

マルチジャンル動物テーブルトーク RPG

がうがうお〜ん&

セリオーンズ

---



---

**内容**


---

**用語集とは？** 7

---

**キャラクターの作成** 15

---

**クイックスタート** 22

---

**パーソナルデータの決定** 24

---

**コンストラクション** 25

---

**クラスデータ** 30

---

**アクアフライヤー** 30

---

**アクアフライヤー** 43

---

**ヴェノムスファンク** 46

---

**ヴェロシティ** 49

---

**カーニヴォア** 52

---

**サンダーシューター** 55

---

**スカイウォーカー** 58

---

**ソウルイーター** 61

---

**ノーウィング** 64

---

**バディ** 67

---

**ヒーラー** 70

---

**ブラッドサカー** 73

---

**アイテムデータ** 77

---

**効果の種類** 96

---

**判定カテゴリ** 99

---

**効果適用シーケンス** 102

**判定カテゴリと判定値** **113**

**ゲームの進行** **114**

**戦闘の流れ** **132**

**N P Cの作成** **173**

**シナリオレベル(シナリオ LV)** **176**

**同じシナリオを複数回プレイする** **177**

**同じキャラクターで別の世界のシナ**

**リオをプレイする** **177**

---

---

## はじめに

---

---

---

---

### ■本書について

---

本書は、テーブルトークRPG（以下TRPG）のと呼ばれるジャンルのゲームの1つである『がらがらお〜ん&セリオーンズ』のルールが書かれた本である。

---

---

### ■TRPGとは？

---

TRPGは、物語の中で自身の担当するキャラクターに行動を取らせながら進めていくゲームを包括するジャンルだ。

各プレイヤーが自身の担当するキャラクターの行なう行動を決め、それを基に、ルールによって定められている方法でその行動の結果を決定する。

これを繰り返すことでゲームは進行する。

---

---

## ■本作のテーマ

---

『プレイズ&プレデターズ』、『ビーストハントビースト』、『ルナール狐物語テーブルトーク RPG』を制作するにあたって、この3つは様々な動物のキャラクターで冒険を行なう点は一  
致している。

この点から、キャラクターの基本的な作り方、ゲームの基本的な進め方、行動の成否の基本的  
な決定の仕方、戦闘の基本的な進め方などは同一の手法を取ることで、プレイヤーがキャラクタ  
ーを作ったり、ルールを覚えたりする手間を一部削減できないかと考えた。

その為に、先行して公開していた『がらがらお〜ん&セリオーンズ』をこの3つの作品の子  
ュートリアル作品として再構成し、基本的には『がらがらお〜ん&セリオーンズ』のルールを参  
照することにした。

そして、本書がその再構成された『がらがらお〜ん&セリオーンズ』とにあたる。

---

---

## ■本書の読み方

---

本書は以下の複数の章に分かれている。

以下にその内訳を簡単に紹介していこう。

---

---

### ●キャラクターセクション

---

このゲームにてプレイヤーが操作するキャラクターの作成方法と、そのためのデータが書かれている。

---

---

### ●ルールセクション

---

このゲームでキャラクターの行動を反映する為にはどうしたら良いかや、このゲームを進める為にはどうしたら良いかが書かれている。

---

---

## ■セッションの目的とゲームの勝敗

---

本ゲームは、参加者全員が充実した楽しいひとときを過ごすことを目的として作られている。

そして、そのためにプレイヤーの勝利条件を「参加者全員が充実した楽しいひとときを過ごすこと」と設定している。

---

---

## 用語集とは？

---

本ゲームの中で使用するゲーム用語やルール処理の原則について、必要な情報をここにまとめて解説しておく。

---

---

### ■ ルールの処理

#### ● 端数の処理

---

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に0に近い方に丸める形で切り捨てる。

例えば、2.8 は 2、-3.3 は -3 となる。

---

---

#### ● ダイスの読み方

---

本ゲームでは、キャラクターの行為がうまくいったかどうかを決める処理をしたりや乱数を表現したりするためにサイコロを使用する。

使用するサイコロは、6面体で1～6の各種整数の目があるものを使用する。

本ゲームでは、d6には次のふたつの振り方が存在する。

- ・ n D6

n個（nは1以上の整数）のサイコロ（DはD i c eの略）を振って出た目を合計する振り方（例えば、2 D 6とあった場合、2～12の結果を得られる）

- ・ D66

サイコロをふたつ振り、一方を10位、もう一方を1の位として読む振り方。11～66までの結果を得られる。

D66を行なう際は、あらかじめどちらが10の位（もしくは1の位）であるかを決めてから、ダイスを振ること。



---

---

## ● R O C

---

**ROCとは Roll Or Choice (ロール・オア・チョイス) の略で、表の項目についてダイスを振って決定しても、任意に選択してもよいことを表わす。もちろん、振った後に改めて選択しても構わない。**

**チャートなどで、ROCするとあった場合、前記のようにして項目をひとつ決定することを意味している。また、表に0のようにダイスでは出ない数値に項目が存在する場合、その項目は任意に選択しなければならないことを意味している。**

---

---

## ●表記形式

---

本ゲームでは、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること。

- ・ 計算式、及びゲーム用語として使用する言葉は [ ] で括る
- ・ 能力値名は《能： .能》で括る
- ・ スキル名は《技： .技》で括る
- ・ アイテム名は《品： .品》で括る
- ・ 属性名は《属： .属》で括る
- ・ バッドステータス名は《BS： .BS》で括る
- ・ フィールドエフェクト名は《FE： .FE》で括る

---

---

### ● ボーナスとペナルティ

---

特定の数値に対して数ポイントボーナスを与えるという効果が複数発生している場合、もっとも絶対値の大きいボーナスのみ適用される。

同様に特定の数値に対して数ポイントペナルティを与えるという効果が複数発生している場合、もっとも絶対値の大きいペナルティのみ適用される。

---

---

### ■ 用語集

#### ● G M

---

ゲームマスターの略。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう特殊なプレイヤーのこと。

---

---

#### ● N P C

---

ノンプレイヤーキャラクターの略。

G Mが管理するP C“ではない”キャラクターの総称。

---

---

### ● P C

---

プレイヤーキャラクターの略。

プレイヤーの扱うキャラクターのこと。

基本的にはひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱うことになる。

---

---

### ● クラス

---

キャラクターの戦闘におけるノウハウ、能力、種族を表わす。

各キャラクターは取得している各クラスに対して、熟練度合いを数値で表したクラスレベル（C L）を持つ。

---

---

### ● 攻撃

---

武器やスキルなどを使用して、対象にダメージやバットステータスなどを与える行動のこと。

使用する武器や手段によって複数設定できる。

---

---

### ●シナリオ

---

本ゲームをプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

---

---

### ●セッション

---

本ゲームの、1回のゲームプレイのこと。

---

---

### ●スキル

---

キャラクターの持つ、魔法や特殊な技を表わす。対戦格闘ゲームにおける必殺技、コンピュータRPGにおける魔法や特殊能力のようなもの。

各キャラクターは取得している各スキルに対して、熟練度合いを数値で表したスキルレベル（SL）を持つ。

---

---

### ●能力値

---

キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。

---

---

### ●プレイヤー

---

このゲームの参加者のこと。各プレイヤーは個別にキャラクター（PC）を担当して、セッションに参加する。

---

---

**● レベル**

**強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。**

**PCは、作成時点ではレベル4となる。**

---

---

## キャラクターセクション

---

---

---

---

### キャラクターの作成

---

---

---

#### キャラクターとは？

---

本ゲームを遊ぶためにはPCを作成しなければならない。そこで、まずキャラクターを定義しよう。キャラクターとは、PC、NPC、ゲームの障害となるエネミーといったセッションに登場するあらゆる人物を指す言葉である。

---

---

#### ■キャラクターの種類

---

本ゲームでキャラクターといった場合、PCとNPCの二種類に大別できる。

---

---

#### ●プレイヤーキャラクター（PC）

---

プレイヤーが管理を受け持つキャラクターのこと。

PCと略されることがある。

---

---

## ● ノンプレイヤーキャラクター（NPC）

---

GMが担当するキャラクターのこと。

---

---

## ■ キャラクター表現

---

キャラクターは、クラス、能力値、スキルという三種類のデータ、及びパーソナルデータという設定を基本として表現される。

---

---

## ■ クラス

---

クラスはキャラクターの持つ、魔法の才能や戦闘の才能、あるいはノウハウを表わすものだ。

各キャラクターは、取得している各クラスに対して、熟練度合いを表わしたクラスレベル（CL）を持つ。

---

---

## ■ 能力値

---

能力値とは、キャラクターが身体能力、あるいは知的能力をどの程度、得意としているかを数値の高低で表わしているものである。



---

---

## ■ スキル

---

キャラクターの持つ、魔法や特殊な技を表わす。対戦格闘ゲームにおける必殺技、コンピュータRPGにおける魔法や特殊能力のようなもの。

各キャラクターは、取得している各スキルに対して、熟練度合いを表わしたスキルレベル（S L）を持つ。

---

---

## ■ 能力値一覧

---

本ゲームの能力値は、以下である。

---

---

### ● アタック（ATK）

---

ほかのキャラクターに物理的、或いは魔術的な攻撃を試みる能力の高さ。

---

---

### ● アーマークラス（ARMC）

---

ほかのキャラクターからの物理的、或いは魔術的な攻撃から身を守る能力の高さ。

---

---

### ● マインドコントロール（MCTR）

---

ほかのキャラクターを説得したり、魅了したり、威嚇したり、笑わせたり、挑発に乗せたり、呪いにかかけたりを試みる能力の高さ。

---

---

**●ウィル (W I L L)**

---

ほかのキャラクターからの説得や魅了、威嚇、挑発、呪いなどに耐える能力の高さ。

---

---

**●サーチ (S R C H)**

---

ほかのキャラクターの隠蔽した気配や情報、ワナ、ウソ、奇襲、尾行、変装に気付く能力の高さ。

---

---

**●シークレット (S C R T)**

---

他のキャラクターに奇襲をかけたり、ウソを信じ込ませたり、他のキャラクターを尾行したり、他のキャラクターからその持ち物をこっそりスリとったり、気付かれないように変装したり、他のキャラクターから気配や情報を隠蔽したりする能力の高さ。

---

---

**●ヘルプ (H E L P)**

---

ほかのキャラクターの行動をアシストしたり、他のキャラクターを回復したりする能力の高さ。

---

---

**●アイテムポイント (I T M P)**

---

キャラクターがどの程度お金や資産を持っているかを表わす。

---

---

### ●イニシアチブバリュー（INI）

---

キャラクターの素早さや移動能力の高さを表わす。主に行動順に影響する。

---

---

### ●ヒットポイントボーナス（HPB）

---

キャラクターがどの程度ダメージに耐えられるかを表わす。

---

---

### ■キャラクターの状態を表わした数値

---

このゲームにはキャラクターの状態を数値で表したのものがあり、その中にはHPやMNPが挙げられる。

---

---

### ●ヒットポイント（HP）

---

キャラクターがダメージにあとどれだけ耐えられるかを点数の残量で表わしたものだ。

最大値は [ (《能：HPB.能》 + 2) × 3 ] に等しい。

---

---

### ●マネーポイント（MNP）

---

キャラクターがどの程度お金や資産を持っているかを点数の残量で表わしたものだ。

最大値は [ (《能：ITMP.能》 + 2) × 3 ] に等しい。

---

## キャラクターの作成方法

---

本ゲームでは、PCを作成する方法が二種類存在する。

それが“コンストラクション”と“クイックスタート”である。

各プレイヤーはGMの指示に従って、どちらかの方法でキャラクターを作成しよう。

---

### ■コンストラクション

---

コンストラクションでは、クラスを1つ～3つ選んでパーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる。

本ゲームのコンストラクションは、一般的なTRPGのものとは異なり、クイックスタートと同程度に「すばやく」「かんたんに」キャラクターを作ることができる。

---

## ■ クイックスタート

---

クイックスタートでは、あらかじめ用意されたサンプルキャラクターの中からひとつを選んで、パーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる。

一般的なTRPGのクイックスタートは、「すばやく」「かんたんに」キャラクターを作ることとを目的としている。

しかし、本ゲームのコンストラクションは、一般的なTRPGのものとは異なり、クイックスタートと同程度に「すばやく」「かんたんに」キャラクターを作ることができる。

そのため、クイックスタートは別の目的で存在する。

それは、シナリオに合ったPCでセッションを行なうためである。

シナリオの作成を行なう方には、クラスの中から1～3つ選んでサンプルキャラクターを構築し、シナリオに添えることをお勧めする。

---

---

## ■ パーソナルデータ

---

キャラクターの性別や年齢、容姿といったキャラクターの出生や前歴などの設定部分が、パーソナルデータである。

キャラクターの肉づけという意味でも、重要なキャラクター作成の一部だ。

---

---

## クイックスタート

---

---

---

## サンプルキャラクター

---

クイックスタートは、シナリオに沿ったキャラクターを作るための方式だ。

キャラクターのひな形である、サンプルキャラクターの中から選んで、キャラクターを作成することとなる。

---

---

## ■ クイックスタートの手順

---

クイックスタートでは、次のような手順でキャラクターを作成していく。

---

---

## ● サンプルキャラクターの指定と選択

---

クイックスタートでは、最初の手順として、シナリオで使用できるサンプルキャラクターについて提示をGMが行なうことになる。

他のプレイヤーと相談して、GMが提示した中からひとつを選択し、サンプルキャラクターを得る。

---

---

## ▼ データを書き写す

---

使用するサンプルキャラクターが決まったら、キャラクターシートにデータを書き写そう。

---

---

## パーソナルデータの決定

---

---

---

### パーソナルデータとは？

---

クイックスタートやコンストラクションでキャラクターのクラス、スキル、装備などのデータを決めた後、パーソナルデータを決定することとなる。

パーソナルデータは、PCの出自や経歴、個人的な目標、そして邂逅（縁のあった人）、さらには年齢（人間に例えた年齢でもその他の年齢でも可）、性別（肉体のでも心のでも可）、外見、種族、そして名前などの情報から構成されるキャラクターの内面設定のことを指す。

名前と種族以外は全部埋めなければならないわけではない。



---

---

## コンストラクション

---

---

---

### コンストラクションとは？

---

コンストラクションでは、クラスを1つ～3つ選んでパーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる。

本ゲームのコンストラクションは、一般的なTRPGのものとは異なり、クイックスタートと同程度に「すばやく」「かんたんに」キャラクターを作ることができる。

---

---

### クラスの決定

---

クラスは、キャラクターの才能や種族あるいは能力値の傾向を表わすもので、能力値を決定するもっとも重要な要素だ。

---

---

## ■ クラスの選択方法

---

クラスを選択方法には、次の三種類が存在する。

### ▼ 一種類のクラスを選択する

一種類のクラスを CL 3 で取得する。

### ▼ 二種類のクラスを選択する

二種類のクラスを片方を CL2、もう片方を CL1 で取得する。

### ▼ 三種類のクラスを選択する

三種類のクラスを CL 1 ずつ取得する。

---

---

## ■ クラスの記入

---

クラスを選択したら、キャラクターシートのクラス欄に記入しよう。

---

---

## 能力値の決定

---

能力値は、そのキャラクターの持つ身体や知的能力の高さを数値で表わしたものだ。

---

---

### ■ 能力値

---

キャラクターの能力を表わす基本的な数値。

各種能力値は、取得しているクラスの中から1つ選び、そのクラスの能力値一覧表で指定されているものと同じ値になる。

---

---

### ■ 能力値の記入

---

能力地が決まったら、キャラクターシートの「能力値」の欄に能力値を書き写そう。

---

---

## スキルの決定

---

---

---

### ■ スキルの取得

---

スキルとは、キャラクターの持つさまざまな特殊能力や魔法、技術、特殊な装備などを表わすデータである。

何のスキルを何レベル分取得するかは、各クラスのスキルレベル一覧表を参照せよ。

---

---

## アイテムの取得

---

---

---

### ■所持品と装備品

---

アイテムの内、武器や防具、乗り物などはただ所持しているだけでは役に立たない。

これらは実際に手に持ったり、登場したりといった形で装備することで初めてその価値を発揮する。

キャラクターが取得しているアイテムの内、ただ持っているだけのアイテムを所持品、装備しているアイテムを装備品と呼ぶ。

---

---

### ■最初に常備化するアイテム

---

各キャラクターは、作成時点でアイテムをいくつか常備化できる。

この時、スキルやアイテム、常備化するアイテムの価格の合計は、[ (《能：ITMP.能》+ 2) × 3 ] を越えてはならない。

キャラクター作成の段階で常備化するアイテムは、能力値を決める際に選んだクラスの常備化アイテム一覧表で指定されたものとなる。

---

---

## ■レベルの決定

---

PCのレベルは、作成時点では4となる。

---

---

## ■コンストラクションの終了

---

これでコンストラクションによるキャラクターの作成は終了だ。

あとはパーソナルデータを決定すれば完成となる。

---

---

## クラスデータ

---

---

---

## データの解説

---

---

---

### ■ クラスデータの見方

---

クラスデータは、次の項目からなっている。

それぞれの項目については後述しており、ここでは、全体の見方について解説する。

---

---

### ■ サンプル 1

---

---

---

#### アクアフライヤー

---

- ・ 川や海を泳いだり、川や海に潜ったりできる動物
- ・ 水を操ったり水中に潜ったりする魔法を心得た個体

---

---

**▼クラス名**

サンプル1のようなカードがクラスカードである。

クラスの名称は、黒いバックに白字の見出しで書かれている。

この名称をクラスの欄に書き込むことになる。

---

---

**▼クラス解説**

サンプル1のようにクラスの名称の下に箇条書きでクラスについて解説している。

クラスを選択する際の参考にしよう。

## ■ サンプル 2

### スキルレベル一覧表

#### アクアフライヤー

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| アクアミサイル  | 1   | 3   | 5   |
| 水と電気     | 1   | 3   | 5   |
| ゲリラ豪雨    | 1   | 1   | 1   |
| 一緒に海の世界へ | 1   | 3   | 5   |
| 水中化      | 1   | 1   | 1   |
| 遊泳能力     | 1   | 1   | 1   |

### ▼スキルレベル一覧表

サンプル2のようなカードがスキルレベル一覧表である。

取得しているクラスとそのクラスを何レベル分取得しているかによって取得するスキルとそのスキルを何レベル分取得するかが書かれている。



**■ サンプル 3****能力値一覧表****アクアフライヤー**

|                   |           |             |           |
|-------------------|-----------|-------------|-----------|
| <b>ATK</b>        | <b>4</b>  | <b>ARMC</b> | <b>4</b>  |
| <b>MCTR</b>       | <b>4</b>  | <b>WILL</b> | <b>4</b>  |
| <b>SRCH</b>       | <b>4</b>  | <b>SCRT</b> | <b>4</b>  |
| <b>HELP</b>       | <b>4</b>  | <b>ITMP</b> | <b>4</b>  |
| <b>INI</b>        | <b>4</b>  | <b>HPB</b>  | <b>4</b>  |
| <b>最大<br/>MNP</b> | <b>18</b> | <b>最大HP</b> | <b>18</b> |

**▼能力値一覧表**

サンプル3のように記述されているカードが能力値一覧表である。

クラスを選択することで、得られる能力値が書かれている。

**■ サンプル 4****常備化一覧表****アクアフライヤー**

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| 大型近接武器   | 1  | 3  | 3 |
| 大型射撃武器   | 1  | 3  | 3 |
| 大型潜水艦    | 1  | 9  | 9 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**■ 常備化一覧表**

サンプル4のようなカードが常備化一覧表である。

クラスを選択することで、常備化できるアイテムが書かれている。

---

**■ サンプル 5**

---

**名称：アクアミサイル**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：攻撃**

**対象：単体**

**射程：遠隔**

**効果：対象にLv + 1 点の《属：水・属》のダメージを与える。**

---

**▼ スキルカード**

---

サンプル5のようなカードがスキルカードである。

そのスキルのデータが書かれている。

---

---

## ■ スキルデータの見方

---

それぞれのクラスには、それを持つことで獲得できる固有のスキルが存在する。

以下にスキルのデータの見方について解説する。

---

---

### ▼ 名称

---

スキルの名称。

---

### ▼ タイミング

---

スキルを使用するタイミング。

「効果参照」と書かれているスキルを覗き、一つのタイミングで使用できるスキルはひとつである。

---

---

### ▼ アクション

---

ムーヴアクション、マイナーアクション、メジャーアクション、リアクション、と書かれている場合、それぞれのアクションとして使用できる。

---

---

**▼プロセス**

セットアッププロセス、イニシアチブプロセス、クリンナッププロセスなど書かれている場合、順にセットアップエフェクト、イニシアチブエフェクト、クリンナップエフェクトとして使用できる。

---

---

**▼判定の直前（直後）**

判定の直前、直後と書かれている場合、順にプレチェックエフェクト、アフターチェックエフェクトとして使用できる。

---

---

**▼ダメージロールの直前（直後）**

---

D Rの直前、直後と書かれている場合、順にプレダメージエフェクト、アフターダメージエフェクトとして使用できる。

---

---

**▼常時**

---

常にその効果を発揮し続けるスキル。

---

---

**▼効果参照**

---

効果文で説明されている。

---

---

**▼判定**

---

データの適用に必要な判定が記述されている。

---

---

**▼許可制発動**

---

判定の必要なく効果を適用できる。効果の対象は、効果を受けることを望まない場合は拒否できる。

---

---

**▼自動発動**

---

判定の必要なく効果を適用できる。許可制発動とは異なり、効果の対象は効果を拒否できない。

---

---

**▼判定カテゴリ**

---

判定の項目に判定カテゴリが記述されている場合、その判定カテゴリの説明を参照し、判定値が決まる。そのデータの使用に対するリアクションの判定値も決定される。

---

---

**▼対象**

---

スキルの効果を受ける対象が書かれている。

---

---

**▼自身**

---

スキルの使用者自身が効果を受ける。

---

---

**▼ N体/単体**

---

使用者が指定したキャラクター0～n（整数が入る）体が効果を受ける。

1体の場合は、特に「単体」と表記する。

使用者自身も対象にできる。

---

---

**▼ 範囲**

---

ヘクス（またはスクエア）ひとつ選択し、その中に存在するキャラクターの内、使用者が指定したキャラクター全てが効果を受ける。

---

---

**▼ シーン**

---

そのシーンに登場しているキャラクターの内、使用者が指定したキャラクター全てが効果を受ける。

---

---

**▼ 射程**

---

スキルの効果が届く距離を示している。



---

---

**▼至近**

使用者と同じヘクス（またはスクエア）にいるキャラクターのみを対象にできる。

---

---

**▼遠隔**

使用者と同じヘクス（またはスクエア）にいないキャラクターのみを対象にできる。

---

---

**▼シーン**

シーンに登場しているキャラクターを対象にできる。

---

---

**▼武器**

使用する武器ひとつと同じ射程になる。

---

---

**▼効果**

スキルの効果について書かれている。

効果の文中で使用される用語を解説する。

---

---

**▼あなた**

スキルの使用者のこと。

---

---

**▼対象**

効果が適用されるキャラクター。

---

---

**▼L V**

スキルのレベルのこと。

---

---

**▼味方**

スキルの使用者がその状況において味方であると判断したキャラクター。

---

---

**▼敵**

スキルの使用者がその状況に置いて敵であると判断したキャラクター。

## アクアフライヤー

・川や海を泳いだり、川や海に潜ったりでき

る動物

・水を操ったり水中に潜ったりする魔法を心

得た個体

## 能力値一覧表

### アクアフライヤー

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 4  | ARMC | 4  |
| MCTR      | 4  | WILL | 4  |
| SRCH      | 4  | SCRT | 4  |
| HELP      | 4  | ITMP | 4  |
| INI       | 4  | HPB  | 4  |
| 最大<br>MNP | 18 | 最大HP | 18 |

## スキルレベル一覧表

### アクアフライヤー

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| アクアミサイル  | 1   | 3   | 5   |
| 水と電気     | 1   | 3   | 5   |
| ゲリラ豪雨    | 1   | 1   | 1   |
| 一緒に海の世界へ | 1   | 3   | 5   |
| 水中化      | 1   | 1   | 1   |
| 遊泳能力     | 1   | 1   | 1   |

## 常備化一覧表

### アクアフライヤー

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| 大型近接武器   | 1  | 3  | 3 |
| 大型射撃武器   | 1  | 3  | 3 |
| 大型潜水艦    | 1  | 9  | 9 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**名称：アクアミサイル**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：攻撃**

**対象：単体**

**射程：遠隔**

**効果：対象にLv + 1点の《属：水.属》のダメージを与える。**

**名称：水と電気**

**タイミング：セットアッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：シーン**

**効果：このラウンドの間、対象が受ける《属：電撃.属》のダメージに+ [Lv]。この効果は、あなたが《属：水.属》のダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。**

**名称：ゲリラ豪雨**

**タイミング：マイナーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたが次に行なう《技：アクアミサイル.技》の対象を範囲に変更する。**

**名称：一緒に海の世界へ**

**タイミング：常時**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：他のキャラクターはあなたに同意を得ることでマイナーアクションを消費することであなたの背中に乗る形で〔同調状態〕になることができる。**

**乗れる上限はLv体とする。**

**名称：水中化**

**タイミング：セットアッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：《FE:水中.FE》を発生させる。**

**名称：遊泳能力**

**タイミング：常時**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたとあなたに対して〔同調状態〕にあるキャラクターは《FE:水中.FE》の効果を受けない。**

## ヴェノムスファング

- ・ 毒性を所持している動物
- ・ 毒魔法を心得た個体

## 能力値一覧表

### ヴェノムスファング

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 6  | ARMC | 4  |
| MCTR      | 4  | WILL | 2  |
| SRCH      | 5  | SCRT | 5  |
| HELP      | 2  | ITMP | 3  |
| INI       | 5  | HPB  | 4  |
| 最大<br>MNP | 15 | 最大HP | 18 |

## スキルレベル一覧表

### ヴェノムスファング

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| 爪や牙の毒    | 1   | 3   | 5   |
| しびれ毒     | 1   | 3   | 5   |
| ポイズンドレイン | 1   | 3   | 5   |
| 塗布毒      | 1   | 1   | 1   |
| 虚弱毒 A    | 1   | 1   | 1   |
| 虚弱毒 B    | 1   | 1   | 1   |

## 常備化一覧表

### ヴェノムスファング

| アイテム名     | 個数 | 価格 | 計 |
|-----------|----|----|---|
| 素手        | 1  | 0  | 0 |
| 小型近接武器    | 1  | 1  | 1 |
| 小型射撃武器    | 1  | 1  | 1 |
| 魔法のローブ    | 1  | 1  | 1 |
| 空飛ぶサーフボード | 1  | 3  | 3 |
| やくそう      | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション  | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器      | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア   | 1  | 3  | 3 |
|           |    |    |   |
|           |    |    |   |

**名称：爪や牙の毒**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：シーン 射程：シーン**

**効果：対象にLv点のダメージを与える。この効果は、あなたからの《BS：ヴェノム.BS》を受けているキャラクターを対象にできる。**

**名称：しびれ毒**

**タイミング：セットアッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体 射程：シーン**

**効果：対象に《BS：束縛.BS》を与える。この効果は、あなたからの《BS：ヴェノム.BS》を受けているキャラクターのみを対象にできる。また1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：ポイズンドレイン**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**                      **射程：シーン**

**効果：対象にLv点ダメージを与え、与えたダメージの点数だけあなたのHPを回復する。この効果は、あなたからの《BS：ヴェノム.BS》を受けているキャラクターのみを対象にできる。**

**名称：塗布毒**

**タイミング：マイナーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**                      **射程：至近**

**効果：あなたが次に行なう武器を用いた攻撃に「対象に《BS：ヴェノム.BS》を与える」という効果を与える。**

**名称：虚弱毒A**

**タイミング：判定の直前**

**判定：自動発動**

**対象：単体**                      **射程：シーン**

**効果：対象の《能：ARMC.能》に-Lv点。この効果は、あなたからの《BS：ヴェノム.BS》を受けているキャラクターのみを対象にできる。**

**名称：虚弱毒B**

**タイミング：判定の直後**

**判定：自動発動**

**対象：単体**                      **射程：シーン**

**効果：対象の《能：ARMC.能》に-Lv点。この効果は、あなたからの《BS：ヴェノム.BS》を受けているキャラクターのみを対象にできる。**



## ヴェロシティ

・すばやいどうぶつ

## 能力値一覧表

### ヴェロシティ

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 4  | ARMC | 6  |
| MCTR      | 4  | WILL | 3  |
| SRCH      | 4  | SCRT | 4  |
| HELP      | 3  | ITMP | 3  |
| INI       | 6  | HPB  | 3  |
| 最大<br>MNP | 15 | 最大HP | 15 |

## スキルレベル一覧表

### ヴェロシティ

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| スピードスターA | 1   | 5   | 5   |
| スピードスターB | 1   | 2   | 3   |
| スピードスターC | 1   | 2   | 3   |
| スピードスターD | 1   | 1   | 1   |
| スピードスターE | 1   | 1   | 3   |
| スピードスターF | 1   | 1   | 3   |

## 常備化一覧表

### ヴェロシティ

| アイテム名     | 個数 | 価格 | 計 |
|-----------|----|----|---|
| 素手        | 1  | 0  | 0 |
| 小型近接武器    | 1  | 1  | 1 |
| 小型射撃武器    | 1  | 1  | 1 |
| 魔法のローブ    | 1  | 1  | 1 |
| 空飛ぶサーフボード | 1  | 3  | 3 |
| やくそう      | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション  | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器      | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア   | 1  | 3  | 3 |
|           |    |    |   |
|           |    |    |   |

**名称：スピードスターA**

**タイミング：マイナーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたが次に行なう対象が単体、又は  
n体のメジャーアクションの対象の数に+L  
v体。**

**名称：スピードスターB**

**タイミング：イニシアチブプロセス**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたは即座にメインプロセスを行な  
う。これは手番残存チェックがOFFでも行  
なうことができ、これによるメインプロセス  
においては手番残存チェックはOFFになら  
ない。この効果は1シーンにLv回まで使用  
できる。**

名称：スピードスターC

タイミング：セットアッププロセス

判定：許可制発動

対象：自身 射程：至近

効果：このラウンドの間、あなたの《能：I  
N I.能》に+ [Lv]。

名称：スピードスターD

タイミング：ムーヴアクション

判定：許可制発動

対象：自身 射程：至近

効果：あなたは即座に好きなヘクス（または  
スクエア）へ移動する。隣接していないヘク  
ス（または辺を共有していないスクエア）へ  
移動することもできる。

名称：スピードスターE

タイミング：判定の直前

判定：許可制発動

対象：自身 射程：至近

効果：この判定の間、あなたの《能：ARM  
C.能》に+1。この効果は1シーンにLv回  
まで使用できる。

名称：スピードスターF

タイミング：判定の直後

判定：許可制発動

対象：自身 射程：至近

効果：この判定の間、あなたの《能：ARM  
C.能》に+1。この効果は1シーンにLv回  
まで使用できる。

## カーニヴォア

・肉食のどうぶつ

## 能力値一覧表

### カーニヴォア

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 6  | ARMC | 6  |
| MCTR      | 4  | WILL | 4  |
| SRCH      | 4  | SCRT | 4  |
| HELP      | 2  | ITMP | 2  |
| INI       | 2  | HPB  | 6  |
| 最大<br>MNP | 12 | 最大HP | 24 |

## スキルレベル一覧表

### カーニヴォア

| スキル名       | CL1 | CL2 | CL3 |
|------------|-----|-----|-----|
| 丸呑み A      | 1   | 1   | 1   |
| 丸呑み B      | 1   | 1   | 1   |
| 強力な爪や牙     | 1   | 3   | 4   |
| 屈強な肉體      | 1   | 3   | 4   |
| 肉食獣の運動能力 A | 1   | 2   | 4   |
| 肉食獣の運動能力 B | 1   | 2   | 4   |

## 常備化一覧表

### カーニヴォア

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| 大型近接武器   | 1  | 3  | 3 |
| 中型射撃武器   | 1  | 2  | 2 |
| 生体装甲     | 1  | 1  | 1 |
| 大型四足動物   | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**名称：丸呑み A**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：範囲**

**射程：至近**

**効果：対象をあなたに丸呑みにされる形であ  
なたに対して【同調状態】にすることができ  
る。**

**名称：丸呑み B**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：至近**

**効果：対象をあなたに丸呑みにされる形であ  
なたに対して【同調状態】にすることができ  
る。この時、対象は自分から【同調状態】を  
解除できない。この効果は、戦闘不能のキャ  
ラクターのみを対象にできる。**

**名称：強力な爪や牙**

**タイミング：セットアッププロセス**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：このラウンドの間、素手の攻撃力に+1。この効果は、1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：屈強な肉体**

**タイミング：セットアッププロセス**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：このラウンドの間、あなたの《能：A RMC.能》に+1。この効果は、1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：肉食獣の運動能力A**

**タイミング：判定の直前**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：その判定の間、対象の《能：ATK.能》に+1。この効果は、1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：肉食獣の運動能力B**

**タイミング：判定の直前**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：その判定の間、対象の《能：ATK.能》に+1。この効果は、1シーンにLv回まで使用できる。**

## サンダーシューター

- ・かみなりを落とす魔法を心得たどうぶつ

## 能力値一覧表

### サンダーシューター

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 6  | ARMC | 5  |
| MCTR      | 4  | WILL | 4  |
| SRCH      | 4  | SCRT | 4  |
| HELP      | 2  | ITMP | 2  |
| INI       | 5  | HPB  | 4  |
| 最大<br>MNP | 12 | 最大HP | 18 |

## スキルレベル一覧表

### サンダーシューター

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| 雷落とし     | 1   | 5   | 5   |
| サンダーストーム | 1   | 1   | 1   |
| 感電 A     | 1   | 2   | 3   |
| 感電 B     | 1   | 2   | 3   |
| 感電 C     | 1   | 1   | 3   |
| 充電       | 1   | 1   | 3   |

## 常備化一覧表

### サンダーシューター

| アイテム名     | 個数 | 価格 | 計 |
|-----------|----|----|---|
| 素手        | 1  | 0  | 0 |
| 大型近接武器    | 1  | 3  | 3 |
| 中型射撃武器    | 1  | 2  | 2 |
| 生体装甲      | 1  | 1  | 1 |
| 空飛ぶサーフボード | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション  | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器      | 1  | 1  | 1 |
|           |    |    |   |
|           |    |    |   |
|           |    |    |   |
|           |    |    |   |

**名称：雷落とし**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：攻撃**

**対象：単体**

**射程：シーン**

**効果：対象に [Lv] 点の《属：電撃.属》の  
ダメージを与える。**

**名称：サンダーストーム**

**タイミング：マイナーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：自身**

**効果：あなたが次に行なう《技：雷落とし.  
技》の対象を「シーン」に変更する。**



名称：感電A

タイミング：セットアッププロセス

判定：自動発動

対象：単体                      射程：シーン

効果：対象に《BS：束縛.BS》を与える。

この効果は、このシーン中あなたにダメージ  
を与えたキャラクターのみを対象にできる。

また、1シーンにLV回まで使用できる。

名称：充電

タイミング：マイナーアクション

判定：許可制発動

対象：自身                      射程：至近

効果：あなたが次に行なう《技：雷落とし.技》のダメージに+LV。

名称：感電C

タイミング：クリンナッププロセス

判定：自動発動

対象：シーン      射程：シーン

効果：対象にLV点の《属：電撃.属》のダメ

ージを与える。この効果は、このラウンド中  
あなたにダメージを与えたキャラクターのみ

を対象にできる。

名称：感電B

タイミング：セットアッププロセス

判定：自動発動

対象：単体                      射程：シーン

効果：対象に《BS：束縛.BS》を与える。

この効果は、このシーン中あなたが《属：電  
撃.属》のダメージを与えたキャラクターのみ

を対象にできる。また、1シーンにLV回ま  
で使用できる。

## スカイウォーカー

- ・空を飛べるどうぶつ
- ・空を駆けたりする魔法を心得たどうぶつ

## 能力値一覧表

### スカイウォーカー

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 3  | ARMC | 5  |
| MCTR      | 3  | WILL | 3  |
| SRCH      | 5  | SCRT | 4  |
| HELP      | 5  | ITMP | 4  |
| INI       | 5  | HPB  | 3  |
| 最大<br>MNP | 18 | 最大HP | 15 |

## スキルレベル一覧表

### スカイウォーカー

| スキル名      | CL1 | CL2 | CL3 |
|-----------|-----|-----|-----|
| 飛行        | 1   | 1   | 1   |
| 一緒に空を飛ぼう  | 1   | 5   | 5   |
| 空から見た景色 A | 1   | 2   | 3   |
| 空から見た景色 B | 1   | 2   | 3   |
| 立体攻撃 A    | 1   | 1   | 3   |
| 立体攻撃 B    | 1   | 1   | 3   |

## 常備化一覧表

### スカイウォーカー

| アイテム名         | 個数 | 価格 | 計 |
|---------------|----|----|---|
| 素手            | 1  | 0  | 0 |
| 中型近接武器        | 1  | 2  | 2 |
| 中型射撃武器        | 1  | 2  | 2 |
| 魔法のローブ        | 1  | 1  | 1 |
| 空飛ぶサーフボード     | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション      | 1  | 2  | 2 |
| アイテム (キャラクター) | 1  | 1  | 1 |
| 通信機器          | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア       | 2  | 3  | 6 |
|               |    |    |   |
|               |    |    |   |

**名称：飛行**

**タイミング：ムーヴアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたは「飛行状態」となる。**

**名称：一緒に空を飛ばう**

**タイミング：常時**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：他のキャラクターはあなたに同意を得ることでマイナーアクションを消費することであなたの背中に乗る形で「同調状態」になることができる。**

**乗れる上限はLv体とする。**

名称：空から見た景色A

タイミング：判定直前

判定：許可制発動

対象：単体

射程：シーン

効果：この判定の間、対象の《能：SRCH. 能》に+1。この効果はあなたが飛行状態である時のみ使用でき、あなたかあなたに対して[同調状態]にあるキャラクターのみを対象にできる。また、1シーンにLv回のみ使用できる。

名称：空から見た景色B

タイミング：判定直後

判定：許可制発動

対象：単体

射程：シーン

効果：この判定の間、対象の《能：SRCH. 能》に+1。この効果はあなたが飛行状態である時のみ使用でき、あなたかあなたに対して[同調状態]にあるキャラクターのみを対象にできる。また、1シーンにLv回のみ使用できる。

名称：立体攻撃A

タイミング：マイナーアクション

判定：許可制発動

対象：自身

射程：至近

効果：あなたが次に行なう武器を用いた攻撃のダメージに+Lv点。この効果はあなたが[飛行状態]の時のみ使用できる。

名称：立体攻撃B

タイミング：マイナーアクション

判定：許可制発動

対象：自身

射程：至近

効果：あなたが次に行なう対象が単体、或はn体の武器を用いた攻撃の対象の数に+Lv体。この効果はあなたが[飛行状態]の時のみ使用できる。

## ソウルイーター

・ソロモン72柱のようなデビルであるどうぶつ

## 能力値一覧表

### ソウルイーター

|       |    |      |    |
|-------|----|------|----|
| ATK   | 4  | ARMC | 4  |
| MCTR  | 6  | WILL | 4  |
| SRCH  | 5  | SCRT | 5  |
| HELP  | 2  | ITMP | 6  |
| INI   | 2  | HPB  | 2  |
| 最大MNP | 24 | 最大HP | 12 |

## スキルレベル一覧表

### ソウルイーター

| スキル名    | CL1 | CL2 | CL3 |
|---------|-----|-----|-----|
| 恐怖の幻影   | 1   | 2   | 3   |
| ソウルドレイン | 1   | 2   | 3   |
| 刻印      | 1   | 2   | 3   |
| 幻影の続き   | 1   | 2   | 3   |
| 霊体      | 1   | 2   | 3   |
| 呪い      | 1   | 2   | 3   |

## 常備化一覧表

### ソウルイーター

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| 大型近接武器   | 1  | 3  | 3 |
| 中型射撃武器   | 1  | 2  | 2 |
| 魔法のローブ   | 1  | 1  | 1 |
| 大型潜水艦    | 1  | 9  | 9 |
| やくそく     | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア  | 1  | 3  | 3 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**名称：恐怖の幻影**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：精神干渉**

**対象：単体**

**射程：シーン**

**効果：対象に [LV] 点ダメージを与える。**

**名称：ソウルドレイン**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：シーン**

**効果：対象に Lv 点ダメージを与え、与えたダメージの点数だけあなたのHPを回復する。この効果は、このラウンド中あなたが恐怖の幻影によってダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。**

名称：刻印

タイミング：クリンナッププロセス

判定：自動発動

対象：シーン 射程：シーン

効果：対象にLv点ダメージを与える。この効果は、このシーン中あなたが恐怖の幻影によってダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。

名称：幻影の続き

タイミング：メジャーアクション

判定：精神干渉

対象：単体 射程：シーン

効果：対象に[Lv+2]点ダメージを与える。この効果は、このシーン中既にあなたが恐怖の幻影によってダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。

名称：霊体

タイミング：ダメージロールの直後

判定：許可制発動

対象：自身 射程：至近

効果：あなたに対するダメージロールの直後のみ使用できる。あなたの受けるダメージを0にする。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。

名称：呪い

タイミング：クリンナッププロセス

判定：自動発動

対象：単体 射程：シーン

効果：対象にLv点ダメージを与える。この効果は、このラウンド中あなたにダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。

## ノーウィング

- ・ほかのどうぶつを化かしたりするどうぶつ
- ・狡猾などうぶつ

## 能力値一覧表

### ノーウィング

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 4  | ARMC | 2  |
| MCTR      | 5  | WILL | 5  |
| SRCH      | 5  | SCRT | 5  |
| HELP      | 2  | ITMP | 5  |
| INI       | 5  | HPB  | 2  |
| 最大<br>MNP | 21 | 最大HP | 12 |

## スキルレベル一覧表

### ノーウィング

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| 葉っぱの通貨 A | 1   | 2   | 3   |
| 葉っぱの通貨 B | 1   | 2   | 3   |
| ペテン A    | 1   | 2   | 3   |
| ペテン B    | 1   | 2   | 3   |
| 追い打ち A   | 1   | 2   | 3   |
| 追い打ち B   | 1   | 2   | 3   |

## 常備化一覧表

### ノーウィング

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| 小型近接武器   | 1  | 1  | 1 |
| 小型射撃武器   | 1  | 1  | 1 |
| 魔法のロープ   | 1  | 1  | 1 |
| 大型四足動物   | 1  | 3  | 3 |
| 魔法のじゅうたん | 1  | 6  | 6 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア  | 2  | 3  | 6 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |



**名称：葉っぱの通貨 A**

**タイミング：判定の直前**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：この判定の間、あなたの《能：ITM P.能》に+1。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：葉っぱの通貨 B**

**タイミング：判定の直後**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：この判定の間、あなたの《能：ITM P.能》に+1。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：ペテン A**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：至近**

**効果：対象に [Lv + 1] 点のダメージを与える。この効果はこのラウンドにあなたにダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。**

**名称：ペテン B**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：至近**

**効果：対象に [Lv + 1] 点のダメージを与える。この効果はこのラウンドにあなたにメジャーアクションで攻撃を試みたキャラクターのみを対象にできる。**

**名称：追い打ち A**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：至近**

**効果：対象に [Lv + 1] 点のダメージを与える。この効果は、このラウンド中あなたがダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。**

**名称：追い打ち B**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：至近**

**効果：対象に [Lv + 1] 点のダメージを与える。この効果は、このラウンド中誰かに攻撃を試みたが失敗したキャラクターのみを対象にできる。**

## バディ

- ・ 武器や乗り物、使役動物の相棒を大切にしている個体

## 能力値一覧表

### バディ

|       |    |      |    |
|-------|----|------|----|
| ATK   | 4  | ARMC | 4  |
| MCTR  | 3  | WILL | 3  |
| SRCH  | 4  | SCRT | 4  |
| HELP  | 4  | ITMP | 6  |
| INI   | 4  | HPB  | 4  |
| 最大MNP | 24 | 最大HP | 18 |

## スキルレベル一覧表

### バディ

| スキル名        | CL1 | CL2 | CL3 |
|-------------|-----|-----|-----|
| 世界に一つだけの相棒A | 1   | 1   | 1   |
| 世界に一つだけの相棒B | 1   | 3   | 5   |
| 必殺技は相棒と共にA  | 1   | 1   | 1   |
| 必殺技は相棒と共にB  | 1   | 1   | 1   |
| 最高の相棒A      | 1   | 3   | 5   |
| 最高の相棒B      | 1   | 3   | 5   |

## 常備化一覧表

### バディ

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| 大型近接武器   | 1  | 3  | 3 |
| 大型射撃武器   | 1  | 3  | 3 |
| ドラゴン     | 1  | 6  | 6 |
| 可変戦闘機    | 1  | 6  | 6 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| やくそう     | 1  | 3  | 3 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア  | 1  | 3  | 3 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**名称：世界に 1 つだけの相棒 A**

**タイミング：常時**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたの常備化している全ての武器や  
乗り物の攻撃力に + 1 点。**

**名称：世界に 1 つだけの相棒 B**

**タイミング：常時**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたの常備化している全ての武器や  
乗り物のガード値に + 1 点。**

**名称：必殺技は相棒と共に A**

**タイミング：マイナー**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたが次に行なう常備化している武器や乗り物を用いた攻撃の射程を「シーン」に変更する。**

**名称：必殺技は相棒と共に B**

**タイミング：マイナー**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたが次に行なう常備化している武器や乗り物を用いた攻撃の対象を「範囲」に変更する。**

**名称：最高の相棒 A**

**タイミング：判定の直前**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたの常備化している武器や乗り物を用いた攻撃の判定の際に使用できる。達成値に+1。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：最高の相棒 B**

**タイミング：判定の直後**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたの常備化している武器や乗り物を用いた攻撃の判定の際に使用できる。達成値に+1。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。**

## ヒーラー

- ・ 治癒魔法を心得たどうぶつ

## 能力値一覧表

### ヒーラー

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 2  | ARMC | 6  |
| MCTR      | 4  | WILL | 4  |
| SRCH      | 4  | SCRT | 4  |
| HELP      | 6  | ITMP | 6  |
| INI       | 2  | HPB  | 2  |
| 最大<br>MNP | 24 | 最大HP | 12 |

## スキルレベル一覧表

### ヒーラー

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| 癒しのフィールド | 1   | 2   | 3   |
| アンチポイズン  | 1   | 2   | 3   |
| 戦いを止めるもの | 1   | 2   | 3   |
| 救急箱用意    | 1   | 2   | 3   |
| ヒール      | 1   | 3   | 5   |
| ヒールレイン   | 1   | 1   | 1   |

## 常備化一覧表

### ヒーラー

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| コウモリ     | 1  | 1  | 1 |
| 魔法のローブ   | 1  | 1  | 1 |
| ドラゴン     | 1  | 6  | 6 |
| 大型四足動物   | 1  | 3  | 3 |
| 情報コネクション | 1  | 2  | 2 |
| やくそく     | 2  | 3  | 6 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア  | 2  | 3  | 6 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**名称：癒しのフィールド**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：許可制発動**

**対象：シーン 射程：シーン**

**効果：対象のHPを対象の《能：HPB.能》  
+2点回復する。この効果は1シーンにLv  
回まで使用できる。**

**名称：アンチポイズン**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：許可制発動**

**対象：単体 射程：シーン**

**効果：対象の受けている《BS：ヴェノム.B  
S》を1つ解除する。この効果は1シーンに  
Lv回まで使用できる。**

**名称：戦いを止める者**

**タイミング：セットアッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**                      **射程：シーン**

**効果：このラウンドの間、対象は攻撃を行なえない。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：救急箱用意**

**タイミング：マイナーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**                      **射程：至近**

**効果：次にあなたの行なう《技：ヒール.技》の効果のHPが回復する点数に+ [LV]。**

**名称：ヒール**

**タイミング：メジャーアクション**

**判定：支援**

**対象：単体**                      **射程：至近**

**効果：対象のHPを対象の《能：HPB.能》+2点回復する。この効果は1シーンにLv回まで使用できる。**

**名称：ヒールレイン**

**タイミング：マイナーアクション**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**                      **射程：至近**

**効果：次にあなたの行なう《技：ヒール.技》の対象を範囲に変更する。**



## ブラッドサカー

・血を吸ってエネルギーを得る魔法を心得た

どうぶつ

## 能力値一覧表

### ブラッドサカー

|           |    |      |    |
|-----------|----|------|----|
| ATK       | 5  | ARMC | 5  |
| MCTR      | 4  | WILL | 4  |
| SRCH      | 5  | SCRT | 5  |
| HELP      | 2  | ITMP | 4  |
| INI       | 4  | HPB  | 2  |
| 最大<br>MNP | 18 | 最大HP | 12 |

## スキルレベル一覧表

### ブラッドサカー

| スキル名     | CL1 | CL2 | CL3 |
|----------|-----|-----|-----|
| ブラッドサック  | 1   | 1   | 1   |
| ブラッドドレイン | 1   | 3   | 5   |
| 血族       | 1   | 3   | 5   |
| 仲間のコウモリ  | 1   | 1   | 1   |
| コウモリの攻撃  | 1   | 1   | 1   |
| コウモリ強化   | 1   | 3   | 5   |

## 常備化一覧表

### ブラッドサカー

| アイテム名    | 個数 | 価格 | 計 |
|----------|----|----|---|
| 素手       | 1  | 0  | 0 |
| コウモリ     | 1  | 0  | 0 |
| 魔法のローブ   | 1  | 1  | 1 |
| 中型近接武器   | 1  | 2  | 2 |
| 小型近接武器   | 1  | 1  | 1 |
| ドラゴン     | 1  | 6  | 6 |
| 情報コネクション | 2  | 2  | 4 |
| 通信機器     | 1  | 1  | 1 |
| 使い捨てバリア  | 1  | 3  | 3 |
|          |    |    |   |
|          |    |    |   |

**名称：ブラッドサック**

**タイミング：マイナー**

**判定：許可制発動**

**対象：自身**

**射程：至近**

**効果：あなたが次に行なう素手による攻撃でダメージを与えた時、与えたダメージの点数だけあなたのHPを回復する。**

**名称：ブラッドドレイン**

**タイミング：クリンナッププロセス**

**判定：自動発動**

**対象：単体**

**射程：シーン**

**効果：対象にLv点ダメージを与え、与えたダメージの点数だけあなたのHPを回復する。この効果は、このラウンド中あなたが素手によってダメージを与えたキャラクターのみを対象にできる。**

名称：血族

タイミング：セットアッププロセス

判定：許可制発動

対象：自身

射程：至近

効果：このラウンドの間、あなたの持つ名前に「ブラッド」を含むスキルの効果によってあなたのHPを回復する時、その点数に+Lv。

名称：仲間のコウモリ

タイミング：常備化

判定：許可制発動

対象：自身

射程：至近

効果：あなたは《品：コウモリ.品》を1個常備化している。あなたの常備化している《品：コウモリ.品》の攻撃力に+1。

名称：コウモリの攻撃

タイミング：イニシアチブプロセス

判定：許可制発動

対象：自身

射程：至近

効果：あなたは即座にメインプロセスを行なう。そのメインプロセスで行なえるのは、《品：コウモリ.品》を使った攻撃のみだ。手番残存チェックがOFFでも行なうことができ、手番残存チェックがOFFにならない。この効果は1シーンにLv回まで行なえる。

名称：コウモリ強化

タイミング：マイナーアクション

判定：許可制発動

対象：自身

射程：至近

効果：《技：コウモリ.技》の攻撃の効果で行なわれるメインプロセスにのみ使用できる。《品：コウモリ.品》が与えるダメージに+Lv。



---

---

## アイテムデータ

---

---

---

### アイテムとは？

---

このゲームにおいて、キャラクターの外的要素は総じてアイテムとして表わされる。

武器や防具、乗り物、消耗品などはすべてアイテムであり、武器一つとっても剣や銃などの道具だけでなく体の一部や魔法的な攻撃手段、部下などもアイテムとして表現される。

ここでは、それらアイテムのデータの見方について解説する。

**■ 武器サンプル**

**名称：素手**

**攻撃力：0**

**ガード値：1     I N I：0**

**対象：単体                      射程：至近**

**購入：-/0**

**効果：爪や尻尾、牙などによる攻撃。**

**■ 防具サンプル**

名称：魔法のローブ

アーマー値：1

INI：0

購入：11/1

効果：身を護る魔法がかけられたローブ。

**■ 乗り物サンプル**

名称：ドラゴン

攻撃力：2

ガード値：2     I N I：3●

対象：範囲                      射程：至近

購入：16/6

効果：喋るかもしれないし、そうじゃないか  
もしれないドラゴン。

背中に5体までキャラクターを乗せられる。

飛行状態にもなれる。



**■ 一般アイテムサンプル**

**名称：やくそう**

**判定：支援**

**タイミング：メジャーアクション**

**対象：単体**

**射程：至近**

**購入：13/3**

**効果：効果：対象のHPを4点回復する。使い捨て。**

---

---

**■ 共通項目****▼ 名称**

---

そのアイテムの名称。

---

---

**▼ 購入**

---

そのアイテムを入手するのに必要な情報。

「○○/●●」の○○の部分に書かれるのが、購入難易度、●●の部分に書かれるのが、価格である。

○○の部分「なし」となっている場合は、購入判定は行なえず、●●の部分「なし」となっている場合は、常備化できないということになる。

---

---

**▼ 効果**

---

アイテムに関する解説と特記事項や特殊な効果などが書かれている。

ここに「使い捨て」と書かれているアイテム場合、使用すると失われる。

---

---

## ■ 武器、防具、乗り物

---

武器や防具、乗り物に設定されている項目について解説する。

---

---

### ▼ 攻撃力

---

その武器や乗り物を使用した攻撃を行なったとき、その攻撃が終わるまでの間《能：ATK. 能》に加算される数値である。

---

---

### ▼ ガード値

---

ガード値は、「判定カテゴリ：攻撃」のメジャーアクションに対するリアクションを行なったとき、そのリアクションが終わるまでの間《能：ARMC.能》に加算できる数値である。

リアクションを行なったときに、装備している武器や乗り物のガード値の中から1つ選んで《能：ARMC.能》に足すこと。

---

**▼アーマー値**

---

そのアイテムを装備中に受ける、《能：ARMC.能》への修正値が書かれている。

---

**▼INI**

---

そのアイテムを装備中に受ける《能：INI.能》への修正値が書かれている。

もし「15●」などと数字の横に●が表記されている場合、《能：INI.能》の基準が変更されることを意味する。

そのアイテムを装備中、スキルや他のアイテムなどで増減する《能：INI.能》はキャラクター本来の物ではなく、変更された方の《能：INI.能》を基準にして算出される。

---

**▼対象**

---

その武器や乗り物を使用した攻撃を受ける対象が書かれている。

意味はスキルのものと同じである。

---

---

**▼射程**

その武器や乗り物によって攻撃できる距離。

意味はスキルのもと同じである。

---

---

**■一般アイテム**

一般アイテムに存在する項目を解説する。

---

---

**▼判定**

そのアイテムの効果の適用に必要な判定方法が記述されている。

意味はスキルのもと同じである。

---

---

**▼タイミング**

そのアイテムを使用できるタイミング。意味はスキルのもと同じである。

---

---

**▼対象**

そのアイテムが効果を及ぼす対象。意味はスキルのもと同じである。

---

---

**▼ 射程**

そのアイテムが効果を及ぼす距離。意味はスキルのもと同じである。

---

---

**■ 装備できる個数**

装備可能なアイテムの数には、制限があるものもある。

武器はいくつでも装備できるが、防具や乗り物はそれぞれ1つしか装備できない。

---

---

**■ 相当品**

イメージに合致するアイテムが存在しない場合、データに変更を加えないことを条件に、形状や演出などを好きに変更しても良い。

これが相当品と呼ばれる概念である。

この時気を付けて欲しいのが、相当品によってデータのメリットデメリットは一切変更されな  
いということだ。

なお、相当品を使用する際には必ずGMにその旨を告げて許可を得ること。

## 共通武器

共通武器は、誰でも取得可能な武器だ。

白兵武器や射撃武器をはじめ、魔法的な攻撃手段まで多岐に渡る。

名称：素手

攻撃力：0

ガード値：1     I N I : 0

対象：単体                      射程：至近

購入：-/0

効果：爪や尻尾、牙などによる攻撃。

名称：コウモリ

攻撃力：0

ガード値：1     I N I : 0

対象：単体                      射程：シーン

購入：1 1 / 1

効果：コウモリのペット。

名称：小型近接武器

攻撃力：0

ガード値：1     I N I : 0

対象：単体                      射程：至近

購入：1 1 / 1

効果：ダガーやかぎ爪、くないなど小型の近接武器全般を表わしたデータ

名称：中型近接武器

攻撃力：1

ガード値：2    I N I : -1

対象：単体                      射程：至近

購入：1 2 / 2

効果：槍や片手剣などの中型の近接武器全般  
を表わしたデータ。

名称：大型近接武器

攻撃力：2

ガード値：3    I N I : -2

対象：単体                      射程：至近

購入：1 3 / 3

効果：斧や大型の両手剣などの大型の近接武  
器全々を表わしたデータ。

名称：物理干渉魔法攻撃のカード

攻撃力：0

ガード値：1    I N I : 0

対象：単体                      射程：遠隔

購入：1 3 / 3

効果：魔法によって物理に干渉し攻撃するカ  
ード。

名称：小型射撃武器

攻撃力：0

ガード値：1    I N I : 0

対象：単体                      射程：遠隔

購入：1 1 / 1

効果：弓矢、吹き矢クロスボウなど小型の射  
撃武器を表わしたデータ。



**名称：中型射撃武器**

**攻撃力：1**

**ガード値：1     I N I：-1**

**対象：単体                      射程：遠隔**

**購入：1 2 / 2**

**効果：拳銃やショットガンなど中型の射撃武器を表わしたデータ。**

**名称：大型射撃武器**

**攻撃力：2**

**ガード値：1     I N I：-2**

**対象：単体                      射程：遠隔**

**購入：1 3 / 3**

**効果：ロケットランチャーのような大型の射撃武器を表わしたデータ。**

## 共通防具

共通防具は、誰でも取得可能な防具だ。

名称：魔法のローブ

アーマー値：1

INI：0

購入：11/1

効果：身を守る魔法がかけられたローブ。

名称：生態装甲

アーマー値：1

INI：0

購入：-/1

効果：筋肉や硬い鱗など自身の生態器官が装甲として十分な能力を持っていることを表わしたデータ。

名称：甲冑

アーマー値：2

INI：-2

購入：12/2

効果：甲冑など全身を覆う堅い防具。

## 共通乗り物

共通乗り物は、誰でも取得可能な  
乗り物だ。

名称：ドラゴン

攻撃力：2

ガード値：2     I N I : 3 ●

対象：範囲                      射程：至近

購入：16/6

効果：曝るかもしれないし、そうじゃないか  
もしれないドラゴン。

背中に5体までキャラクターを乗せられる。

飛行状態にもなれる。

名称：大型四足動物

攻撃力：1

ガード値：1     I N I : 5 ●

対象：単体                      射程：至近

購入：13/3

効果：曝るかもしれないし、そうじゃないか  
もしれない大型四足動物。

背中に2体までキャラクターを乗せられる。

名称：可変戦闘機

攻撃力：2

ガード値：2     I N I : 5 ●

対象：範囲                      射程：シーン

購入：16/6

効果：曝るかもしれないし、そうじゃないか  
もしれない可変戦闘機。

1体まで乗り込むことができる。

飛行状態にもなれる。

名称：魔法のじゅうたん

攻撃力：0

ガード値：2    I N I：5●

対象：単体                      射程：至近

購入：16/6

効果：曝るかもしれないし、そうじゃないか  
もしれない魔法のじゅうたん。

5体までキャラクターを乗せることができ  
る。

飛行状態にもなれる。

名称：空飛ぶサーフボード

攻撃力：1

ガード値：2    I N I：5●

対象：単体                      射程：至近

購入：13/3

効果：曝るかもしれないし、そうじゃない  
かもしれないサーフボード。

1体までキャラクターを乗せて飛行状態にな  
ることができる。

名称：大型潜水艦

攻撃力：3

ガード値：3    I N I：2●

対象：範囲                      射程：シーン

購入：19/9

効果：キャラクター10体までを乗せること  
ができる。

《FE：水中.FE》の効果を受けない。

《FE：水中.FE》が発生していない時、飛  
行状態として扱われる。

## 共通一般アイテム

共通一般アイテムは、誰でも取得可能なその他のアイテムである。

HPを回復する消費アイテムなどがある。

名称：やくそう

判定：支援

タイミング：メジャーアクション

対象：単体

射程：至近

購入：13/3

効果：効果：対象のHPを4点回復する。使い捨て。

名称：癒しの雨の巻物

判定：支援

タイミング：メジャーアクション

対象：範囲

射程：至近

購入：15/5

効果：効果：対象のHPを4点回復する。使い捨て。

名称：情報コネクション

判定：許可制発動

タイミング：判定の直前

対象：自身

射程：至近

購入：-/2

効果：情報判定の際に使用できる。

その判定の達成値に+2。1シナリオに1回まで使用できる。

名称：通信機器

判定：許可制発動

タイミング：常時

対象：自身

射程：至近

購入：-/1

効果：スマートフォンやパソコン、魔法の水  
晶など離れた場所の相手との会話を可能とす  
る手段全般。GMの許可が得られた場合のみ  
使用できる。

名称：アイテム（キャラクター）

判定：許可制発動

タイミング：常時

対象：自身

射程：至近

購入：-/1

効果：あなたのアイテムとして扱われるキャ  
ラクター。エキストラとして扱われる。エキ  
ストラについては、ゲームマスターセクショ  
ンを参照すること。

名称：使い捨てバリア

判定：許可制発動

タイミング：ダメージロールの直後

対象：単体

射程：シーン

購入：13/3

効果：対象の《能：ARMC.能》に+1。使  
い捨て。

名称：アシストカード

判定：許可制発動

タイミング：判定の直後

対象：単体

射程：シーン

購入：13/3

効果：対象の《能：ATK.能》に+1。使  
い捨て。



---

---

## ルールセクション

---

---

---

---

### 効果の種類

---

スキルやアイテム、行動の効果にはそれを使用できるタイミングや使用方法によって種類が設定されている。

スキルやアイテム、行動の効果にはそれを使用できるタイミングや使用方法によって種類が設定されている。

---

---

### ■ アクション

---

以下の4つをアクションという。

---

---

### ■ メジャーアクション

---

行為判定を伴うような主要な行動。

---

---

### ■ マイナーアクション

---

メジャーアクションの直前に宣言できる行為判定を伴わずに行なえる簡易的な行動。



---

---

### ■ムーブアクション

---

行動を取りながらの移動としてマイナーアクションの直前に行なえる行動。

---

---

### ■リアクション

---

メジャーアクションの対象となったキャラクターが行なえる行動。

---

---

### ■プロセスエフェクト

---

以下の3つをプロセスエフェクトという。

---

---

### ■セットアップエフェクト

---

ラウンド開始時に使用できる効果。

---

---

### ■クリンナップエフェクト

---

ラウンド終了時に使用できる効果。

---

---

### ■イニシアチブエフェクト

---

イニシアチブプロセスに使用できる効果。

---

---

### ■ロールエフェクト

---

以下の4つをロールエフェクトという。

---

---

### ■プレチェックエフェクト

---

行動の成否を決定するダイスロールの直前に使用できる効果。

---

---

### ■アフターチェックエフェクト

---

行動の成否を決定するダイスロールの直前に使用できる効果。

---

---

### ■プレダメージエフェクト

---

ダメージを決定するダイスロールの直前に使用できる効果。

---

---

## ■ アフターダメージエフェクト

---

ダメージを決定するダイスロールの直後に使用できる効果。

---

---

## 判定カテゴリ

---

キャラクターが行なおうとしているメジャーアクションが、こういったものなのかを表したのが判定カテゴリである。

判定カテゴリによって、こういったキャラクターがその行動の対象となるのが決まる。

判定カテゴリには以下の6種類存在する。

---

---

## ● 支援

---

ほかのキャラクターを助けたり、回復したりを試みる行為。

その回復や助けを受けるキャラクターが対象となる。

---

---

**● 購入**

アイテムの調達や購入を試みる行為。

その行為を行なったキャラクター事態が対象となる。

---

---

**● 攻撃**

ほかのキャラクターに物理的、或いは魔術的な攻撃を試みる行為。

その攻撃を受けるキャラクターが対象となる。

---

---

**● 精神干渉**

ほかのキャラクターを説得したり、魅了したり、威嚇したり、笑わせたり、挑発に乗らせた  
り、呪いにかかけたりを試みる行為。

その行為によって感情を操られたり呪いを受けたりしそうなキャラクターが対象となる。

---

---

**● 調査**

ほかのキャラクターの隠蔽した気配や情報、罨、吐かれた嘘、変装に気付こうと試みる行為。

その行為によって自身の気配や情報、罨、嘘に気づかれそうなキャラクターが対象となる。

---

---

**● 隠密**

他のキャラクターに奇襲をかけたり、ウソを信じ込ませたり、他のキャラクターを尾行したり、他のキャラクターからその持ち物をこっそりスリとったりを試みる行動。

奇襲をかけられたり、尾行されたり、スリ取られそうになったり、嘘を付かれたりしたキャラクターが対象となる。

---

---

## 効果適用シーケンス

---

---

---

## 効果適用シーケンス

---

ゲーム中に、キャラクターは、様々な行動を取るし、スキルやアイテムなど様々なデータを使用する。

それらの行動やデータの使用の処理手順を定めたルールが効果適用シーケンスだ。

---

---

### ▼行動の宣言

---

多くのスキルや一般アイテムは、特定のタイミングでのみ使用することができる。

スキルや一般アイテムの使用できるタイミングは、それらのデータのタイミングの項目に表記されている。

武器や乗り物を用いた攻撃のタイミングは、メジャーアクションとなる。

なお、一つのタイミングにひとりのキャラクターが宣言できるスキルは、1つだけとなる。

ただし、この制限には、「タイミング：常時」のスキルは含まれないとする。

同一のタイミングにおいて宣言する順番は、先に宣言したいキャラクターが《能：I N I .能》の低い方から先に宣言し、後に宣言したいキャラクターが《能：I N I .能》の高い方から先に宣言する。

《能：I N I .能》が同じキャラクター同士の宣言順は以下の様になる。

- ・ P C と N P C の宣言順⇒先に宣言したいキャラクター同士なら P C が先、後に宣言したいキャラクター同士なら N P C が先に宣言する。
- ・ P C 同士の宣言順⇒プレイヤー同士で相談して順番を決定する。
- ・ N P C 同士の宣言順⇒ G M が順番を決定する。

---

### ▼ A T K の修正

---

武器や乗り物を用いた攻撃では、この時点から攻撃が終わるまで攻撃に使用した武器や乗り物の攻撃力が《能：A T K .能》に足されることになる。

---

---

### ▼ A R M C の修正

---

「判定カテゴリ：攻撃」のメジャーアクションに対するリアクションでは、装備している武器や乗り物の中から 1 つ選んで、この時点からそのリアクションが終わるまでその武器や乗り物のガード値を《能：A R M C.能》に足すことができる。

---

---

### ▼ 行為判定の有無の確認

---

行為判定とは、メジャーアクションやリアクションの効果が適用されるかを定めるためのルールである。

メジャーアクションとして使用できるスキルや一般アイテムには、判定の項目に判定カテゴリが書かれていることがある。そのような場合、行為判定を行なう。

スキルや一般アイテムには、判定の項目に自動発動や許可制発動と書かれていることがある。そのような場合は行為判定を行なわない。

武器や乗り物を用いて攻撃を行なう場合、「判定カテゴリ：攻撃」の行動として扱い、行為判定を行なう。

リアクションは、行為判定を行なう。



---

---

### ▼判定カテゴリの有無の確認

---

判定カテゴリとは、そのメジャーアクションやそれに対するリアクションが行為判定でどのような能力値を使用するかを表わしたものだ。

リアクション自体には判定カテゴリは設定されていない。

メジャーアクションとして使用できるスキルや一般アイテムには、判定の項目に判定カテゴリが書かれていることがある。そのような場合、書かれている判定カテゴリが設定されている。

スキルや一般アイテムには、判定の項目に自動発動や許可制発動と書かれていることがある。

そのような場合は判定カテゴリは設定されていない。

武器や乗り物を用いて攻撃を行なう場合、判定カテゴリは「判定カテゴリ：攻撃」が設定されている。

## ▼難易度の決定

〔難易度〕は、行なう行為の難しさを表わす指標となる数値だ。購入判定の難易度は、購入するアイテムの購入難易度に等しい。リアクションの難易度はそのリアクションが割り込んだメジャーアクションの達成値に等しい。行為判定を行なわないスキルやアイテムには、難易度は存在しない。それ以外ではGMが難易度を決定する（迷った場合は、シナリオレベル+6にすると）

以下の表に各難易度の成功率を示した。Xには、一般的な住民の成功率を求めたい場合2を、一般的なPCの成功率を求めたい場合、シナリオレベルを代入すること。

難易度：成功率

難易度：成功率

難易度：成功率

X + 3 : 3 5 / 3 6

X + 4 : 1 1 / 1 2

X + 5 : 5 / 6

X + 6 : 1 3 / 1 8

X + 7 : 7 / 1 2

X + 8 : 5 / 1 2

X + 9 : 5 / 1 8

+ 1 0 : 1 / 6

X + 1 1 : 1 / 1 2

+ 1 2 + 1 / 3 6

---

---

### ▼判定値の決定

---

**〔判定値〕とは、判定に使用する能力値のことである。**

**メジャーアクションとして使用できるスキルや一般アイテムには、判定の項目に判定カテゴリが書かれていることがある。そのような場合は、その判定カテゴリによって指定されている能力値が判定値となる。**

**武器や乗り物を用いた攻撃を行なう場合、判定カテゴリは必ず「攻撃」となる。「判定カテゴリ：攻撃」の説明を参照し、判定値はその記述に従う。**

**行為判定が行なわれないスキルや一般アイテムには、判定値は存在しない。**

---

---

### ▼プレチェックエフェクトの割り込み

---

**行為判定を行なうメジャーアクション、またはリアクションの処理中、各キャラクターはこの段階で割り込んで1回ずつプレチェックエフェクトの中から1つ選んで宣言・使用できる。**

---

---

## ▼判定ロール

---

行為判定を行なうスキルやアイテムでは、判定ロールを行なう。

PCの判定ロールでは、プレイヤーが2d6を振りそのダイス目を合計して出目とする。一方

NPCの判定ロールでは、実際には2D6を振らずに、3と3の合計6が出たものとして扱う。

この時に出目がクリティカル値以上だった場合は、クリティカルが、逆に、出目がファンブル値以下だった場合は、ファンブルが発生する。

---

---

## ●クリティカル

---

出目がクリティカル値以上だった場合、その判定はクリティカルとなる。その場合、後述する達成値が+100される。これは修正値として扱う。クリティカル値は、基本的には12である。

クリティカル値の下限はファンブル値+1であり、ファンブル値以下にはならない。

---

---

## ●ファンブル

---

出目がファンブル値以下だった場合、ファンブルが発生する。その場合、後述する行動の成否は必ず失敗となる。ファンブル値は基本的には2である。

---

---

### ▼達成値の算出

---

判定ロールを行なったら、出目に判定値と修正を加える。これが「判定がどの程度うまくいったのか」を表わす数値であり、この数値を[達成値]と呼ぶ。なお、ファンブルが発生した場合は、判定値や修正値にかかわらず、達成値は0になる。「判定カテゴリ：攻撃」の行動の達成値には+4の修正が入る。

**達成値 = 判定値 + ダイスの出目 + 修正値**

---

---

### ▼アフターチェックエフェクトの割り込み

---

行為判定を行なうメジャーアクション、またはリアクションの処理中、各キャラクターはこの段階で割り込んで1回ずつアフターチェックエフェクトの中から1つ選んで宣言・使用できる。

---

---

### ▼許可制発動の行動の棄却

---

スキルや一般アイテムには、判定の項目に許可制発動と書かれていることがある。そのような場合、そのスキルや一般アイテムの対象は効果を棄却できる。

棄却した対象はそのスキルや一般アイテムの効果を受けない。

---

---

### ▼リアクションの割り込み

---

判定カテゴリが設定されているメジャーアクションの処理中、そのメジャーアクションの対象となったキャラクターは、この段階で割り込んでリアクションを行なえる。

リアクションとは、メジャーアクションに対応して行なわれる行為判定を伴う行動である。

リアクションの難易度は割り込んだメジャーアクションの達成値に等しく、判定値は割り込んだメジャーアクションの判定カテゴリによって決まる。

リアクションとメジャーアクションの効果が矛盾する場合、リアクションの効果が優先される。

---

---

### ●無効化判定

---

リアクションとして行なえる。

成功した場合、割り込んだメジャーアクションの効果を受けない。

---

**▼行為の成否を決定**

---

行動の成否とは、行動が巧く行ったかどうかを成功と失敗の2段階で表したものだ。

[達成値 > 難易度] なら成功、[達成値 < 難易度] なら失敗となる。

[達成値 = 難易度] の場合、PCの判定なら成功、NPCの判定なら失敗となる。

ただし、判定を行っていないスキルや一般アイテム、行動の内、判定の項目に自動発動や許可制発動と書かれているものの成否は行為判定を行わずに自動的に成功したものと扱われるし、ダイスロールでファンブルが発生してしまった場合、行動の成否は必ず失敗となる。

---

**▼失敗による行動の中断**

---

行動が失敗した場合、以下の処理は行なわれない。

---

**▼プレダメージエフェクトの割り込み**

---

HPにダメージを与える効果を持ちメジャーアクション、またはリアクションの処理中、各キャラクターはこの段階で割り込んで1回ずつプレダメージエフェクトの中から1つ選んで宣言・使用できる。

---

---

### ▼ダメージロール

---

HPにダメージを与える効果を持ちメジャーアクション、またはリアクションとして使用できるスキルやアイテム、行動では、ダメージの決定のためにダイスを振る場合、それを振るのはこの段階となる。

武器や乗り物を用いた攻撃の場合、ダメージは、1 d 6を3以下が出続ける限り振り続け、振った回数にその武器やアイテムの【攻撃力】を足した値となる。

---

---

### ▼アフターダメージエフェクトの割り込み

---

HPにダメージを与える効果を持ちメジャーアクション、またはリアクションの処理中、各キャラクターはこの段階で割り込んで1回ずつアフターダメージエフェクトの中から1つ選んで宣言・使用できる。

---

---

### ▼効果の適用

---

GMはスキルやアイテム、行動の効果を適用すること。

効果がどのように適用されるかはスキルやアイテムによるが、最終的にはGMが判断を行なう。



**判定カテゴリと判定値**

| <b>判定カテゴリ</b> | <b>判定値</b>  | <b>リアクション側判定値</b> |
|---------------|-------------|-------------------|
| <b>支援</b>     | <b>HELP</b> | <b>なし</b>         |
| <b>購入</b>     | <b>ITMP</b> | <b>なし</b>         |
| <b>攻撃</b>     | <b>ATK</b>  | <b>ARMC</b>       |
| <b>精神干渉</b>   | <b>MCTR</b> | <b>WILL</b>       |
| <b>調査</b>     | <b>SRCH</b> | <b>SCRT</b>       |
| <b>隠密</b>     | <b>SCRT</b> | <b>SRCH</b>       |

---

---

## ゲームの進行

---

---

---

## セッション全体の流れ

---

本ゲームでは、一回のセッション（ゲームをプレイすること）をゲーム準備期間であるプリプレイ、実際にゲームを遊ぶメインプレイ、キャラクターの成長やゲームの後片づけを行なうアフタープレイに分けている。

そして、メインプレイはさらに、導入フェイズ、メインフェイズ、クライマックスフェイズ、エンディングフェイズの4つのフェイズに分かれており、それぞれのフェイズは複数のシーンによって、構成される。

【シーン】とは、ひとつの場面を表わすゲーム内の時間単位である。

実際のゲームはこのシーン単位で進行していく。

---

---

## プリプレイ

---

プリプレイでは、ゲームの準備を行なう。

そこで、当日までの準備、そしてプレイ当日のプレイヤーとGMが集合し、実際に遊び始めるまでの準備について解説する。

---

---

### ■ GMの準備

---

ゲームマスター（GM）の準備について解説する。

GMは、セッションのためさまざまな準備をセッション開始までに終える必要がある。セッションをうまく進行するためにしっかりと準備をしよう。

---

---

### ● ルールブックを読む

---

まずはしっかりとルールブックを読もう。GMはこの本を通読して、どのルールがどのあたりにあるのかを確認しておこう。

---

---

### ● シナリオを作成する

---

ゲームで使用するシナリオを作成しよう。

---

---

### ● 用具の準備

---

その他ゲームに必要な用具を準備しよう。

---

---

### ■ 当日の準備

---

それでは、セッション当日、参加者が集合してから、メインプレイの直前までにどのような準備が必要になるのだろうか。そのことについて解説しておこう。

---

---

### ● P C の作成

---

GMはすべてのプレイヤーに指示して、その日のセッションに使用するキャラクターを作成してもらい必要がある。

すでにP C の作成が済んでいるのなら、キャラクターシートに記入されたデータを確認し、記入漏れやミスが発生していないかを確認しておこう。

---

## ● 席順の決定

---

ここで、席順を変更しよう。

GMは、テーブルの長辺の真ん中あたりに座ると良いかもしれない。

これは各PLのGMとの間の距離をほぼ均一にすることで、満遍なく話しやすくする為である

視覚的効果やルールやデータの処理のための小道具などを置く必要があり、短辺の部分、いわ

ゆるお誕生日席に座る場合は、各PLのGMとの間の距離に気を付けること。

---

## ● 自己紹介

---

各プレイヤーにみずからのPCの紹介をしてもらおう。

今日、一緒に冒険する仲間のことを少しは知っているべきだろう。

---

## メインプレイ

---

メインプレイでは、実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶことになる。

メインプレイは前述したよう4つのフェイズに分かれている。

そして、それぞれのフェイズは、複数のシーンによって構成される。

そこで、最初にシーンについて解説する。

---

### ● シーン

---

本ゲームでは、キャラクターは様々な時間と場所に登場する。

シーンとは、描写する場面の時間帯と場所、その場面で主役となるキャラクター、その場面が描写される目的の4つを合わせて1つの進行単位にしものである。

よってこの4つの要素のいずれかが切り替わった時、シーンもまた切り替わる。

もちろん、GMはセッションの進行に合わせて、シナリオにないシーンを創ってもよいし、プレイヤーもシーンの作成をGMに依頼してもよい。

GMはどのようなシーンを作成するかを最終決定権を持っている。

---

---

### ●シーンの構成要素の名称

---

シーンとは、描写する場面の時間帯と場所、その場面で主役となるキャラクター、その場面が描写される目的の4つを合わせて1つの進行単位にしたものである。

描写する場面の時間帯をシーンタイム、場所をシーンエリア、描写する場面で主役となるキャラクターをシーンキャラクター、シーンキャラクターの担当者をシーンプレイヤーという。

---

---

## ● 登場と退場

---

シーンとは、描写する場面の時間帯と場所、その場面で主役となるキャラクター、その場面が描写される目的の4つを合わせて1つの進行単位にしたものである。

即ちシーンは、進行単位だけではなく時間と場所としての側面を持つ。

シーンタイム（描写する場面の時間帯）にシーンエリア（描写する場面の場所）にいることをシーンに登場しているといい、そうでないことをシーンに登場していないという。そして、シーンに登場している状態になることをシーンに登場するといい、その逆にシーンに登場している状態からそうでない状態になることをシーンから退場するという。キャラクターは、GMの許可を得ることでいつでもシーンから退場できる。

GMはシーンに誰が登場しているか、任意に決定できる。もちろん、必要であればシーンの途中に登場してもらおう（させる）こともできるし、登場しているキャラクターを退場させるのも任意に決定できる。



---

---

## ●シーンの進行

---

シーンは次のような手順で進行される。

---

---

## ▼シーンの開始

---

シーンとは、描写する場面の時間帯と場所、その場面で主役となるキャラクター、その場面が描写される目的の4つを合わせて1つの進行単位にしたものである。

GMはこの4つの要素のいずれかが切り替わったと感じたら、新たなシーンの開始を宣言すること。

---

### ▼シーンの4つの要素の決定

---

シーンとは、描写する場面の時間帯と場所、その場面で主役となるキャラクター、その場面が描写される目的の4つを合わせて1つの進行単位にしたものである。

GMはシーンの開始時にこの4つを決定し・宣言すること。

シーンタイム（描写する場面の時間帯）は、過去でも未来でも夜や朝のように大雑把でも19～20時のように具体的な時間を示しても良い。シーンエリア（描写する場面の場所）は、街や森のように物理的な場所でもインターネット上のサイトや心の中といったあくまで仮想の次元的広がりを持つ場所でも良い。

なお、シーンキャラクターは自動的にシーンに登場することとなる。

---

### ●サイクル

---

GMは、各プレイヤーが[シーンプレイヤー]になる機会を均一にするためにクライマックスフェイズ以外のフェイズではサイクルという概念を設けても良い。

サイクルとは、各プレイヤーの[シーンプレイヤー]になる機会を均一にするための進行単位のことであり、各プレイヤーは1サイクルに1回自身を[シーンプレイヤー]として[シーン]を行なえる。

---

---

### ▼同行者の決定とPCの登場希望

---

各プレイヤーは、シーンプレイヤーとGMの許可が得られれば、自身が担当するキャラクターをシーンに登場させることができる。

逆に、シーンプレイヤーは、登場して欲しいキャラクターがいれば、そのキャラクターを担当するプレイヤーとGMの許可が得られれば、そのキャラクターにシーンに登場してもらうことができる。

[シーンキャラクター] 以外でシーンに登場するPCを同行者という。

---

---

### ▼シーンの演出

---

GMはそのシーンに必要なだけの演出と処理を行なうこと。

---

---

### ▼シーンの終了

---

シーンとは、描写する場面の時間帯と場所、その場面で主役となるキャラクター、その場面が描写される目的の4つを合わせて1つの進行単位にしたものである。

GMはこの4つの要素のいずれかが切り替わると感じたら、現在のシーンの終了を宣言すること。

シーンを終了させたら、舞台裏の処理を行なう。

舞台裏の処理が終わったら、シナリオの進行に従って次のシーンに移る。

---

---

### ●マスターシーン

---

シーンの中には、シーンプレイヤーの存在しない演出が主体となるシーンがある。

これをマスターシーンと呼ぶ。マスターシーンでは、誰も登場させないということを含めて、登場するキャラクターをGMが任意に決定できる。

---

## ■ 舞台裏の処理

---

このゲームには、各シーン終了時にシーンに登場しなかったPCのみ行なえる特殊な行動が存在する。これを舞台裏の処理という。

1つのシーンの終了時に行なえる舞台裏の処理は、1つのPCにつき1回までとなる。

キャラクターは、舞台裏の処理としてHPを最大値の半分回復しても良い。

GMは各シーンを終了させるごとに、登場していないPCに対して、舞台裏の処理の指示を行なうこと。

---

## ■ 導入フェイズ

---

導入フェイズは、このゲームにおける導入部分である。

---

## ■ メインフェイズ

---

メインフェイズはシナリオで語られる事件の中盤であり、物語が進行するフェイズである。

メインフェイズの進行はシナリオの内容によって大きく変わり、他のPCたちとの出会い、事件によって発生するさまざまなイベントや敵との遭遇を経て、PCたちはクライマックスへと至る。

---

---

## ■ クライマックスフェイズ

---

シナリオにおける真の敵、コンピュータRPGなどにおけるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。

むろん戦闘でなければならないわけではない。

---

---

## ■ エンディングフェイズ

---

エンディングフェイズは、セッションのエピローグに相当する。

どのようなシーンになるかは、実際のセッションの内容によるだろう。

全てのPCのその後を描写し終わったら、メインプレイは終了する。

---

---

## ■ メインプレイの終了

---

これで、メインプレイ（狭義的なセッション）は終了し、アフタープレイに移る。

アフタープレイでは、プレイヤーのあるいはGMEXPの計算と配布や後片づけなどセッションの後処理が行なわれる。

---

---

## アフタープレイ

---

GMがゲームの終了を宣言したところで、今日の物語は幕を閉じることになる。

そして、アフタープレイが開始される。アフタープレイでは、プレイヤーたちにEXPを配布する、後片づけをするなどゲームを終えるためのさまざまな作業を行なう。

---

---

### ■キャラクターの復活

---

メインプレイの最中に死亡したキャラクターはこの段階で復活し、以降のセッションでも登場できるようになる。

---

---

## ■ E X P の配布

---

E X P を配布する。

本ゲームでは、E X P は管理を楽にするために P C に与えられる。

1 回のセッションで得られる E X P は、シナリオレベルの 2 乗（＝シナリオレベル×シナリオレベル）となる。

---

---

## ■ 後片づけ

---

E X P の配布まで終われば、後は使用した会場の後片づけである。

次回以降のセッションでも家主が快く利用させてくれるようにきちんと片づけを手伝うこと。

会場が公共施設であればその施設の規則に従うこと。



## キャラクターの成長

### ● レベルアップ

今までのセッションで PC の得た EXP の合計によって、その PC の Lv が決まる。

| 獲得合計 EXP | Lv |
|----------|----|
| 16~40    | 4  |
| 41~76    | 5  |
| 77~126   | 6  |
| 127~189  | 7  |
| 190↑     | 8  |

レベルが 1 上がるごとに各種能力値がそれぞれ 1 ずつ上がる。PC のレベルの上限は 8 とする。これにより《能：ITMP.能》と《能：HPB.能》が 1 増加するため、最大MNPと最大HPが 3 増加する。

---

---

### ●新たなクラスの取得と CL 上昇

---

キャラクターは以下の制限の範囲内で新たなクラスを取得したり、既に取得しているクラスの CL を上げたりできる。

---

---

#### ・取得するクラスは3つまで

---

クラスは3つまでしか取得できない

---

---

#### ・CL は3まで

---

CL は3までしか上げられない

**・キャラクターの LV による制限**

取得しているクラス全ての CL を合計した値は、 $[(\text{キャラクター自体の Lv} + 2) \div 2]$  以下に納めなくてはならない。

| キャラクター<br>自体の Lv | CL の合計に<br>かかる上限 |
|------------------|------------------|
| 4                | 3                |
| 5                | 3                |
| 6                | 4                |
| 7                | 4                |
| 8                | 5                |

---

---

## 戦闘の流れ

---

戦闘の開始をGMが宣言すると、セッションは戦闘と呼ばれる処理に移行する。

戦闘はラウンドと呼ばれる処理を繰り返すことで進行する。

---

---

### ■ 1ラウンドのゲーム上の長さ

---

1ラウンドがゲーム内でどれだけの時間にあたるかは厳密には定めない

もし必要であれば、1ラウンドはおよそ1分と考えるとよい。

勿論状況に応じてこれより長くても短くても良い。

---

---

### ■ シーンとラウンド

---

戦闘においては、開始からその終了までを1シーンとして扱う。

---

---

## ■ 戦闘の開始と終了

---

戦闘の開始についてはGMが宣言する。

GMが戦闘状態に入ったと判断し、戦闘の開始を宣言することではじめて開始される。

そして、GMが終了を宣言するまで自動的に継続する。

GMはラウンドの途中でも終了を告知して戦闘を終わらせても良い。

---

---

## ■ 手番残存チェック

---

手番残存チェックとは、このラウンド中まだ手番としてメインプロセスを行なえる権利が残っているかどうかをONとOFFの2つの状態で表したものである。

**状態**            : 手番としてメインプロセスを行なえる権利

**ON**               : 残っている

**OFF**             : 残っていない

---

---

## ■ラウンドとプロセス

---

一つのラウンドには、セットアッププロセス、イニシアチブプロセス、メインプロセス、クリンナッププロセスの4つのプロセスがあり、セットアッププロセスを処理した後、イニシアチブプロセスとメインプロセスを交互に処理し、イニシアチブプロセスの時点で戦闘に参加しているキャラクター全ての手番残存チェックがOFFになったら、クリンナッププロセスを処理するという形を取る。

---

---

## 戦闘

---

それでは戦闘における各プロセスについて解説していこう。

---

---

## ■セットアッププロセス

---

GMは新しいラウンドの開始を宣言し、シーンに存在するキャラクターを確認すること。

---

---

**▼登場**

---

シーンに登場していないPCはGMの許可を得ることで、セットアッププロセスに登場できる。

シーン内にどのヘクス（またはスクエア）に登場するかはGMが決定する。もし、登場する場所に希望があれば、GMに伝えること。

NPCはGMが任意に登場させて良い。登場するヘクス（またはスクエア）も任意に決定すること。迷った場合ヘクスなら1d6に対応するサイドヘクス、スクエアならd66に対応するスクエアへ登場させると良い。

---

---

**▼手番残存チェックをONに**

---

新たに登場したキャラクターを含め、戦闘に参加している全てのキャラクターは手番残存チェックがONになる。

---

---

**▼セットアップエフェクトの使用**

---

各キャラクターは、1人1回ずつ自分の使用できるセットアップエフェクトの中から1つ選んで使用できる。

## ■イニシアチブプロセス

手番残存チェックがONのキャラクターの中で誰が次のメインプロセスを自身の手番とするのかを決めるプロセス。

もっとも《能：INI.能》の高いキャラクターが次のメインプロセスを手番として行なうことになる。

もっとも《能：INI.能》が高いキャラクターが複数存在する場合、それらのキャラクター同士の行動順は以下の様な順番となる。

- ・PCとNPCの行動順⇒PCから先に処理する。
- ・PC同士の行動順⇒プレイヤー同士で相談して順番を決定する。
- ・NPC同士の行動順⇒GMが順番を決定する。

もし、イニシアチブプロセスの時点で戦闘に参加しているすべてのキャラクターの手番残存チェックがOFFなら、クリンナッププロセスに移ること。



---

---

### ●イニシアチブエフェクトの使用

---

各キャラクターは、1人1回ずつ自分の使用できるイニシアチブエフェクトの中から1つ選んで使用できる。

---

---

### ■メインプロセス

---

イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターが、攻撃や移動などのアクションを行なうプロセス。

キャラクターは、ムーヴアクション、マイナーアクション、メジャーアクションの順番でそれぞれを1回ずつ行なうことができる。

## ● 待機の宣言

キャラクターは、メインプロセスを行なう直前に「待機」をすることを選んでも良い。待機を宣言した場合、そのキャラクターは《能：INI.能》に関わらず、待機しているキャラクター以外の全てのキャラクターの【手番残存チェック】がOFFになった後メインプロセスを行なう。

もし、複数のキャラクターが待機している場合は、待機しているキャラクターの中でもっとも《能：INI.能》が低いキャラクターから順番にメインプロセスを行なうこと。この時に再び待機は宣言できない。

もっとも《能：INI.能》が低いキャラクターが複数存在する場合、それらのキャラクター同士の行動順は以下の様な順番となる。

- ・ PCとNPCの行動順⇒NPCから先に処理する。
- ・ PC同士の行動順⇒プレイヤー同士で相談して順番を決定する。
- ・ NPC同士の行動順⇒GMが順番を決定する。

---

---

### ●行動の放棄

---

メインプロセス中、キャラクターが望むなら行動を放棄しても良い。

この時、任意のアクションの身を放棄してもよいし、すべてのアクションを放棄しても良い。

メジャーアクションを放棄した場合、そのキャラクターは即座に手番残存チェックがOFFになる。

---

---

### ●ムーヴアクション

---

キャラクターは戦闘移動を1回だけ行なえる。

これによりキャラクターは、シーン内を移動する。

くわしくは後述の戦闘時の移動で解説する。

---

---

## ●マイナーアクション

---

マイナーアクションとは、行動済みになるほどでもない簡単な行為を指す。

マイナーアクションでは行為判定が行なえない。

また、リアクション（後述）が発生するような行為も不可能だ。

マイナーアクションは、メジャーアクションの直前に1回だけ行なえる。

以下にマイナーアクションとして行なえる代表的な行動を列挙する。

---

---

### ▼スキルの使用

---

「タイミング：マイナーアクション」になっているスキルを使用する。

---

---

### ▼アイテムの使用

---

「タイミング：マイナーアクション」になっているアイテムを使用する。

---

---

### ▼アイテムの装備・交換

---

アイテムひとつを所持品から装備品に変更あるいは現在持っている装備品を所持品と交換する。

---

---

### ▼バッドステータスの回復

---

**[バッドステータス]**の中にはマイナーアクションを消費することで回復できるものも存在する。

---

---

### ▼その他

---

**GMがマイナーアクションに相当すると判断した行為、行動を行なう。**

---

---

### ●メジャーアクション

---

キャラクターがメインプロセスに行なえる攻撃をはじめとした行為判定を伴う行動やリアクションが発生するような行動をメジャーアクションという。

メジャーアクションを行ない、それに付随した処理を全て終えたキャラクターは手番残存チェックがOFFになる。

次にメジャーアクションに該当する代表的な行動を列挙する。

---

---

### ▼全力移動

---

**全力移動を行なう。**

詳しくは、後述の戦闘時の移動で解説する。

---

---

### ▼スキルの使用

---

「タイミング：メジャーアクション」になっているスキルを使用する。

---

---

### ▼アイテムの使用

---

一部のアイテムは、メジャーアクションで使用する。

また、マイナーアクションで使用するアイテムは基本的にメジャーアクションでも使用できる。

---

---

### ▼バッドステータスの回復

---

[バッドステータス]の中にはメジャーアクションを消費することで回復できるものも存在する。

---

---

### ▼隠密状態

---

隠密状態となる。

---

---

### ▼とどめを刺す

---

戦闘不能となっているキャラクターを死亡させる。

---

---

### ▼その他

---

GMがメジャーアクションに相当すると判断した行動及び、マイナーアクションでも可能でメジャーアクションでも可能だとGMが判断した行為を実行する。

---

---

### ■クリンナッププロセス

---

クリンナッププロセスでは、ラウンドの終了に伴う処理が行なわれる。

処理の順番は以下の通り、それらがすべて終わった後、まだ戦闘が続行されるのならば、次のラウンドのセットアッププロセスへと移行する。

---

---

### ▼継続ダメージ

---

クリンナッププロセスでダメージを与えるスキルやアイテム、バッドステータスなどの処理が行なわれるダメージ量や処理方法などは、それぞれのデータを参照すること。

---

---

### ▼バッドステータスの終了

---

[バッドステータス]の中には、この時点で効果が終了するものも存在する。

---

---

### ▼スキル・アイテムの効果が終了する。

---

ラウンド終了まで効果が持続するスキルやアイテムの効果が終了する。

---

---

### ▼スキル・アイテムの継続を処理する

---

ラウンドを越えて、効果が持続するスキルやアイテムの処理を行なう。

---

---

### ▼クリンナップエフェクトの使用

---

各キャラクターは、1人1回ずつ自分の使用できるクリンナップエフェクトの中から1つ選んで使用できる。

---

---

### ▼その他

---

GMの認めた行為、行動を行なう。

---

---

## 戦闘時の移動

---

---

---

### ■移動と戦闘

---

本ゲームにおいて、PCたちは何らかの手段で仮想世界の中で移動する。

その中でも重要なもののひとつが戦闘時の移動である。

ここでは、この戦闘時における移動のルールと、ヘクスやスクエアと呼ばれる概念について解説する。



## ■ヘクス

キャラクターの位置は、サイドヘクス1～6、センターヘクスの7つのヘクスのどれに  
 いるかで表される。

1つのヘクスには何体でもキャラクターが入ることができる。

各サイドヘクスは、1 d 6の出目に対応している。

|                                       |  |                                       |
|---------------------------------------|--|---------------------------------------|
|                                       | サイドヘクス6。   |                                       |
| サイドヘクス5。<br>サイドヘクス6や4と<br>センターヘクスと隣接。 | サイドヘクス1や5と<br>センターヘクスと隣接。<br>センターヘクス。<br>全てのサイドヘクスと隣<br>接。 | サイドヘクス1。<br>サイドヘクス6や2と<br>センターヘクスと隣接。 |
| サイドヘクス4。<br>サイドヘクス3や5と<br>センターヘクスと隣接。 | サイドヘクス3。<br>サイドヘクス2や4と<br>センターヘクスと隣接。                      | サイドヘクス2。<br>サイドヘクス1や3と<br>センターヘクスと隣接。 |
|                                       |  |                                       |

---

## ■スクエア

ヘクスを用いたくない場合、キャラクターの位置は、6×6のスクエアのどれにいて表される。

ヘクス同様1つのスクエアには何体でもキャラクターが入ることができる。

各スクエアは、d 6 6の出目に対応している。

|            |            |            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| <b>1 1</b> | <b>1 2</b> | <b>1 3</b> | <b>1 4</b> | <b>1 5</b> | <b>1 6</b> |
| <b>2 1</b> | <b>2 2</b> | <b>2 3</b> | <b>2 4</b> | <b>2 5</b> | <b>2 6</b> |
| <b>3 1</b> | <b>3 2</b> | <b>3 3</b> | <b>3 4</b> | <b>3 5</b> | <b>3 6</b> |
| <b>4 1</b> | <b>4 2</b> | <b>4 3</b> | <b>4 4</b> | <b>4 5</b> | <b>4 6</b> |
| <b>5 1</b> | <b>5 2</b> | <b>5 3</b> | <b>5 4</b> | <b>5 5</b> | <b>5 6</b> |
| <b>6 1</b> | <b>6 2</b> | <b>6 3</b> | <b>6 4</b> | <b>6 5</b> | <b>6 6</b> |

---

---

## ■ 移動の種類

---

キャラクターは、戦闘中に移動できる。

移動方法には〔戦闘移動〕と、〔全力移動〕の二種類が存在する。

---

---

### ▼ 戦闘移動

---

キャラクターは、一回の戦闘移動で〔隣接するヘクス（または辺を共有するスクエア）〕まで移動できる。ただし、敵キャラクターや移動を妨害するものと同じヘクス（またはスクエア）に入っている場合は〔戦闘移動〕は行なえない。

---

---

### ▼ 全力移動

---

キャラクターは、一回の全力移動で〔隣接するヘクス（または辺を共有するスクエア）〕まで移動できる。

---

---

## ▼逃走

---

戦闘が行なわれているシーンから逃げ出したい（退場したい）場合、GMに逃走を宣言する。

逃走するキャラクターは、全力移動を行なう。もちろん、そのキャラクターは全力移動を行なえる状態でなければならないし、移動の結果として、敵と同じヘクス（またはスクエア）に入ってはならない。

これにより、このシーンから退場（逃走）できる。

---

---

## ダメージとバッドステータス

---

---

---

### ■属性

---

ダメージには、その性質を表わした属性が設定されている場合がある。

属性自体には効果はないが、スキルの中には、特定の属性のダメージに対してのみ効果を及ぼすものも存在する。

ここでは、本書に記載のスキルやアイテムのダメージに設定されている属性について解説する。

---

---

### ●電撃

---

そのダメージが電気によって受けるものであることを表わした属性。

---

---

### ●水

---

そのダメージが水によって受けるものであることを表わした属性。

---

---

### ●ダメージと回復

---

キャラクターは、ダメージやスキルの効果を受けることでHPが減少したり、バッドステータスを受けたりする。

HPが0以下になった場合は戦闘不能になる。

---

---

### ●戦闘不能

---

戦闘不能とは、キャラクターのHPが0以下になり、戦闘が継続できなくなった状態を表わす。戦闘不能になったら、戦闘不能が回復されるまで一切のアクションが行なえない。「タイミ  
ング：常時」以外のスキルや一般アイテムも使用できない。なお戦闘不能中のHPは0とする。

戦闘不能はGMの任意の状況、基本的には、戦闘終了時に回復する。回復後HPは1となる。

---

---

### ●とどめを刺す

---

戦闘不能のキャラクターに対して、[とどめを刺す]ことをメジャーアクションとして宣言し、何らかの方法でダメージを与えた場合、とどめを刺されたキャラクターはシーンから強制的に退場させられる。この時、とどめを刺されたキャラクターの担当者は、そのキャラクターが死亡するか死亡しないかを選ぶことができる。

死亡したキャラクターも、アフタープレイ時には必ず生きた状態へと復活し、以降のセッションに登場することができる他、メインプレイの最中でもGMの許可を得ることで生きた状態へと復活し、以降のシーンに登場することができる。

---

---

### ■バッドステータス

---

キャラクターは、スキルやアイテムの効果によって[バッドステータス]と呼ばれる不利な状態を受けることがある。

これらは複数が同時に与えられることもある。

---

---

**◆重圧**

《BS：重圧.BS》はキャラクターが様々な形のプレッシャーを受けている状態を表わした  
バッドスタータスである。

《BS：重圧.BS》を受けているキャラクターは「タイミング：常時」以外のスキルが使用  
できない。

《BS：重圧.BS》はマイナーアクションやメジャーアクションを消費することで回復でき  
る。

---

---

**◆狼狽**

《BS：狼狽.BS》はキャラクターがバランスを崩したり動揺したりして、隙を見せている状態を表わしたバッドステータスである。

《BS：狼狽.BS》を受けているキャラクターは、戦闘移動および全力移動が行えない。

また、あらゆる判定の達成値に-5のペナルティが与えられる。

《BS：狼狽.BS》はマイナーアクションやメジャーアクションを消費することで回復できる。



---

---

### ◆ヴェノム

---

《BS：ヴェノム.BS》は、ヴェノムスファングというクラスを持つ他のキャラクターから毒を受けている状態を表わしたバッドステータスである。

《BS：ヴェノム.BS》は、与えたキャラクターごとに別のバッドステータスとして扱われ、複数のキャラクターから受けることもある。

このバッドステータス自体には効果はないが、ヴェノムスファングというクラスのスキルの効果を適用するための条件に用いられることがある。

このバッドステータスは、シーン終了時に自動的に解除される。

---

---

### ◆放心

---

《BS：放心.BS》は強い衝撃などによってキャラクターが朦朧としている状態を表わしたバッドステータスである。

《BS：放心.BS》を受けているキャラクターはあらゆる判定の達成値に-5のペナルティが与えられる。

《BS：放心.BS》はクリンナッププロセスで自動的に解除される。

---

---

**◆束縛**

《BS：束縛.BS》は、茨に絡まったり毒に痺れたりして身体の動きが鈍っている状態を表わしたバッドステータスである。

《BS：束縛.BS》を受けているキャラクターは、戦闘移動と全力移動を行なえない。

また、《能：ARMC.能》を判定値とした判定の達成値に－5のペナルティが与えられる。

《BS：束縛.BS》はマイナーアクションやメジャーアクションを消費することで回復できる。

---

---

**◆引き付け**

《BS：引き付け.BS》は、特定のキャラクターに引き付けられ、その他のキャラクターに気が回らなくなっている状態を表わしたバッドステータスである。

《BS：引き付け.BS》を受けているキャラクターは、自身を引き付けているキャラクターを対象に含まない行動や自身を引き付けているキャラクター以外のキャラクターからのアクションに対するリアクションを行なう場合、それらの判定の達成値に-3のペナルティが与えられる。

《BS：引き付け.BS》を受けている時に、新たに《BS：引き付け.BS》を受けた場合は上書きされ、新たに《BS：引き付け.BS》を与えたキャラクターによって引き付けられているものとして扱う。

《BS：行きつけ.BS》はメジャーアクションを消費することで回復することができる。

---

---

### ◆暴走

---

《BS：暴走.BS》は、キャラクターが自身の衝動に呑み込まれ、理性を失っている状態を表わしたバッドステータスである。

《BS：暴走.BS》を受けているキャラクターは、ガードとカバーリングが行なえない。

《BS：暴走.BS》はマイナーアクションやメジャーアクションを消費することで回復できる。

---

---

### スポットルール

---

ここでは、戦闘の際に問題になりそうな細かい状況について解説を行なう。

これらのルールは、そのシチュエーションが発生した場合に参照し、適用すればよいルールだ。よってGMがセッションの前にプレイヤーに解説したりする必要はない。

---

---

## ■ 飛行状態

---

スキルやアイテムの効果によってキャラクターは空を飛んでいる状態を〔飛行状態〕という。

〔飛行状態〕のキャラクターは、同じように〔飛行状態〕にあるキャラクターからしか進路を妨害されない。 よって、敵と同じヘクス（またはスクエア）にいても敵が〔飛行状態〕でなければ、〔戦闘移動〕を行なうことができ、それによって他のヘクス（またはスクエア）に移動できる。

なお地上にいるキャラクターが、〔飛行状態〕の敵と同じヘクス（またはスクエア）に入り、そこから出る為には、通常のルール通り〔全力移動〕が必要となる。

また、《FE:高所》の効果を受けない。

---

## ■ 隠密状態

---

キャラクターが身を隠し、知覚されなくなった状態を「隠密状態」という。

隠密状態になるには、敵と同じヘクス（またはスクエア）にいない状態でマイナーアクションを消費する。

隠密状態のキャラクターは、一部の例外を除き、攻撃やスキル、アクションの対象にならない。

隠密状態は、何らかのスキルやアイテムの使用や行動を行なった時点で解除される。

---

## ▼ 隠密状態の発見

---

隠密状態のキャラクターの発見は、「判定カテゴリ：隠密」のメジャーアクションとして行なえる。このメジャーアクションに対して、隠密状態のキャラクターはリアクションで阻止を試みることができる。

リアクションが成功した場合、隠密状態が解除されるまで再び同じ対象に隠密状態の発見を試みることはできなくなる。

---

---

## ■ 不意打ち

---

待ち伏せや奇襲といった、予期せぬ襲撃を受けた場合、[不意打ち]が発生する。

不意打ちが発生したとGMが判断した場合、不意打ちされた側は即座に《BS：狼狽.BS》  
を受ける。

また、戦闘の最初のラウンドのセットアッププロセスにおいて、不意打ちされた側は【手番残  
存チェック】をONにできない。

不意打ちは、「判定カテゴリ：隠密」のメジャーアクションとして行なう。

不意打ちを受ける側は、リアクションで不意打ちを阻止できる。

## ■ 同調状態

他のキャラクターの乗り物に同乗している・他のキャラクターの背中に乗っているなど他のキャラクターに行動を同期している状態を【同調状態】と呼ぶ。同調状態となるには、「種別：乗り物」を装備したキャラクターと同じヘクス（またはスクエア）にいる状態で、相手の同意を得た上でマイナーアクションを消費すること。この方法以外にも特定のスキルの効果によって同調状態となることがある。

同調状態のキャラクターは、その相手が移動を行なうと同時に、移動先のヘクス（またはスクエア）まで自動的に移動する。ただし、同調状態をマイナーアクションで解除しない限り、自分からは移動できなくなる。また、相手が【飛行状態】の間、同調状態のキャラクターもまた【飛行状態】として扱われる。

「種別：乗り物」による同調状態の場合、相手がそれを装備から解除したり、失われたりした場合、同調状態は解除される。

複数のキャラクターが1つのキャラクターに対して【同調状態】になることはできるが、1つのキャラクターが複数のキャラクターに対して【同調状態】になることはできない。



---

## ■カバリング

---

キャラクターは、望むなら自身と同じヘクス（またはスクエア）にいるキャラクターにして行なわれる「判定カテゴリ：攻撃」のメジャーアクションのダメージを肩代わりすることができる。

これをカバリングと呼ぶ。

ただし、カバリングは【手番残存チェック】がONでなければ行なえない。また、カバリングを行なうと即座に【手番残存チェック】はOFFになる。カバリングはプレダメージエフェクトとして使用できる。

また、複数の対象を伴う攻撃などによってカバリングを行なうキャラクターと、行なわれたキャラクターの両方が攻撃の対象に含まれていた場合、カバリングを行なったキャラクターが受けるダメージは2倍になる。

また、「判定カテゴリ：攻撃」以外のメジャーアクションやメジャーアクション以外のスキルやアイテムに対してカバリングは行なえない。

---

---

## フィールドエフェクト

---

フィールドエフェクトとは、各シーンの舞台がどのような状態なのかを表わしたものだ。

これらは複数同時に発生することがある。

---

---

### ◆暗闇

---

《FE:暗闇.FE》は、そのシーンの舞台が暗い場所であることを表わしている。

このフィールドエフェクトが発生している間、「判定カテゴリ：調査」のメジャーアクションの達成値に-2のペナルティが「判定カテゴリ：隠密」のメジャーアクションの達成値に+2のボーナスが与えられる。

---

---

### ◆水中

---

《FE:水中.FE》は、そのシーンの舞台が水の中であることを表わしている。

このフィールドエフェクトが発生している間、シーンに登場しているキャラクターが行なう《能：ATK.能》や《能：ARMC.能》を判定値とした判定の達成値に-2のペナルティが与えられる。

---

---

### ◆高所

---

《FE:高所.FE》は、そのシーンの舞台が高い所であることを表わしている。

このフィールドエフェクトが発生している間、シーンに登場しているキャラクターが行なう

《能:ATK.能》や《能:ARMC.能》を判定値とした判定のファンブル値に+1のペナルティが与えられる。

---

---

### アイテム・情報の購入

---

---

---

#### ■アイテムの常備化

---

本ゲームでは入手した武器や防具などのアイテムを、セッションを越えて保持するためには

[常備化]が必要となる。

常備化したアイテムは、セッションを越えて保持できる。

さらに、破壊、喪失、消費したとしても次のセッションまでには補充あるいは同じ効果の新しいものを入手できる。

常備化は宣言することで行なえるが、常備化したアイテムの価格の合計は [ ( 《能： I T M P.能》 + 2 ) × 3 ] を越えてはならない。

ただし、スキルやアイテムの効果で常備化したアイテムの価格は0として扱う。

常備化によって取得したアイテムは、セッションが終了しても失われることはない。

逆に、常備化されていないアイテムに関してはアフタープレイの終了と共に失われることになる。

価格が設定されていないアイテムは、GMが価格を任意に決定すること。

---

### ●常備化の宣言

---

常備化とその解除は、基本的には、プリプレイやアフタープレイの際に行なえる。

メインプレイでは、舞台裏の処理としてのみ常備化が行なえる。

いずれのタイミングにおいてもGMの許可が必要となる。

---

## ■ 購入判定

---

購入判定とは、常備化せずにアイテムを入手するための処理である。

「判定カテゴリ：購入」のメジャーアクションとして処理される。

購入判定において、難易度は入手を試みるアイテムに設定されている購入難易度、判定値は

《能：ITMP.能》となる。

購入判定は、GMの許可を得ることで[舞台裏の処理]として行なうことができる。

---

## ● 購入難易度と価格

---

基本的には、アイテムには、それぞれ入手の為に必要な購入難易度と価格が設定されている。

もし購入難易度が設定されていない場合は購入が行なえず、価格が設定されていない場合は常備化できないことを表わしている。

---

**■ M N P**

---

PCの経済力を表わす数値が[MNP]である。

これはPCの持つ金銭や社会的信用などを抽象的に点数の残量で表したものだ。

PCはプリプレイで[ (《能：ITMP.能》+2) ×3 ] に等しいMNPを得ることができる。

購入判定や後述する情報判定、情報判定に対するリアクションのアフターチェックエフェクトとしてこのポイントを最大で《能：ITMP.能》分消費できる。消費したポイントを1点につき達成値に+1できる。

なお、GMはPCがゲーム中に金品などを得た場合、MNPを追加で渡しても良い。

いずれの場合でも得られたMNPは、アフタープレイで全て失われる。

---

**▼ PCの持つ現金**

---

PCが現金をどれほど持っているかはルールでは厳密には定めない。必要に応じてGMと相談して決定すること。基本的にはすべてのPCは普通に暮らしていくには困らないだけの金銭を所持していると考えて良い。

---

---

## ● 情報収集

---

**〔情報収集〕**は、情報を仕入れるための処理のことである。

情報収集は以下の様に進行する。

### ①：情報の項目一覧の解説

GMは任意のタイミングで情報の項目一覧とその難易度をプレイヤーに伝える。

プレイヤーは、調査を行ないたい情報の項目1つを宣言し、GMはその情報が調査可能なものかどうかを判断すること。

### ②：情報判定

情報の収集を試みるPCは、「判定カテゴリ：調査」のメジャーアクションとしてそれを行なう。

これを情報判定という。

### ③：情報の開示

GMはその達成値から得られる情報をプレイヤーに解説する。

情報の項目によっては、難易度が段階的に設定されていることがある。

たとえば、難易度が10、15、20の三段階存在する情報項目で達成値が16だった場合、

GMは10と15に対応する情報のみを伝えること。

この時、全ての情報が出尽くしたかどうか、まだ開示されていない情報が存在するかどうかは明確にプレイヤーに伝えること。

---

#### ●情報判定の妨害

自身の情報が情報判定で暴かれそうになったキャラクターは、リアクションでその阻止を試みることができる。

このリアクションが成功した場合、情報判定で暴かれそうになった情報の内、リアクションに成功したキャラクターに関する部分だけ暴かれなくなる。



---

---

## 行動一覧

---

### ■芸術披露判定

他のキャラクターを相手に絵や曲、詩、唄などの作品を作って披露したい場合があるだろう。

そういった行動は「判定カテゴリ：精神干渉」のメジャーアクションとして行なえる。

この判定に成功したなら、対象に作品を気に入ってもらえたり、対象の心に届いたり、あわよくばチップを貰うことができる。

チップが貰える場合は、d 6を3以下が出る限り振り続け、振った回数だけMNPが増加する。ただし、これによる増加でMNPはその最大値を超過することはできない。

---

---

### ■交渉判定

---

他のキャラクターを相手に説得したり値切ったり言いくるめたりしたい場合があるだろう。

そういった行動は「判定カテゴリ：精神干渉」のメジャーアクションとして行なえる。

この時、対象はリアクションとして自身の意思を貫くを試みることができる。

---

## ■ スリ取り判定

---

他のキャラクターを相手に気づかれずに物品をスリ取りたい場合があるだろう。

そういった行動は「判定カテゴリ：隠密」のメジャーアクションとして行なえる。

この時、対象はリアクションとしてスリ取りの看破を試みることができる。

スリ取りの看破が成功したら、スリ取ることができず、露見する。

---

## ■ 地形の状態の隠蔽と感知

---

自分や仲間の残した痕跡をごまかしたり、物品や入り口を隠したりしたい場合があるだろう。

そういった行動はマイナーアクションとして行なえる。

これより隠蔽されたものの発見は、「判定カテゴリ：調査」のメジャーアクションとして試みることができる。

隠蔽物の発見のためのメジャーアクションが行なわれたとき、隠蔽した側は例えシーンに登場していなくともリアクションとしてその阻止を試みることができる。

---

---

## ■トラップの設置と感知

---

罠や仕掛けを設置したい場合があるだろう。そういった行動はマイナーアクションで行なえる。

これにより設置されたワナや仕掛けの解除は、「判定カテゴリ：調査」のメジャーアクションとして試みることができる。

ワナや仕掛けの解除のためのメジャーアクションが行なわれたとき、ワナや仕掛けを設置した側はリアクションとしてたとえシーンに登場していなくともその阻止を試みることができる。

このリアクションが成功したなら、そのメジャーアクションを行なったキャラクターをそのワナや仕掛けに嵌めることができる。

---

**■ 尾行判定**

---

他のキャラクターを相手に気づかれずにこっそり後を追いたい場合があるだろう。

そういった行動は「判定カテゴリ：隠密」のメジャーアクションとして試みることができる。

尾行される側はリアクションとしてその阻止を試みることができる。

このリアクションが成功したなら、そのメジャーアクションを行なったキャラクターを巻くことができる。

---

**■ へんげ判定**

---

魔法などで他のキャラクターにへんげしたい時があるだろう。

そういった行動はマイナーアクションで行なえる。

正体の看破は、「判定カテゴリ：調査」のメジャーアクションとして行なえる。

正体の看破のためのメジャーアクションが行なわれたとき、魔法でへんげしている側のキャラクターはリアクションとしてその阻止を試みることができる。

このリアクションが成功したなら、メジャーアクションを行なったキャラクターに、これが真の姿なのだ信じ込ませることができる。

---

---

## ゲームマスターセッション

---

---

本章は、GM向けに書かれている他、NPCの管理方法などもここに書かれている。

セッション中に役立つテクニックやシナリオの作り方、NPCの管理方法などはこの章に書かれている。

---

---

## NPCの作成

---

本ゲームにおけるNPCは、次の3種類に分類され、それぞれPCとは異なるルールで作成される。

---

---

### ●ゲスト

---

PCと同等のデータを持つNPC。

基本的には、PCの作成方法と同じルールで作られるが、そのクラスや能力値、スキル、アイテムなどはGMが任意に追加、変更できる。

---

**● エキストラ**

---

基本的には、データを一切持たないNPC。

GMが担当するとは限らず、アイテムとしてPCが所持している場合そのPCを担当するプレイヤーが担当する他、シーンプレイヤーも自由にエキストラを担当・登場させることができる。

GMの宣言通りに処理される。

GMが必要があれば、複数のエキストラを1つのBAとして扱っても良い。

ルール上意味のある行動は行なえず、あくまで演出の用の存在となる。

---

**● バトルアシスタント（以下BA）**

---

GMが担当するNPCの内、管理しやすく調整されたものを指す。

このうち、PCを助けてくれるものをバトルアシスタンスフェロー（BAF）、敵としてPCの前に立ちはだかるものをバトルアシスタンスエネミー（BAE）という。

BAの特徴は以下の通り

---

---

### ● B A のレベル

---

B A のレベルは GM が自由に設定できる。

---

---

### ● エキストラの B A 化

---

GM は複数のエキストラをまとめて 1 つの B A として扱えるし、逆に GM は 1 つのエキストラを複数の B A に分割して扱うこともできる。

---

---

### ■ B A のクラス

---

B A は、B A 専用のクラスである「バトルアシスタント」という名前のクラスを 3Lv 分取得しているものとして扱う。

このクラスの能力値一覧表に書かれている能力値は全て 4 であり、即ち各種能力値は常にレベルと同じ値となる。よって最大 HP や最大 MP は (レベル + 2) × 3 で求めることができる。

このクラスのスキルレベル一覧表には、スキルは 1 つも書かれておらず、スキルは一切取得できないが、武器や防具、乗り物は通常通り装備できる。

---

---

## ● P C の B A F 化

---

シナリオを繋げてセッションを行なう場合、欠席したプレイヤーのP Cをバトルアシスタンスフェローのデータに一時的に変換して登場させても良い。

この時、B A F 化させて登場したP Cも、シナリオレベルの2乗(=シナリオレベル×シナリオレベル)だけE X Pが貰える。

---

---

## シナリオレベル(シナリオ LV)

---

各シナリオには、そのシナリオがどの程度難しいかの指標であるシナリオレベルという数値が存在する。

シナリオレベルは、シナリオに参加するP Cの平均レベルくらいにすると良いだろう。

アフタープレイで得られるE X Pは、シナリオレベルの2乗(=シナリオレベル×シナリオレベル)となる。

クライマックスフェイズで戦う敵のレベルはシナリオレベルと同じくらいに、クライマックスフェイズに辿り着くために必要な情報判定の難易度は、シナリオレベル+6くらいに設定すると。



---

---

### 同じシナリオを複数回プレイする

---

GMは、プレイヤーが既にプレイしたシナリオを再びプレイすることを認めても良い。

その際、GMとプレイ済みのシナリオをプレイするプレイヤーは、セッションの参加者に一度もそのシナリオをプレイしたことのないプレイヤーがいる場合、ネタバレをしてはならない。

プレイ済みのシナリオをプレイするプレイヤーは、積極的にGMをサポートしていこう。

---

---

### 同じキャラクターで別の世界のシナリオをプレイする

---

GMは、各プレイヤーが他のシナリオで使用したPCを、そのシナリオの世界とは別の世界を舞台にしたシナリオに登場させることを認めても良い。

その際は、別の世界のシナリオでの記憶は引き継がれないものとする。

**A****ARMC, 17****ATK, 17****E****EXPの配布, 128****G****GM, 11, 115****H****HELP, 18****HP, 19, 149****HPB, 19****I****INI, 19, 84, 136, 138****ITMP, 18****L****Lv, 42****M****MCTR, 17****MNP, 19, 166****N****NPC, 11, 16****n体, 40****P****PC, 12, 15, 116****R****ROC, 9****S****SCRT, 18****SRCH, 18****T****TRPG, 4**

## W

WILL, 18

## あ

アーマー値, 84

アイテム, 28

アイテム・情報の購入, 163

後片づけ, 128

あなた, 42

アフターダメージエフェクト, 38, 99, 112

アフターチェックエフェクト, 37, 98, 109

アフタープレイ, 114, 127

## い

一般アイテム, 85

移動と戦闘, 144

移動の種類, 147

イニシアチブエフェクト, 37, 98

イニシアチブプロセス, 37, 134, 136

## う

ヴェノム, 153

## え

エキストラ, 174

遠隔, 41

エンディングフェイズ, 114, 126

## お

隠密, 101

隠密状態, 158

## か

ガード値, 83

価格, 165

カバーリング, 161

## き

キャラクターの成長, 129

キャラクターの復活, 127

共通項目, 82

許可制発動, 38, 109

## &lt;

クイックスタート, 21, 22

クライマックスフェイズ, 114, 126

クラス, 12, 16, 25, 30

クラスカード, 31

クラス解説, 31

クラス名, 31

暗闘, 162

クリンナップエフェクト, 37, 97

クリンナッププロセス, 37, 134, 143

## け

芸術披露判定, 169

ゲームマスター, 11

ゲスト, 173

## こ

行為判定, 104

効果, 82

効果適用シーケンス, 102

効果の適用, 112

攻撃, 12, 100

攻撃力, 83

高所, 163

交渉判定, 169

行動一覧, 169

行動の放棄, 139

購入, 82, 100

購入難易度, 165

購入判定, 165

コンストラクション, 20, 25, 29

## さ

サンプルキャラクター, 22

## し

シーン, 40, 41, 118

シーンエリア, 119

シーンキャラクター, 119

シーンタイム, 119

シーンプレイヤー, 119

支援, 99

至近, 41

自身, 39

自動発動, 39

シナリオ, 13

シナリオレベル, 176

射程, 40, 85, 86

重圧, 151

常備化, 163

常備化一覧表, 34

情報収集, 167

所持品, 28

## す

水中, 162

スキル, 13, 17, 27

スキルカード, 35

スキルレベル一覧表, 32

スポットルール, 156

スリ取り判定, 170

## せ

精神干渉, 100

成否, 111

セッション, 13

セットアップエフェクト, 37, 97

セットアッププロセス, 37, 134

宣言, 102

戦闘, 134

戦闘移動, 139, 147

戦闘の開始と終了, 133

戦闘不能, 149

全力移動, 141, 147

## そ

相当品, 86

装備できる個数, 86

装備品, 28

属性, 148

束縛, 154

## た

待機, 138

対象, 39, 42, 84, 85

退場, 120

タイミング, 36, 85, 102

達成値, 109

ダメージ, 149

ダメージロール, 112

単体, 40

## ち

地形の状態の隠蔽と感知, 170

調査, 100

## て

敵, 42

手番残存チェック, 133, 134, 135, 136,

138, 139, 159, 161

電撃, 149

## と

同行者, 123

登場, 120, 135

同調状態, 160

導入フェイズ, 114, 125

とどめを刺す, 142, 150

トラップの設置と感知, 171

## な

難易度, 106

## の

能力値, 13, 16, 27

能力値一覧表, 33

乗り物, 83

ノンプレイヤーキャラクター, 11, 16

## は

パーソナルデータ, 22, 24

バッドステータス, 149, 150

バトルアシスタント, 174

範囲, 40

判定, 38, 85

判定カテゴリ, 39, 99, 105, 113

判定値, 107, 113

## ひ

引き付け, 155

飛行状態, 157

尾行判定, 172

## ふ

フィールドエフェクト, 162

不意打ち, 159

フェイズ, 114

武器, 41, 83

舞台裏の処理, 125, 165

プリプレイ, 114, 115

プレイヤー, 13

プレイヤーキャラクター, 12, 15

プレダメージエフェクト, 38, 98, 111

プレチェックエフェクト, 37, 98, 107

プロセス, 134

プロセスエフェクト, 97

## へ

ヘクス, 145

ペナルティ, 11

へんげ判定, 172

## ほ

防具, 83

放心, 153

暴走, 156

ボーナス, 11

## ま

マイナーアクション, 36, 96, 137, 140

マスターシーン, 124

## み

味方, 42

水, 149

## む

ムーヴアクション, 36, 137, 139

ムーブアクション, 97

無効化判定, 110

め

名称, 36, 82

メインフェイス, 114, 125

メインプレイ, 114, 118

メインプロセス, 133, 134, 137

メジャーアクション, 36, 96, 137, 141

ら

ラウンド, 132

り

リアクション, 36, 97, 110

れ

レベル, 14, 29

レベルアップ, 129

ろ

狼狽, 152

ロールエフェクト, 98

マルチジャンル動物テーブルトーク RPG

がうがうお〜ん&

セリオーンズ