

欲求値 ver 1.0

欲求値とは

欲求値ルールはゲーム上表記されないキャラクターの行動欲求をプレイヤーに提示するためのルールです。

ロールプレイのためのフックとして使うことができ、プレイヤー内で完結していたキャラクターの葛藤をゲームとして楽しむこともできます。

欲求値ルールはキャラクターに行動を強制しません。解消されない欲求の積み上げは、不安定な精神状態による疲労ポイントへのペナルティとして扱われます。キャラクターは自分のアイデンティティを守るために、甘んじて不利益を受けることを選択できます。

欲求値ルールは名声値ルールとセットで使用します。欲求値ルールを使用するときは名声値ルールのストレスについての項目を欲求値ルールと置き換えます。

欲求のレベルと種類

このルールでは人間の欲求を8種類に分類します。

もっとも基本的な欲求は「生存」です。生存欲求は一定の水準が保障されないと短期的に死をもたらします。睡眠、呼吸、水、食事の適切な取得、極端な寒暖や身体的苦痛がないことが含まれます。健康な生命活動を維持する以上の欲求はこの段階には含まれません。生存欲求はキャラクターの喪失によって直接ゲームで記述されるため、欲求値ルールでは扱いません。

直接生死にはかかわらない内発的な欲求を「性」「所属」「自由」「家族」「尊敬」「消費」「成長」の7つに分類します。

各欲求の解説（執筆中）

性

所属

自由

家族

尊敬

消費

成長

欲求判定表

キャラクターは「性」「所属」「自由」「家族」「尊敬」「消費」「成長」の7つの欲求に、1からはじめてINTまでの数値を身体部位命中表のように割り当てます。これを欲求判定表と呼びます。

例えばINT13のキャラクターであれば、「1-3:性」「4-6:所属」「7-8:自由」「9-10:家族」「11:尊敬」「12:消費」「13:成長」のようになります。

どの欲求にどれだけの範囲を割り当てるかはプレイヤーの任意ですが、キャラクターはすべての欲求に必ず数値をひとつは割り当てなくてはなりません。

性衝動だけは特別です。16歳から20歳までの男性キャラクターは3以上、20歳から29歳までの男性キャラクターは2以上を割り当てます。40歳以上のキャラクターは、男女共に性衝動への割り当てを「長命」に振り替えても構いません。

欲求ポイント

7つの欲求はそれぞれ0から始まる数値を持っています。この値を欲求ポイント(PP: Pathos Point)と呼びます。7つの欲求値の総計をトータル欲求ポイント(TPP: Total Pathos Point)と呼びます。

一定以上蓄積した欲求ポイントはキャラクターにストレスを与え、心身の不調を引き起こします。トータル欲求ポイントの合計10ポイントにつき、キャラクターの疲労ポイントの上限は5ポイント低下します。

ただし、各欲求ポイントは上限なく加算されますが、トータル欲求ポイントには欲求ひとつにつき10ポイントまでしか加算されません。従ってトータル欲求ポイントの最大値は70ポイントになります。

内発欲求判定

キャラクターは週の開始時に欲求判定表に対してD20を3回ロールします。出た目に対応した欲求ポイントがそれぞれ1点上昇します。同じ欲求に重ねて命中した場合、その分だけその欲求ポイントが増加します。これが内発欲求判定です。

INTより高い出目は特に欲求ポイントの増加がなかったことを意味します。

外発要因による欲求の増減

欲求ポイントは内発判定だけではなく、外的な刺激によって増減します。代表的な要因は下記の通りです。

所属集団

所属集団への貢献ロールを行うと成功失敗にかかわらず所属欲求が1ポイント低下します。

所属集団の名声値が1ポイント上がると、尊敬欲求が1ポイント低下します。名声値が1ポイント下がると、尊敬欲求が1ポイント上昇します。

所属集団の反感値が1ポイント上がると、所属欲求も1ポイント上昇します。反感値が1ポイント下がると、所属欲求も1ポイント低下します。

家族

〈家族〉もしくは〈恋人〉への名声値が1ポイント上がると家族欲求は1ポイント低下します。名声値が1ポイント低下すると家族欲求は1ポイント上昇します。

反感値が1ポイント上昇すると家族欲求は1ポイント上昇します。反感値が1ポイント下がると家族欲求も1ポイント低下します。

性交

性交する機会があれば1ポイント+相手が〈娼妓〉もしくはAPP×5の技能ロールに成功すればその成功度分、性欲求が低下します。

飲酒・飽食・賭博・娯楽

生活費とは別に、平均的な1週間の収入を形の残らないものに浪費すると、消費欲求が1ポイント低下します。

所有

単品で1週間の収入を上回る商品を手に入ると、購入価格を1週間の収入で割った値(切捨て)と同じポイントの消費欲求が低下します。ただしこの商品を喪失したり売ったりすれば、その時点で同じ物品を手に入れるための価格÷その時点の1週間の収入(切捨て)と同じポイントだけ消費欲求が上昇します。

自由時間

貢献ロールを1回分消費することで、自由欲求が1ポイント下がります。週に4回以上の貢献ロールを行うと、追加の1回につき1ポイント上昇します。

訓練・研究

訓練もしくは研究によって技能が向上したときに、訓練もしくは研究に費やした1週間につき成長欲求が1ポイント低下します。研究で技能上昇ロールに失敗すると、費やした1週間につき成長欲求が1ポイント上昇します。訓練・研究を

続けていても、実際に技能ポイントが上昇するまでは欲求ポイントは低下しません。

経験

経験ロールに成功して技能に加算する1D6の出目が1の場合、成長欲求が1ポイント下がります。(すべての経験ロールでストレスが低下するとバランスが崩れるため、純粋にゲーム的な仕組みとして設定しています。出目が1なのも、がっかりしたプレイヤーへの配慮です)

対決

利害の対立する相手に対して勝利を収めると任意の欲求ポイントが成功度の差+1点低下します。勝利する確率が20%以下であればさらに1点低下します。敗北すると尊敬欲求が成功度の差+1点上昇します。敗北する確率が20%以下であればさらに1点上昇します。

直接的危機

生命に直接危険の及ぶ状況に直面すると性欲求が1点上昇します。状況を切り抜けると任意の欲求ポイントが2点低下します。

身体へのダメージ

部位HP未満のダメージを受けると2ポイント、部位HPがゼロになると5ポイント、部位HPの2倍以上のダメージを受けると10ポイント、性欲求が上昇します。

身体的・精神的衝撃により予測せずに意識を失うと、もっとも高い欲求値が1D6ポイント低下します。

殺傷

戦闘で敵を傷つけたなら1ポイント、敵に止めを刺したなら1D4ポイント、任意の欲求値が低下します。

人間の男性は、人間の男性に止めを刺したなら1D6-3ポイント任意のストレスが低下し、人間の女性に止めを刺したなら1D6ポイント尊敬欲求が上昇します。

人間の女性は人間に止めを刺すと家族欲求が1D6ポイント上昇します。

この他、社会制度や身分、キャラクターの性格、置かれた状況などが欲求ポイントへの影響を与えることがあります。これについては都度マスターが定めます。

戦闘における外発要因の累積

命をかけた戦闘は、短時間にもかかわらず欲求値の増減が激しいできごとです。

1度の戦闘で直接的危機、対決、身体へのダメージ、殺傷すべてが適用されますが、同一の欲求値が累積した場合は1ポイントの加算として計算します。一回の戦闘ではひとつの欲求値は最大でも10ポイントまでしか増減しません。

戦闘をどこで一区切りとするかはマスターが定めます。

欲求の転化とバイパス

キャラクターは解消しにくい欲求を無意識に他の欲求に振り替えることがあります。これを欲求の転化と呼びます。

ただし欲求はどの欲求に対しても平等に転化できるわけではありません。キャラクターによって欲求 A から欲求 B への転化はできるがその逆はできない、というように、個性があります。

プレイヤーはキャラクターの欲求バイパス表に INT+経歴年数 5 年(切り捨て)につき 1ヶ所のバイパスを設定します。

欲求バイパス表

元	転化先						
	性	所属	自由	家族	尊敬	消費	成長
性	—						
所属		—					
自由			—				
家族				—			
尊敬					—		
消費						—	
成長							—

バイパスは一方通行です。性から所属へのバイパスを設定しても、所属から性に転化させることはできません。所属から性へのバイパスも設定してはじめて、どちらからも転化できるようになります。

欲求ポイントを 1 点転化すると、転化先の欲求ポイントは 2 点上昇します。

転化は「バースト」時にのみ起こり、意図的に行うことはできません。

欲求のバースト

各欲求ポイントが 10 ポイントに達したなら、キャラクターは「バースト判定」を行わなくてはなりません。

キャラクターは欲求ポイントに対して POW で抵抗ロールを行います。キャラクターが勝利すればバーストは起らず、欲求ポイントはそのまま保持されます。

キャラクターが負けたときは抵抗ロールの差分と同じ欲求ポイントが他の欲求に転化をおこします。

転化する欲求ポイントが 9 ポイントまでで、転化元の欲求に複数のバイパスが設定されている場合は、どこに何ポイント振り分けるかをプレイヤーが決定できます。ただし欲求ポイントが 2 倍になるのは転化した後なので、バイパス先に奇数が加算されることはありません。

転化先の欲求ポイントが 10 点に達しても、その瞬間にバーストが連鎖することはありません。その欲求が次回増加した時にバースト判定を行います。

欲求の固着

転化する欲求が 10 ポイント以上、もしくは転化元の欲求にバイパスがない場合は「欲求の固着」が起こります。

欲求の固着が起こったなら、キャラクターは欲求判定表をロールします。命中した欲求が転化先となります。このとき欲求に命中しなかった場合は、自動的に転化元のひとつ上位の欲求が転化先になります。(転化元が成長欲求の場合はオプションルール「偏執欲求」を参照)

転化元の欲求に割り当てた欲求判定表の出目をひとつ減らし、転化先の欲求に割り当てる出目を一つ増やします。また、転化元の欲求に転化先の欲求へのバイパスがなかった場合、自動的に作成されます。

天下元の欲求判定表の出目がひとつ分しかなかった場合、欲求判定表の割り当ての変化は起こりません。その代わり、転化元の欲求は「抑圧状態」になってしまいます。

抑圧状態

キャラクターは抑圧状態になった欲求に基づいた行動を行いたいと思わなくなり、対象の欲求を低下させる貢献ロールが行えなくなります。

抑圧された欲求はトータル欲求ポイントに影響を及ぼさなくなります。抑圧された欲求が転化先になっているバイパスはすべてなくなります。また、その欲求ポイントがどれだけ上昇しても「バースト判定」が発生しなくなります。

抑圧されていても、内発欲求判定やそのほかの欲求を上昇させる効果はすべて欲求ポイントに加算し続けます。逆に、欲求を引き下げる効果はすべて無視します。

抑圧状態は他の欲求から欲求の固着が発生してバイパスが作られると解消されます。

偏執欲求(オプションルール)

キャラクターが強烈的な決意や病的なこだわりを持っている場合、20の出目を9つ目の欲求、「偏執欲求」として追加することができます。

偏執欲求は他のストレスに含まれるものでも構いません。その欲求の中でも特にキャラクターがこだわる「狭い」範囲を設定し、マスターと協議して独自の解消方法を設定することができます。

よくある事例では復讐、ストーキング、SM、快楽殺人、破滅願望、不死願望、狂信的排他主義、ナルシズムといったものになります。

これらは基本的な8つの欲求に含まれるものですが、一般的な方向性から大きく外れたものがひとつだけ切り出されることは、キャラクターの演出を強力にサポートしてくれます。

偏執欲求は最上位の欲求として扱います。偏執欲求への固着が発生した場合、偏執欲求は出目19、18と範囲を広げていきます。

偏執欲求を設定したキャラクターのトータル欲求ポイントは80まで上昇する可能性があります。

デザインノート

いつも一生懸命なプレイヤーキャラクターとプレイヤーがキャラクターに投影する余所行きの世界観。その呪縛から逃れるために、キャラクターの日常の心境の変化を、意外性とゲーム性を保ちながら生き生きと描きたい。欲求値ルールはそんなことを考えながら、半年かけて設計しました。

ペンドラゴンの「キャラクターは性格に従って行動する」というシステムは、いかに出目に従った行動を演出するかという点で面白いのですが、そこにキャラクターの葛藤はなく、自分の遊びたいTRPGとは違うものです。

性格や意思とは無関係に、生物として、存在として湧き上がる欲求をキャラクターがどう葛藤し、どう捌くのか。このルールはそれをドラマティックに表現することに重点を置いています。

「週単位経験ルール」によって長期的な時間経過の中でのキャラクターの生活を表現できるようになったこと、「名声値ルール」によって社会集団との関係の変動を表現できるようになったこと、欲求値ルールはその土壌の上に生まれまし

た。

残念ながら「キャラクターが気持ちいい」をプレイヤーに実感させることは困難で、報酬系を組み込むのに賞罰の形を取らざるを得ませんでした。それ以外の点ではおおむね満足しています。

いくつか書いておかないとこの点の考慮が足りないといわれることがありそうなので、ここで補足しておきます。

欲求の種類：欲求は物語上で役割の強いものに名前を与える形で恣意的に区分けしています。社会レベルによって欲求の構成も異なるはずですが、基本的には生存欲求(=通常のルールの範囲内)で表現できるので除外しています。

内発欲求判定：指定された割り当てにINTが足りない場合はより上位の欲求から消えていきます。例えば赤ん坊は生存欲求のみから始まって、性欲求、所属欲求とINTの成長に従って獲得していきます。同様に、老化によってINTを失えば、上位の欲求から順に消えていきます。

刺激への順応：これは将来的に導入するかもしれませんが、ルールの煩雑化を避けるために外しています。

欲求の自覚：キャラクターが自覚している欲求と本来の欲求のズレを表現しても楽しかったのですが、どうしてもキャラクターの行動を縛りがちになるので、プレイヤーが楽しむポイントとしてあえて設定しないようにしました。

欲求がないと行動できない：これもゲームユニットとしてのキャラクターが行動できない状態になるのを避けるためにあえて設定していません。

欲求の増減が男性視点：なるべく客観的なもののみ残すようにしましたが、デザイナーは性淘汰の視点から、男女の精神構造は明確に違うと判断しているので、あえて強調している面もあります。異なる視点での欲求値の指針があれば、ぜひ学びたいところです。

人間専用：人間外の種族に欲求値ルールを適用することもできますが、その場合は欲求の区分と解消方法を独自に設定する必要があります。例えばトロウルであれば1次欲求の「食欲」だけでなく、2次欲求に「喰らう」が入るのかもしれませんが。

疑問点、不備や抜け穴、改善案などありましたらよろしくお願ひします。

2009年10月10日