

京都深淵コンベンション
—2nd シーズン! 2010—

一般参加者用

参加パンフレット

作成: MASKED 在胡

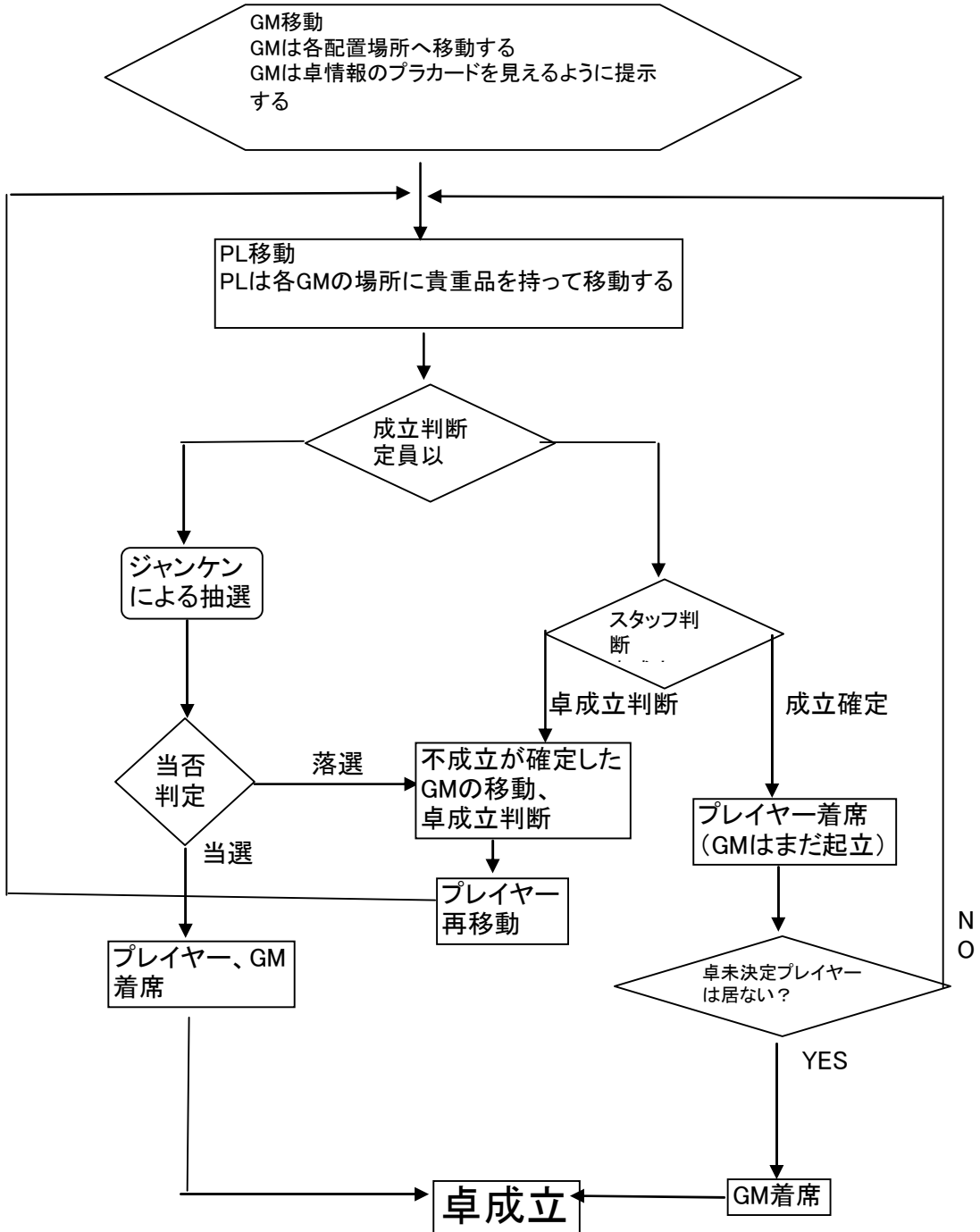
当日スケジュール

09:50	浜大津駅にて誘導スタッフ配置
10:00	開場、受付開始
10:20	GM 打ち合わせ
10:30	開会式
10:50	ゲーム開始
12:00ごろ	各卓ごとに昼食
18:00	ゲーム終了、閉会式
18:50	閉会式終了
19:00	希望者による打ち上げ

諸注意

- ・大雨の場合等、公共交通機関に影響が出ている場合、時間のズレが発生する場合がございます。
- ・会場内は禁酒、禁煙です。また、昼食時にもアルコールを取らないようにしてください。酒気を帯びてのTRPGセッションは周囲に不快感を与えます。喫煙は所定の喫煙場所をお願いします。
- ・会場内ではスタッフの指示に従ってください。スタッフは専用の腕章をしています。
- ・会場内は食事・飲み物等お取りいただくことが可能ですが、会場のじゅうたんを汚さないようご配慮ください。
- ・ごみは各自お持ち帰りください、ご協力をお願い致します。
- ・金銭、貴重品は身につけておいてください。
- ・ダイス・カード・筆記用具等はこちらにも多少はご用意いたしておりますが、数に限りがございますので、できましたら各自ご用意ください。
- ・コンベンション前日には入浴をし、よく睡眠をおとりください。
- ・駐車場はありますが、有料です。公共機関での来場をお勧めします。
(なお、近隣の駐車場は1日1000円です)
- ・駐輪場はございます、どうぞご利用ください。
- ・ルールサマリーはコンベンション終了後回収します。ご理解のほどをお願いいたします。また、アンケートはお帰り前に回収ボックスにお入れください。
- ・TRPGはコミュニケーションのゲームです。円滑なコミュニケーションをとり、良好な雰囲気の中でゲームができるよう、心がけましょう。
- ・他サークルの宣伝等、告知をなさりたい方は閉会式にて時間をお取りいたします。チラシ等配布したい方は、受付時に申し出てください。

卓分け手順フローチャート



会場

会場名 : 大津市市民活動センター(明日都浜大津1F、電話:077-527-8661)

会場までのアクセス

最寄り駅: 京阪浜大津駅目の前

※京阪浜大津駅へのアクセス

琵琶湖線 JR 膳所駅で京阪電車京阪膳所駅に乗り換え、浜大津駅下車

JR 大津駅から徒歩10~15分

※JR 大津駅から浜大津行バスが9:58(京阪バス)、10:03(近江バス)に出ています。

会場周辺地図

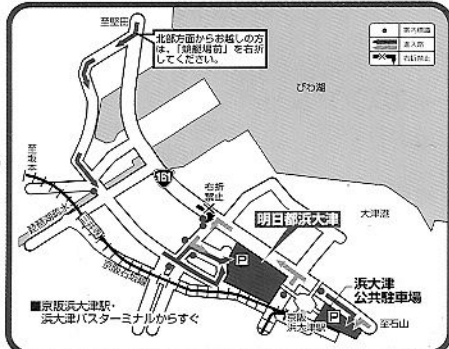


- JR大津駅から徒歩15分
- 京阪浜大津駅から徒歩2分
- 浜大津駅バスターミナルから徒歩2分

日曜日、祝休日は大変混み合いますので、なるべく電車・バスでご来館ください。

- お車で
お越しの方は

駐車場は、明日都浜大津公共駐車場、浜大津公共駐車場をご利用下さい。
(駐車開始後30分まで無料です。30分以降は、各施設により割引サービスがあります。詳しくは各施設でお尋ねください。)



緊急時連絡先

520-3031 滋賀県栗東市へそ3-18-16

MASKED 在胡こと小財健太郎

携帯電話：090-9285-3816

会場電話：077-527-8661

メールアドレス：Kentaro.Kozai@mb2.seikyou.ne.jp

携帯メール：kkozai@ezweb.ne.jp

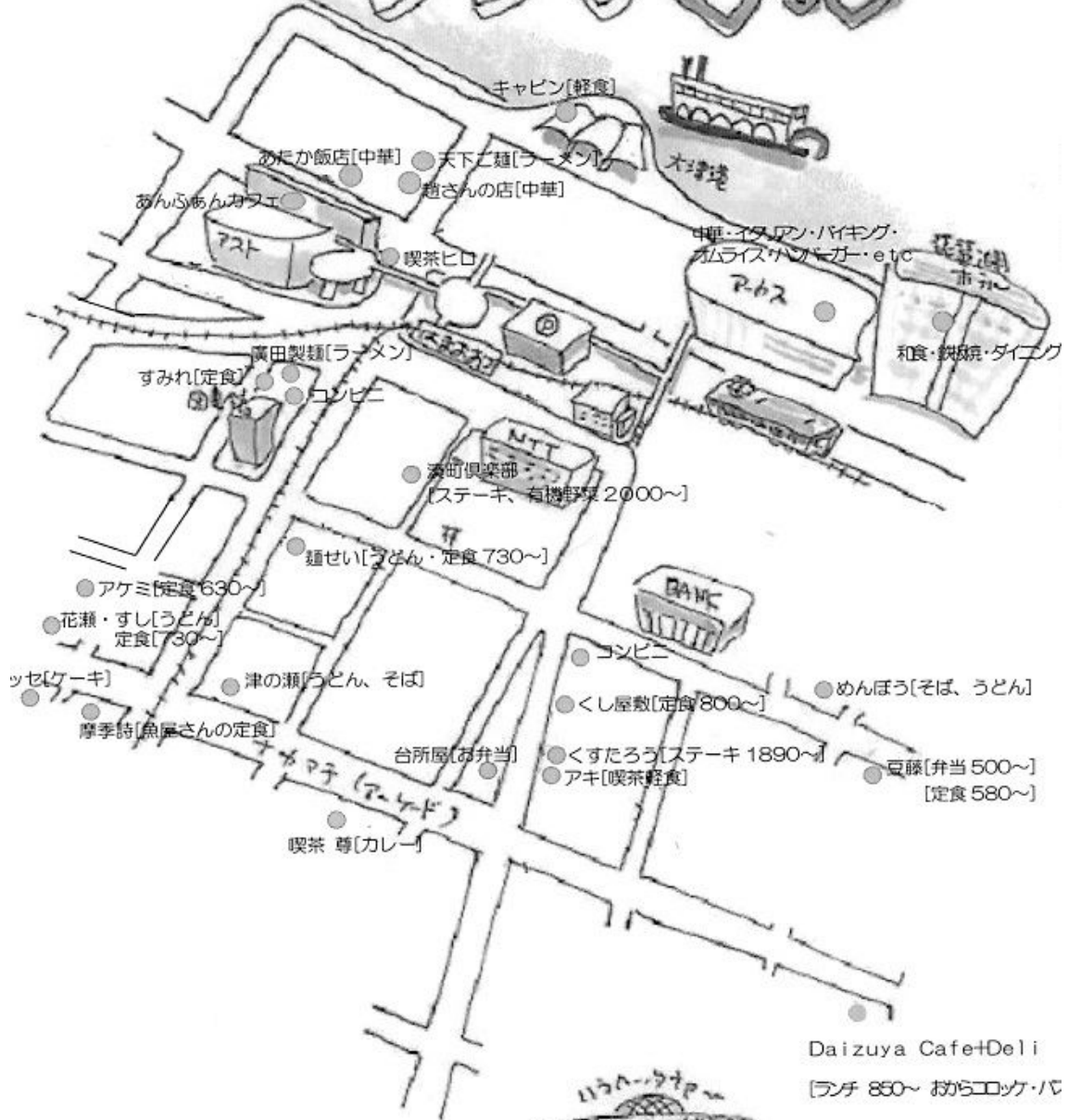
奥付

発行：2010/8/22

文責：小財健太郎

印刷：職場のコピー機

はまみおつばね ランチマップ



深淵第2版ルールダイジェスト、Ver1.1 ※戦闘と魔法の詳細は別紙

深淵の目的

- 1・みんなで美しい物語を作る
- 2・個々のPCの設定（運命）を解き明かす
- 3、生き残る

深淵のPC

- ・PCは2つの運命を持つ
- ・運命はPCの人生を規定する
- ・縁故を5点持つNPCも運命を持つ

深淵の世界設定

- ・世界は中世風ファンタジー世界
- ・一般人の寿命は50歳
- ・政治制度は封建制（例外あり）
- ・世界のあちこちに魔族と呼ばれる危険な存在が封じられている。現在、各地で封印が解け始めている
- ・かつて魔族を封じた神の使いー妖精騎士ーは、この地上を去って久しい

基本判定ルール

- ・判定値+2d6で目標値以上が出れば成功。目標値は通常10、困難な判定15、至難25
- ・技能を使う判定の場合、判定値は技能。能力値の場合／の右側（低い方）の値
- ・目標値を10以上上回れば1段階の大成功
- ・1・1はファンブル、6・6は振り足し

達成値上昇の効果

- ・残寿命を1点消費するごとに達成値+1
- ・カードを消費する事により、そのカードの右上、白抜き数字が足せる。カードは技能判定なら技能値枚数。能力値判定なら1枚まで使用可能
- ・寿命を1点消費するごとに縁故をボーナスに出来る。縁故に関する判定でなければならない。
- ・これらは組み合わせて使用可能

寿命の使用

- ・判定時1点消費で達成値+1
- ・判定時1点消費で縁故分ボーナス
- ・寿命4点消費でカード1枚補充
- ・寿命4点消費で振りなおし
- （もしくは、運命をもう一個貰って振りなおし）
- ・寿命4点消費で、判定をわざと大失敗
- ・寿命1年消費で生命力OR精神力1点回復

運命カード

- ・カードは通常6枚
- ・カードはPC間で交換が出来る
- ・シーンの切れ目か休憩によりは6枚まで回復
- ・戦闘中はカードを渡せる（応援という）。

縁故

- ・縁故はPCと対象の関係の深さを表す数値
- ・上限の範囲内でゲーム中に変化させてよい
- ・縁故値の意味、1：知り合い、3：親友
- 5：運命を共にする相手、6以上：病気

夢歩き

- ・判定は夢歩き技能、目標値は10。判定時には必ずカードを1枚使用する。
- ・判定に成功するとカードが1枚補充され、カード下部、語り部欄をイメージしたシーンが展開される
- ・このルールは、幻視や予言、PCの過去の回想、超越的な存在との接触を表すルールである
- ・ファンブルすると悪夢を見て運命『03』呪いを受ける。25を超えると悪夢を見て新しい運命を得る。
- ・オープニングとエンディングは夢歩きで行う。

戦闘の方針 ※詳しいルールは別紙

- ・戦闘系はひたすら殴れ！非戦闘系はひたすら応援！
- ・強いダメージカードは戦闘用にとっておくべし！
- ・ダメージ：貫通は重要だよ！

魔法とは？ ※詳しいルールは別紙

- ・魔法は反動がものすごい。使ったら死ぬよ。
- ・使いこなせばメチャ強い
- ・魔道師様は超エリート。そのつもりで演技せよ。

回復

- ・生命力は丸1日の休息（睡眠を含む）、精神力は1時間の休憩で体格判定値+1点回復
- ・カードはシーンの切れ目、もしくは休憩で回復
- ・寿命は生き残れば数年（約4～6）回復

魔法は使うな！魔法を使うときにはそれ相応の準備を！

『使わない魔法こそ真の魔法である』

魔法とは

- ・魔法は神々の力を地上に顕現させる^{ひび}業
- ・危険なものであり、反動を伴う。反動により術者は負傷し、死亡する事もしばしばある。
- ・魔法を使うには事前の準備と、それ相応の覚悟が必要である。

魔法使いの種類

魔道師：グラム山の魔道師学院で学んだエリート。学院の命を受け各地に派遣され暗躍する。

まじない師：在野で魔法を学んだ術師。生活に密着している。治癒師、占い師、退魔師等

司祭、魔族の信徒：教団に密着した術を使う

魔力

- ・魔法を使うためには系統ごとに魔力源が必要である
- ・魔力源は①刻印、②護符、③魔方陣の3種類
- [刻印]魔力を直接体に刻む。異形を伴う
- [護符]魔力がこめられた護符。縁故を振る必要がある
- [魔方陣]魔方陣を描き、それを魔力とする

魔法の使い方

- ・魔法はアクションシーンで処理する（毎ターンカード補充を行う）。カードの追加アクションは「魔法」
- ・自ターンに魔力で目標値10の判定を行う。成功した場合、反動を手札又は山札から1枚場に伏せて出す
- ・判定に失敗した場合、1枚分の反動を即座に受ける。（詠唱が中断するわけではない）。
- ・判定に大成功すると、成功度分余分にカードを出せる。
- ・判定に大失敗、又は呪文詠唱の中断により『深淵』（後述）が発生する。
- ・これを繰り返す、各呪文規定の枚数反動のカードが出せたら呪文が発動。最後の判定の値が達成値となる
- ・呪文が発動した後、術者に反動がダメージとして適用される（ダメージ欄に（―）の記述がある場合、そちらを反動とする）。
- ・魔力源が鎧としてダメージを減少してくれる。異なる星座の魔力を合計し、吸収値とする。貫通で無効化される場合、魔方陣、護符、刻印の順に無効化される。

『深淵』

- ・『深淵』とは”PC達の住む世界と重なって存在する魔力に満ちた世界”であり、死霊や龍、魔族の本来の住処である。詠唱の中断や魔法判定の大失敗によりこの世界へあふれ出してくる。
- ・『深淵』の発生はアクションシーンで処理する。毎ターンの最後に山札からカードを一枚めくり、星座が「翼人」であれば『深淵』は崩壊する。その他の星座であった場合、カラーナンバーm分『深淵』が拡大する。
- ・『深淵』が崩壊する時、固定されていないものは引きこまれる。PCは『深淵』の強度（＝『深淵』の広さ）を目標値（中心から1m離れる毎に難易度-1）に体格の判定を行い、失敗すると『深淵』に引き込まれる。
- ・『深淵』の強度5点につき、魔法の判定値に+1のボーナスを得る
- ・『深淵』を何事もなく閉じる呪文も存在する。原蛇の「深淵閉鎖」、戦車の「深淵の転化」等

魔方陣

※手順は下記のとおり。目標作業地はLv×4

- ・魔法知識で目標値10の判定を行い、成功した場合反動として手札/山札から1枚カードを出す
- ・目標の作業地枚数カードが場に出たら完成
- ・完成後、反動として場に出ているカードのカラーナンバー合計分精神力を減らす
- ・1判定につき1時間が経過する

魔力感知

- ・刻印の所有者は周囲の魔力の探査が行える
- ・刻印の魔力で判定を行い、達成値半径m内に魔力源があれば、術者に感知できる
- ・魔力がどのような存在であるかは、夢歩きで伝えられる。対象についてのイメージを夢で得る
- ・魔力感知で魔力源が探知できた場合、反動としてカード1枚分のダメージを受ける

①美しい物語を作る ②PCの運命を解き明かす ③生き残る
深淵の物語はGMとプレイヤーの共同作業、共に物語を盛り上げるべし
深淵において待ち、様子見、日和見は最大のタブー！！

美しい物語とは

・深淵の物語とはPCの織り成す物語
①自分のPCの設定を表現し
②その過程で、他のPCの表現の手助けをする
③その過程は、深淵の世界観に則って行われる
上記が達成されたとき、そこで紡がれた物語を美しい物語と呼ぶ

深淵プレイ鉄則三か条

- ①自分の想いを口に出す
ー考えていることを周りに伝えよう
- ②思い切った行動を恐れない
ーシナリオを壊すことを恐れてはいけない。
他のPCとの恋愛、敵対、戦闘も十分あり。
- ③他のPCと協力する
ー互いが互いを輝かせるのが理想

PC作成の指針

・慣れないうちは自分の素に近いテンプレートー魂に最も近いテンプレートーを選ぼう。
テンプレートと運命からPCの設定を煮詰めよう

- ①過去になにかあったのか？PC視点から見て、このPCの望みはなにか？
ー過去を設定することでGMにアイデアが提供でき、PCの設定に深みが出てくる
- ②プレイヤー視点から見て、今このPCがやるべきことはなにか？
ーPCの望みとPCが本当になさなければいけないことは違う
- ③セッションにどういう立ち位置で参加するか漠然と理解しておく
ー自PCと他PCを見比べれば、自ずと紡がれる物語は見えてくる

※面白そうなPCになりそうになれば、家族、恋人等を設定してみる

・PC設定に、他のPC設定を関連させよう。PC同士の掛け合いが深淵の面白さの源

・どういうエンディングを迎えるか、PC作成時点でイメージしておく。

※10代後半以降のPCは配偶者、子供がいる可能性がある。離縁/死別した配偶者を作るのも面白い設定。
※魔道師にとって婚姻は禁忌（ここからPC設定を膨らますと、面白い設定ができることが多い）

基本的な流れ

プレイ前：プレイ前にある程度の見通しを持っておく。やりたいシーン・台詞、予想される展開等。
序盤：自己紹介と方向付け。自PCの設定を表現し、他のプレイヤーに理解してもらう。PCの進むべき方向に目星をつける
序～中盤：他のPCの設定に関わっていく。自分のやりたい方向性と他のプレイヤーのやりたい方向性のすりあわせを行い、伏線を張り始めていく。
中～終盤：張り巡らされた伏線の糸を回収する。他プレイヤーのやりたい方向性と自分のやりたい方向性との駆け引き
エンディング：エンディングの夢歩きで物語の結末を。ここで他PCとの関係の清算をしておく、

プレイのコツ

・プレイヤーサイドから積極的にストーリーを作ろうとする。ネタの提供、シーンの提案等々

・他PCと積極的に関係を作る。
ー過去について尋ねる。今後の方針を相談する。人生についての哲学的な質問を投げかける等。

・自PCの想いを口にする。過去の事件、現在の願望・未練。少々不自然になってもかまわない。
※魔族の下僕やギュラニン党の暗殺者等、本来正体がばれてはまずいテンプレートは、逆に一部のPCに正体を告白するぐらいの方が良い。

・セッションの方向を決定付けるのを恐れない。重要な選択。PC間戦闘/恋愛等々。

・PCの方向性の軸をぶらさない。

アクションシーンとは？

・戦闘、魔法に代表される、活劇的な場面を表現するためのルール ・1ターンは約10秒である

シーンの流れ

※1ターンは下記の手順で処理

- ①全プレイヤーとGMにカードを1枚配る
※補充が2枚になるステータスもある
- ②ターンの冒頭のイベント処理（魔法効果、魔族の継続効果等）
- ③各PC、NPCの行動値の順に行動を行う。
なお、行動値を遅らすことも可
- ④ターン終了のイベント処理（深淵の崩壊等）
- ⑤手札が6枚を超えている場合、6枚になるよう手札を捨てる
- ⑥ターン終了、次ターンへ

手番での行動

- ・自分の番で好きな行動を一つ行える。これをフリーアクションと呼ぶ
- ・カードを消費することにより、カード中央部「追加欄」に書かれたアクションが行える
- ・回避や防御も一つの行動
- ・休憩（能動的な行動(攻撃、魔法等)をそのターン行わない)を宣言すると、即座にカードが2枚補充される。休憩時でも回避や防御は可能。
- ・簡単な会話、行動にはアクションを消費しない
- ・他PCにカードを渡すことが出来る。これを応援と呼び、フリーアクション又は追加行動：魔法で行える

カードの効果

攻撃：攻撃、武器の交換、飛び道具の準備

回避：回避

防御：武器や盾での防御、飛び道具の準備

魔法：呪文の詠唱、応援、会話

移動：移動、武器の準備、転倒からの回復

射撃武器の準備、その他の行動

※移動は行動値mまで。ヘクス使用時は、攻撃、魔法時に1ヘクス追加で移動できる
※ゲーム上無意味な会話にはアクションを使用しない

攻撃手順

- ・攻撃の目標値は相手の行動値、目標を10上回ると大成功
- ・判定に成功すると効果値枚数分のカードのダメージを与える
- ・大成功の場合、その段階分効果値が増える
- ・カードは手札、もしくは山札から出す(手札から～枚、山札から～枚としても良い)。
- ・ダメージの内容を確定してから、被攻撃側は対応を決める。

特殊な武器 効果値欄が特殊な表記の武

- ・～打と書かれた武器は、追加で精神力1ダメージ与える
- ・A/Bと書かれた武器は、B枚めくってA枚になるようカードの運命Noの一番低いカードを取り除く

被攻撃側の選択

・被攻撃側は回避又は防御の行動を行える。目標値は攻撃側の達成値

[回避]：「演出」以外の全てのダメージカードを消す

[防御]：「演出」「衝撃」以外のダメージカードを消す
PCの代わりに武器/盾の硬度が「ダメージ武器の吸収値」分だけ減少。硬度0になると武器は破損

- ・回避、防御出来なかった場合、対象はダメージをそのまま受ける。受けるダメージの部位に防具があれば、鎧の吸収値分ダメージ減少(カード毎)。
- ・ダメージ「貫通」がある場合、防具の効果が使えない。n重鎧を無効化するには貫通がn枚必要。

その他

- ・NPCは手札ダメージを受けない(代わりに精神力ダメージ)。
- ・カードダメージはカードがない場合代わりに精神力を減らす。
- ・転倒は、体格で15の判定で避けることが可能
- ・転倒中はあらゆる判定、行動値に-3の修正
- ・隣接している対象をかばうことが可能。かばう対象の代わりに防御を行う
- ・事前に位置取りを行うことで、対象をかばう位置に立つことが可能。
- ・狂乱中は手札補充が2枚

NPC 特別ルール

- ・GMの操るNPCは手札ダメージを受けない(代わりに精神力ダメージを受ける)
- ・NPCは回避や防御に手札を必要としない・特別なNPCは判定に常にボーナスがある(+1~+5)

コンベンションアンケート

Q1 今日は楽しんでいただけましたか？

(満足 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 不満)

Q2 運営スタッフの印象はいかがですか？

(満足 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 不満)

Q3 開場についてはいかがでしょうか？

(満足 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 不満)

Q4 このコンベンションをどちらでお知りになりましたか？

Q5 次回の開催時、メールでの連絡を希望する方は下記にお書きください

Q6 その他、ご自由にお書きください

