わりに使用することができる。

例) 神力が10、獲得信者数が11人のとき $2d6+10+11$ つまり、 $2d6+21$ で判定することになる。

■ゲーム終了後

ゲームの勝者は、ゲーム終了時に一番高い能力値に応じて、以下の称号を獲得する。

神力→和魂（にぎみたま）

ご利益力→幸魂（さきみたま）

崇り力→荒魂（あらみたま）

もし能力値が同値だった場合は、当てはまるものから好きなものを1つ獲得する。