

對戰型耽美RPG「學園薔薇Dice」

這是女性專用的BL TRPG。系統的設計本身是全年齡向(真的好嗎), 根據PL演變成無可挽回的情況也有可能, 務必小心。

對象

人數: 3至∞

對象精神年齡: 16歲以上

對象性別: 女性

事前準備

骰子: 1人2個

硬幣: 1人7枚

GM: 1人

角色卡: 1人1張

前言

這個RPG系統是著重於享受在寄宿制男子學校的男性動畫角色或者原創角色之間超越友情的人際關係中微妙的平衡為目的而設計出來。而且, 這個系統是以耽美Fan的女性在同人社團即賣會前一日在酒店中雲集的時候遊玩作為前提。

各自成為喜愛的男性角色, 決定角色的台詞或行動。

換句話說, 學園薔薇Dice是由耽美Fan齊心協力來演出耽美故事的RPG。

遊玩時須注意

請在即賣會前後的合宿時聚集耽美Fan起遊玩。請不要在RPG大會或者咖啡廳遊玩。

也許會形成禁斷的世界, 煩請男性不要遊玩。特別是美形以外的男性遊玩會對他人造成麻煩, 請不要做出類似的行為。

GM的定位

這個RPG並沒有關於日常生活或是戰鬥進行判定的規則。唯一能夠並且應該在規則上進行判定的只有呈現出耽美的場景。除此之外的行動或者場景都只不過是令耽美場景更熱鬧(?)的過程而已。

因此, 為了實現更熱鬧的耽美而各自扮演自己的角色, 不管行動是成功也好, 失敗也好。

因此, 角色的能力值亦只有關於耽美的能力。無論是除了美形以外一無是處的角色還是美形的超能力者也沒有關係。

儘管如此, 各自隨意做出自己喜愛的角色設定並且決定成功或失敗的話, 即使興趣再相似故事也無法整合起來。在這個情況下需要的就是GM。

在這個RPG中GM不僅僅是「決定結果的人」、也是「耽美的讀者」、同時亦有著「基於將遊玩時產生出來的耽美故事做成小說或者漫畫的人」的意義。

原來RPG的Roleplay就是一種溝通, 必要的是獲得他人理解的遊玩方式。對學園薔薇DICE來說, 一人對某種耽美而愉悅, 在他人眼中也許是只有醜惡也說不定, 這種情況不能稱之為耽美。GM的角色就是作為在場的人中唯一的讀者對現場發生的耽美行為進行評價, 同時作為監督決定構築中的耽美世界的形象。

跟其他系統一起使用!

想不想有更多RPG Fan集合起來，嘗試使用只有自己持有的角色來遊玩學園薔薇DICE呢？

習慣了複雜的系統後，會對學園薔薇DICE覺得欲求不滿有所不足嗎？

這個時候，請跟其他RPG系統一起使用。使用方法很簡單。對於跟耽美有關的行動，以學園薔薇DICE的系統來判定即可。

這個方法的話，就能營造出以纖細的角色僅在耽美的時候能夠推動(押し倒す)筋肉型的角色，使這種有著耽美感覺的故事展開成為可能。

推薦跟「学園ぱらだいす」(Paradise跟薔薇ダイス是諧音)或「一聖戰士RPGー プラネットナイツ」一起使用。

角色的作成方法

首先，GM決定何種耽美主題的方向性，當然也能選擇玩家(Player，簡稱作PL)們表現出興趣的主題。

然後是角色的分配，PL選擇自身喜歡的角色也好，GM事先決定好分配也是方法的一種。根據分配的方法，也有可能發展成一盤散沙的情況，但是PL能夠飾演喜歡的角色，的話自然在遊玩的時候投入熱情。

GM決定的場合，PL對PC沒有興趣的情況也有可能發生，但是能夠簡單明瞭地決定故事的方向性，也能避免打擊角色(?)的情況。

無論那一種方式也有好有壞，嘗試多次遊玩，找出遊玩起來感覺容易的方法就好。

關於角色的能力，先前也稍微說明過的一樣，只有關於耽美的能力而已。而且，遊玩開始時全體所有能力值都是0。能力值是來自於遊玩前半的行動所帶來的，在開創角色時沒有思考的必要。

必須決定的是角色的設定。

首先角色必須是男性。作為例外，雙性人也被容許(譯註：這真的可以嗎？)。

而且，角色必須是有著魅力的男性。魅力是各人各樣的。PL基本上不用配合他人角色的嗜好，因此而改變是不可以的。但是只有GM，基於作為決定及監督耽美的方向性的立場上，可以拒絕不適合嗜好的角色。

雖然原則上PL可以擔任自己喜歡的角色，但是出現某PL覺得「只有這個角色不想在耽美使用」的場合，GM應該作出調整，避免該角色出現。每人都有不可退讓的底線，即使強行令人屈服的狀態下遊玩，在有著心生不滿的PL遊玩的情況下，也無法產生充滿美感的耽美故事。

請在角色卡中記下角色的設定。包括且不限於名字、年齡、外表、性格、興趣、經濟狀態、社會地位，視世界觀而定也許會有隨生而來的不幸之類、是保健委員之類、身懷超能力之類，其實是天使或惡魔之類的設定。

沒有不可以不寫下來的項目，也沒有規則上有利的設定。即使如此使用設定一片空白的角色來遊玩是不可以的。PL在填寫角色卡的同時掌握自己飾演的角色，GM或是PL也沒有著急的必要，特別是插畫，盡可能描寫喜歡的角色及場景。

當全體PL滿意構築好的角色時，角色的作成便宣告結束。

有時候角色的作成需要花費大量的時間，GM時先跟PL說明方向性，讓PL帶著完成創建的

角色也是一個好辦法。而且，學園薔薇DICE的角色作成並沒有對或錯的情況，GM也沒有必要檢查PL帶來的角色(譯註：儘管沒有對或錯，但是不檢查的話怎麼知道適合與否？不過大家也是腐道中人應該有一定共識吧？)。

如何決定能力值

角色有著4種能力值。

愛、肉慾、拒絕、還有作為源頭的**潛在力**。

最初的3種能力值代表著根植於不同感情的行動力。最後的**潛在力**代表著3種能力值能夠發展的上限。

各自的行動力是2D6+能力值，數值愈大，愈能夠順利行動。而且，每當行動成功時，跟行動本身有關的能力值會獲得提升。

首先，請在**潛在力**放下7枚硬幣。

然後遊戲開始，氣氛方面請參考Replay。(譯註：學園薔薇DICE的Repaly以小說或漫畫為主，這些就不翻譯了，有條件的人可以看看這個：

<https://www.pixiv.net/novel/show.php?id=8609913>)

PL扮演角色並開始進行耽美的行動。

GM來決定這些行動成功與否。

成功的場合，GM決定這些行動本身對應那一項能力值。

如此一來，PL將放置在潛在力的1枚硬幣移至對應的能力值。

就這樣，擅長**愛**的Roleplay的PL就能發展愛的能力，沈溺在**肉慾**中的角色則能發展肉慾的能力，總是在**拒絕**他人的角色總是能夠發展拒絕的能力值。而且，能力值愈高的行動，成功的機率就愈高。

作為判定的重點，PL打算作出基於愛的Roleplay，但是判斷這是屬於愛還是肉慾的是GM。換句話說，無法讓他人理解到動機或目的的Roleplay只會淪為一人耽美。RPG唯有在進行他人能夠理解的Roleplay，才能開始孕育出Roleplay價值。

當任何一人將所有潛在力用完的時候，其他人便不能夠繼續發展能力值。能夠將7枚硬幣全數轉換為能力值的就只有最積極進行耽美Roleplay，並且設定出充滿魅力的角色的一人而已。

另一方面，沒有用盡的潛在力，為了增加下回的潛在力，會作為經濟點累積起來。每當經濟點累積至跟貨幣單位同樣的數值，最初的潛在力便能增加1枚。

愈是沒有活躍的角色愈是會得到經驗點來提升潛在力，但是潛在力再高也好，沒有順利地活躍(Roleplay)的話跟沒有也並無不同。活躍的話能力值比其他角色更能夠提升得更高，另一方面，對於比他人更擅長Roleplay，經常最早用盡潛在力的人，偶然將主導(Roleplay)的機會讓給他人的話，便能貯蓄起經驗點。

行動判定

通常行動的判定

這個項目對GM來說是重要的一項，PL看了的話不會有利，更不會有害。請GM細心閱讀。

PL有興趣的話也能閱讀一下。

GM要根據PL角色的行動來決定狀況如何變化。如何決定呢？

這是一個重點。

首先，GM要如何決定都可以。PL不能違背GM的決定。

但是，如果GM的決定總是令PL無法接受的話，只會令PL心生不滿。過多妥協只會令人乏味。這個RPG的目的是令PL成為角色來採取行動，既然目的是創造出耽美故事，GM盡可能朝耽美故事的方向作出引導，考慮如何營造出更為耽美的結果即可。

このあたりは、とことんマスターの趣味で決めてしましましょう。GM的審美觀。能夠令多少PL們開心，就得看GM作為監督的手腕了。

從一方面來看，PL是不能夠違背GM的決定，但實際上GM也不能違背PL的決定。遊玩開始後，無論PL的角色作出如何不合理的行為也不能用「這是沒有可能的」來禁止。

也許，這就是沒有明確的世界設定，角色只有跟耽美相關的能力值，不管是超能力者、天使還是惡魔也能參加的學園薔薇DICE的宿命吧。(譯註：說好的不用審卡呢？果然跟其他系統一起使用會比較愉快吧？)

但是，原本會參與這個RPG系統的多半是有著同樣興趣的友人，事前決定好在什麼樣的世界創造出耽美故事的話，應該不會因為上述情況而感到十分困擾。

即使如此，GM也會有因為PL決定的角色行動而感到困擾的時候。例如，設定上並沒有說明能做到特定事情的角色，企圖要拿著50KG的行李，以9秒100米的速度奔跑時應該怎麼辦呢？

如果是企圖造出耽美畫面的話，就讓角色成功吧。

但是如果跟耽美無關的話，GM根據常識思考的話，自然導致「角色打算這樣做，但是失敗了」的結果。

PL感到難以接受的場合，就用骰子來進行判定吧。

GM決定數值。有挑戰性的場合大約10、基本上不可能成功的場合將數值提升到大約20。然後，PL擲2D6。

連續擲出2次1的場合，即使GM決定的數值是2也會失敗。

擲出6的場合，能再擲1個骰子，不設上限。

擲出來的數值比GM設立的數值更高時，行動成功。

讓PL擲骰是重點之一。不管GM設下的數值多大也好，失敗的概率也不會是100%。雖然讓誰來擲骰子本質來說沒有分別，但是這種讓PL本身掌握成功或失敗的氣氛是很重要的。

反之，使用骰子來判定，GM也無法預測的失敗亦有可能發生，來獲得令遊玩更刺激的緊張感。GM決定的數值是2或3的話，行動幾乎不會失敗，然而萬一會失敗的可能性總是存在的。

從結果來看，成功也好失敗也罷亦不過是骰運好而已，但是透過讓PL擲骰子，醞釀出PL令行動成功的氣氛是十分重要的。(譯註：如果連續失敗的話挫折感也不是一點半點就是)

當然，學園薔薇DICE是耽美RPG，沒有必要強行在耽美場景以外的地方炒熱氣氛。

耽美行動的判定

這裡指出一點學園薔薇DICE跟其他RPG有很大出入的地方。

大多數的RPG都是由GM飾演敵人跟PL飾演的角色戰鬥，但是在學園薔薇DICE來說，耽美的對手基本上就是其他PL的角色，GM沒有飾演耽美對手的必要。

GM思考角色的行動耽美與否，再基於耽美行動的判定來決定結果。做法跟通常判定大體上是一樣的，以下說明不同之處。

第一，會使用能力值。在擲骰出的數值加上對應的能力值。最初能力值會是0，每當行動成功時上升1。

什麼行動用什麼能力值進行判定是基於GM的獨斷及偏見來決定。

反過來說PL在沒有Roleplay角色行動的情況下，即使宣言進行愛情行動，行動本身也不會成立。

話雖如此，這樣一來比較難理解具體做法，以下是例子。

愛情:跟字面一樣是源於愛的行動。

肉慾:沒有愛情，像是有愛而進行的行動。

拒絕:就是「你什麼的最討厭了/最討厭你了！」

然後，耽美行動必須要有對手存在。(即使是完全自戀的角色也好，也不能對自己進行愛情行動。請在他人主動行動前耐心等待。)成功與否則視乎對方的行動。

某PL採取行動的場合，作為或者說被選為對手的PL必須盡快進行對應的Roleplay(GM倒數10秒)，不然在束手無策的時候就會讓進攻方無條件地勝利。

當對手PL更進一步以愛情或肉慾的行動反擊、乾脆地逃跑或是表現出露骨的嫌惡的場合，擲骰得出的數值+能力值比較大的一方獲得勝利，行動的結果會優先處理。數值相當的話就是平手，這個場景會視為平局。

骰出6時可以再骰1次，連續出2次1時則會無條件失敗。

另外有三點不得不注意的地方。

首先，任意一位PL用盡其角色的潛在力的話，其他PL就不能使用潛在力來增加能力值，GM要向PL說明這一點，當任意一位PL的角色用盡潛在力時作出宣言。

接著，在任意一位PL用盡其角色的潛在力之前，不能採取直接的耽美行動。所謂直接的耽美行動，就是指ヤオイ行動。在學園薔薇DICE則被稱為耽美戰鬥。GM務必向PL說明這一點。

最後，為耽美戰鬥做好準備，建議1點也好提升肉慾的能力值。不然的話會經常在耽美戰鬥中連戰連敗，變成專門受的情況。當然覺得這樣也好的人也大有人在，不會強制要求。

耽美戰鬥的成功判定

任意一位角色用盡潛在力，其他PL就不能使用潛在力，取而代之的是耽美戰鬥會解禁。角色的能力值至少會固定，在這裡就是正式開始了。

首先，耽美戰鬥是以1對1為原則進行。1對多或多對多的耽美戰鬥也許存在也說不定，但是會使規則過於複雜化令RPG的進程變得麻煩，因此這些都會被判定為不能進行。作為房規而自創規則也許會很有趣呢。

判定方法跟耽美行動的判定幾乎一樣，以下說明不同之處。

首先，能主動開始耽美戰鬥的就只有肉慾有1以上的角色。肉慾為0的角色不能主動向其他角色挑起耽美戰鬥。即使如此也想進行耽美戰鬥的話，請好好誘惑邀請其他角色。

在戰鬥開始時，總是由肉慾數值(硬幣)較高的一方開始進攻。所以，也可以表現出誘受。數值(硬幣)一樣の場合，則由挑起戰鬥的一方開始進攻。

而且，雖然在耽美戰鬥中勝利也不會有任何變化，但是敗北的一方肉慾的數值(硬幣)會減少1。然後在戰鬥分出勝負之前一直繼續下去。

以下為耽美戰鬥的次序，寫作？的部分則根據PL採取的行動由GM來判斷。

1.攻方以肉慾來進攻，受方則以？承受攻勢，得出數值後，數值比對方要小的一方則肉慾的數值(硬幣)減少1個。

2.受方以？來反攻，攻方則以同樣要以？來防禦，同理得出數值後，數值比對方要小的一方則肉慾的數值(硬幣)減少1個。因此受方使用攻方較弱的數值會使戰鬥朝自身有利的方向發展。

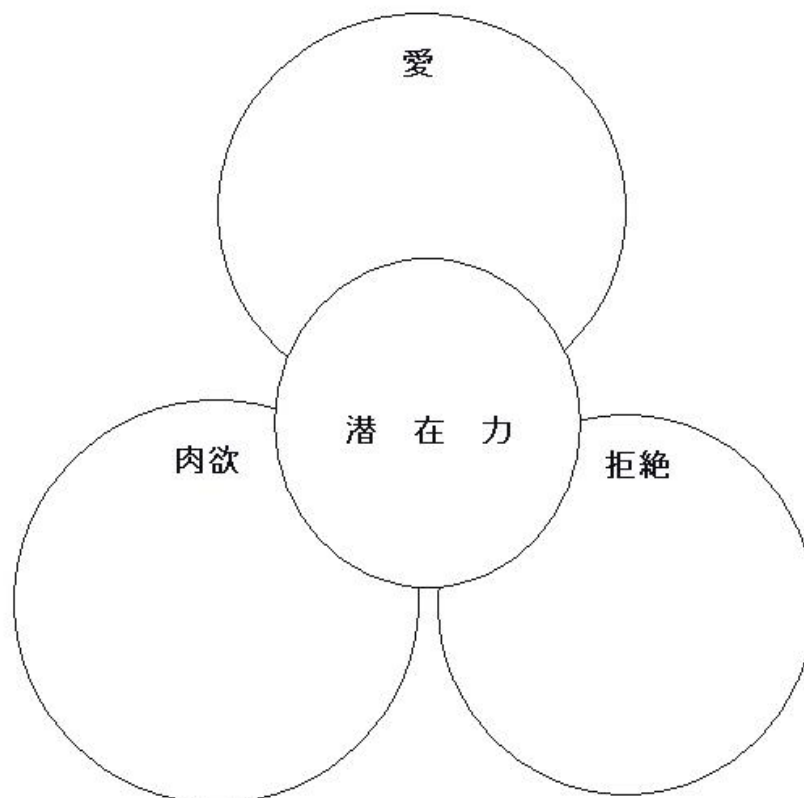
3.肉慾的數值逆轉時，受方會變成攻方，當然喜歡作為受方繼續下去也是可以的。

4.有3種場合會決出勝負。

- 任何一方的肉慾降至0。換句話說，以肉慾一開始為0作為對手的話，耽美戰鬥會在一瞬間結束。
- 連續擲出2次6的PL能滿意地結束戰鬥。
- 連續擲出2次1的PL會break down(崩潰？)

對戰型RPG「學園薔薇DICE」角色卡

キャラ名 _____
性別 男
特徴



学園薔薇ダイスキャラシート