

ゴーストハンター RPG / 0 2



左：旧版 右：0 2

ジャンル：オカルトホラー

発行年：1994/07/20 / 2002/06/15

発行：アспект / 株式会社ホビーベース イエローサブマリン

価格：4380円 / 5040円(税込)

版型：ブック

使用ダイス：D6、D10

デザイン：安田 均、白川 剛、グループSNE / 安田均、黒田和人/グループSNE

ゲームの紹介

人々の生活の影に這い出す怪奇現象...、歴史の闇に残され伝わる魔の力を使い世界に影響を及ぼそうとする秘密結社...、それらが引き起こした事件の原因を探り当て、人の世に仇なす存在を排除することを目的として活動しているのが、このゲームでPCとなる「ゴーストハンター」です。

そして、そのゴーストハンターを操り、世界各地で報告される心霊現象や怪奇現象などの調査に赴き、悪霊や怪物と戦ったりしながら、事件の真相を究明解決することを目的としたRPGです。ゴーストハンターには、霊能力、心霊機械、魔術を使用できるキャラがいて、それらのさまざまな効果を活かして奇怪生物などに（銃など物理攻撃の効かない存在などにも）対応します。これらの能力を使えないゴーストハンターは、物理攻撃の効かない怪物に対しては単独では対抗手段を持たないので、霊能力、心霊機械、魔術を使用できるキャラは、ときとして不可欠な存在

となります。

絶版となっていた旧版ルールに微細修正し、各種のデータ類を増加させるなど、発展をさせ復刊したのが「0.2版ルール」です。旧版は1920～1930年代の欧米を主要舞台にプレイすることを前提に考え作成された観が強いですが、0.2版では、ワールドガイド他、雑誌サポートなどからプレイ地域がかなり広がっています。

ルール概要

キャラクターメイキング

クラス(職業)制とスキル(技能)制の複合型です。最初にトランプとダイスを使用してキャラクターを作ります。能力値など確定したら、技能を取得します。

行為判定

D100による成否判定。大成功と大失敗の要素もある。

恐怖判定

初めて遭遇した霊や怪物から受ける恐怖反応。判定にはトランプを使用し、失敗すると山札からトランプを1枚(大失敗だと2枚)ひきます。カードが数札(2～10)なら数値分精神にダメージを受け、精神点がゼロになると狂乱状態になってしまいます。絵札なら、所持しているダメージカード(数札)をひとつ消すか、他PLの精神回復を試みる(対象に選らんだPLの所持カード1枚を引き捨て札にする)ことができます。エースは強力な効果を使用できるカードになっています。

経験点

ゴーストハンター経験点と技能経験点の2種類があり、ゴーストハンター経験点は累積で一定値に達するごとにゴーストハンターレベルが上昇します。技能経験点は、消費して技能を取得したり、技能レベルを上昇させることに使用します。

マスタリグしての雑感

トランプを使用してのキャラメイク、恐怖判定(絵札、Aの効果含む)など斬新で面白いルールを盛り込んでいるゲームで、戦闘処理などのマスタリングもしやすいと思う。ルール製作過程における練り込みが足りなかったせいなのか、何度かセッションプレイを繰り返しているうちにシステムの粗が浮き彫りになってくるように思う。システムの粗をGMが上手く補完(ルールを改善したり、追加したり)することで、より楽しいセッションプレイを提供できるルールだと考える。

角川スニーカー文庫の「ラプラスの魔(山本弘著)」という、クトゥルフを元にした小説があります。この作品がその後展開をしていくなかで製作された作品のひとつが「ゴーストハンターRPG」です。ゴーストハンターRPG作成においても、米国で作成されたホラーTRPG「クトゥルフの呼び声」を参考に作成した?からか、クトゥルフのプレイ経験があるなら『システム的には似ている』という印象を受けるかもしれません。
