

ビーストハント

ビースト

テーブルトーク RPG

内容

■本書について.....	5	●端数の処理.....	11
■TRPGとは?	5	●ダイスの読み方.....	11
■本作のテーマ.....	6	●ボーナスとペナルティ.....	11
■がうがうお〜ん&セリオーンズ.....	7	■用語集.....	11
■本書の読み方.....	9	●GM.....	11
●ルールセクション.....	9	●NPC.....	11
●ワールドセクション.....	9	●PC.....	12
●ゲームマスターセクション.....	9	●攻撃.....	12
■セッションの目的とゲームの勝敗.....	10	●シナリオ.....	12
用語集とは?	10	●セッション.....	13
■ルールの処理.....	11	●スキル.....	13
		●能力値.....	13
		●プレイヤー.....	13
		●レベル.....	13
		パートナー.....	14
		■2体のPC.....	14

■ モンスターが人間と契約する理由 14	ゲームの進行 21
■ 人間がモンスターと契約する理由 15	■ 導入フェイズ 21
■ エキストラとPC 16	■ クライマックスフェイズ 21
<u>思い出 16</u>	■ 2体のPC 22
■ 思い出とは? 16	■ モンスターが人間と契約する理由 22
■ 思い出の獲得 17	■ 人間がモンスターと契約する理由 23
■ 思い出の消費 17	■ モンスターとは? 24
◆ 思い出：生命回復 18	■ 狂気 24
◆ 思い出：達成値増大 18	■ 思い出 25
◆ 思い出：ダメージ増大 18	■ 舞台 25
<u>狂気度 19</u>	シナリオの作成方法 26
■ 狂気度とは? 19	■ クライマックスフェイズの構築 26
■ 狂気度の増加 19	■ 導入フェイズの構築 27
■ 狂気度によるシンクロ 19	
■ 狂気度の回復 20	

▼ライバル	27
▼強奪	27
▼報酬	28
▼知り合いからの依頼	28
▼他PCへの加勢	28
▼人質	29
▼大切な存在	29
■メインフェイズの構築.....	30
■クライマックスフェイズの再構築	30
■シナリオ作成の終了	31

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『ビースト・ハント・ビースト』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

ここは、もう1つの地球。

2018年突如魔界から攻めてきたモンスターにより世界人口の半分が絶滅した。

ある日あなたたちの街も襲われてしまう。

そんな中、あなたたちそれぞれに1匹ずつモンスターがガーディアンになる契約を持ち掛けた。

なんでも、モンスターは人間と契約すると、死亡しても契約した人間の元へよみがえることができるらしく、あなたもモンスターと契約するとモンスターに変身し、モンスターとしての力を行使することができるのだという。

しかし、あなたが狂気に染まれば染まるほど、モンスターの力が高まり、契約した相手の操り人形になってしまう。

あなたたちは、モンスターと契約し、狂気との永い永い闘いがはじまった。

しかし、1人と1匹が時を共にする中で、あなたたちを狂気から引き戻すのもまた、1人と1匹の過ごした思い出となっていく。

本作そう、契約した相手と過ごした思い出が契約した相手による精神浸食を抑えるための唯一のカギとなるテーブルトークRPGである。

□がらがらお〜ん&セリオーンズ

本作をプレイするためには、本書のほか
に『がらがらお〜ん&セリオーンズ』のルールブックが必要となる。

『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つの作品のチ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。

□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る。
う。

●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。

●ワールドセクション

このゲームをプレイする上で、世界設定についてもめないためのルールが書かれている。

●ゲームマスターセクション

GMとしてゲームに参加するプレイヤーにとって必要な情報が書かれている。

□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？

『ビースト・ハント・ビースト』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

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

● ダイスの読み方

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

● ボーナスとペナルティ

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

 用語集

● GM

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。

● NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。
GMが管理するPC“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。

本ゲームでは、プレイヤー1人に付き、
2体のP Cを扱うことになる。
1体は魔界からやってきたモンスター、
もう1体はそのモンスターと契約した人間
である。●クラス

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参
照せよ。

● 攻撃

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参
照せよ。

● シナリオ

『G r a s s A n d W e e d s』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

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

●能力値

『がらがらお〜ん&セリオーンズ』を参照せよ。

●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。

ルールセクション

パートナー

■ 2体のPC

本ゲームでは、プレイヤー1人に付き、
2体のPCを担当する。

1体は魔界からやってきたモンスター、
もう1体はそのモンスターと契約した人間
である。

■ モンスターが人間と契約する理由

モンスターは、人間と契約することによ
って契約した人間が生きてさえいれば、自
身が死亡しても契約した人間のそばに生き
返ることができるし、人間に変身する力も
得ることができる。

このようなメリットによってモンスター
は人間と契約する。

人間と契約したモンスターをガーディア
ンという。

■人間がモンスターと契約する理由

人間は、モンスターと契約することによ
ってモンスターに変身してモンスターとし
ての能力を行使することができるように
なる。

このようなメリットによってモンスター
は人間と契約する。

モンスターと契約した人間をテイマーと
いう。

■エキストラとPC

2体のPCの内、プレイヤーが片方を扱っている時はもう片方はエキストラとして扱われる。

思い出

■思い出とは？

本ゲームには、ティマーがそのガーディアンと過ごした時間を思い出し強い力を発揮するルールが存在する。

そのためのデータが思い出である。

思い出とは、ティマーがガーディアンと過ごした時間を表したものだ。

■ 思い出の獲得

タイマーは、1つのシーンにつき1つまで思い出を獲得することができる。

思い出を獲得するためには、そのタイマーがガーディアンとどのような時間を過ごしたのかをそのプレイヤーが描写しなければならない。

その描写で思い出を獲得できるかどうかは最終的には、GMが判断する。

思い出は最大で7つまで持つことができる。

■ 思い出の消費

思い出を消費することで思い出の効果を発動させることができる。

思い出の効果は以下ようになる。

◆思い出：生命回復

イニシアチブプロセスのタイミングに使用できる。

自身またはそのガーディアンのHPを最大まで回復する。

戦闘不能でも使用でき、戦闘不能も解除する。

◆思い出：達成値増大

判定直後のタイミングに使用できる。

自身またはそのガーディアンの達成値に2 d 6 加算する。

◆思い出：ダメージ増大

DR直後のタイミングに使用できる。

自身またはそのガーディアンのダメージに2 d 6 加算する。

狂気度

■ 狂気度とは？

狂気度とは、タイマーがどれだけ狂気に染まっているかを表したものである。

ガーディアンは、そのタイマーの狂気度が高い程力を増すため、エンディングフェイズ開始時に狂気度がHPの最大値よりも大きいタイマーは、そのガーディアンに身体を乗っ取られてしまう。

■ 狂気度の増加

狂気度は、HPが減少した時に減少した点数だけ増加するほか、シーンに登場する際にも1d6増加する。

■ 狂気度によるシンクロ

タイマーの狂気度がおおければ多し程、タイマーとガーディアンがシンクロし、力を発揮できる。

例えば、あらゆるスキルレベルを狂気度を10で割った点数だけ実際の値より高い値として扱うことができる。

また、狂気度を20で割った点数だけあらゆる判定のクリティカル値が下がる。

■ 狂気度の回復

クライマックスフェイズ終了時に残っている思い出の数だけd6を振る。

奇数が出たサイコロの数×10 + 偶数が出たサイコロの数×5だけティマーの狂気度を回復できる。

これをバックトラックという。

狂気度は、バックトラック以外では回復できない。

たとえHPが回復したとしてもその点数だけ狂気度が回復するわけではない。

ゲームの進行

■導入フェイズ

ビースト・ハント・ビーストの導入フェイズでは、魔界から攻めてきたモンスターが事件を起こし、そのモンスターを倒しに向かうことになる。

魔界から攻めてきたモンスターを倒すことがそのシナリオでPCが目指す目的となる。

■クライマックスフェイズ

ビースト・ハント・ビーストのクライマックスフェイズでは、魔界から攻めてきたモンスターとの戦いが行なわれることとなる。

ワールドセクション

□ 2体のPC

本ゲームでは、プレイヤー1人に付き、

2体のPCを担当する。

1体は魔界からやってきたモンスター、

もう1体はそのモンスターと契約した人間

である。

■ モンスターが人間と契約する理由

モンスターは、人間と契約することによ

って契約した人間が生きてさえいれば、自

身が死亡しても契約した人間のそばに生き

返ることができるし、人間に変身する力も

得ることができる。

このようなメリットによってモンスター
は人間と契約する。

人間と契約したモンスターをガーディア
ンという。

□人間がモンスターと契約する理由

人間は、モンスターと契約することによ
ってモンスターに変身してモンスターとし
ての能力を行使することができるように
なる。

このようなメリットによってモンスター
は人間と契約する。

モンスターと契約した人間をテイマーと
いう。

□モンスターとは？

モンスターとは、魔界からやってきた恐ろしいケモノである。

**動物的な見た目をしており、人間のよう
な顔をしているものや機械的な見た目のも
のは存在しない。**

□狂気

**ガーディアンは、そのテイマーの狂気度
が高い程力を増すため、テイマーが狂気に
染まり過ぎるとガーディアンの操り人形と
化してしまう。**

□ 思い出

テイマーは、ガーディアンとの思い出を
力に変える能力を持っている。

思い出は、狂気に抗う力にも危機的な状
況を打開する強さにも変わるのだ。

□ 舞台

このゲームの舞台は、もう1つの地球と
なる。

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、N
P C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、N P Cの管理方法などはこ
の章に書かれている。

シナリオの作成方法

本ゲームはシナリオを必要とする。

ここでは、シナリオ作成方法の一例を紹介する。

■クライマックスフェイズの構築

このゲームのP Cの目的は、街を荒らす
モンスターを倒すことである。

シナリオを作る為には、まずクライマッ
クスフェイズがどのようなシチュエーション
なのかを決めると良い。

■導入フェイズの構築

クライマックスフェイズの内容を決めたら、PCたちが何故事件を解決しようとするのか、その動機と動機を持つ流れを決定する。

動機を持つ流れにはいくつかのパターンが考えられる。

▼ライバル

街を荒らすモンスター、或はその仲間とPCがライバル関係で、ライバルの計画を打ち砕いてやろうとPCが街を荒らすモンスターを倒すという目的を抱くパターンである。

▼強奪

街を荒らすモンスターから何かを奪ってやろうとPCが街を荒らすモンスターを倒すという目的を抱くパターンである。

▼報酬

PCが欲しいものを、街を荒らすモンスターを倒せという依頼の報酬として提示され、PCが街を荒らすモンスターを倒すという目的を抱くパターンである。

▼知り合いからの依頼

PCが所属する組織や友人などから、街を荒らすモンスターを倒すよう依頼や命令を受け、PCは街を荒らすモンスターを倒すという目的を抱くパターンである。

▼他PCへの加勢

他のPCに加勢しようと、PCが街を荒らすモンスターを倒すという目的を抱くパターンである。

▼人質

街を荒らすモンスターの敵が街を荒らす
モンスターをPCに倒してもらうために、
PCにとっての大切な存在を人質に取り、
PCが大切な存在を助けるために、PCが
街を荒らすモンスターを倒すという目的を
抱くパターンである。

▼大切な存在

導入フェイズの時点で、PCにとって大
切な存在が街を荒らすモンスターによって
危険さらされ、それを助け出すためにPC
が街を荒らすモンスターを倒すという目的
を抱くパターンである。

■メインフェイズの構築

獲物の最後の願いと、その達成のための最後の難関が決まったら、その間の道のりとなるメインフェイズを埋めよう。

前述のサイクルという概念を設け、シーンに登場しているキャラクターの担当者が、GMとシーンプレイヤーの許可を得ることで、シーンに登場している自身のキャラクターに情報収集を行なわせることができるようにするという方法もある。

この場合、3サイクル程、サイクルを繰り返し、得られた情報によってクライマックスフェイズを変化させても良いだろう。

■クライマックスフェイズの再構築

メインフェイズに得られた情報によってクライマックスフェイズの内容を分岐させるために、クライマックスフェイズを構築し直そう。

■シナリオ作成の終了

以上が終わったら、プレイヤーの募集や
プリプレイの時点でプレイヤーに伝える情
報をまとめ、完成となる。

2

2体のPC, 14, 22

G

GM, 11

N

NPC, 11

P

PC, 12

え

エキストラとPC, 16

お

思い出, 25

思い出とは?, 16

思い出の獲得, 17

思い出の消費, 17

か

がらがらお〜ん&セリオーンズ, 8

き

狂気, 24

狂気度とは?, 19

狂気度によるシンクロ, 19

狂気度の回復, 20

狂気度の増加, 19

く

クライマックスフェイズ, 21

クライマックスフェイズの構築, 26

クライマックスフェイズの再構築, 30

クラス, 12

こ

攻撃, 12

強奪, 27

し

シナリオ, 12

シナリオ作成の終了, 31

シナリオの作成方法, 26

知り合いからの依頼, 28

す

スキル, 13

せ

セッション, 13

た

大切な存在, 29

と

導入フェイズ, 21

導入フェイズの構築, 27

に

人間がモンスターと契約する理由, 15, 23

の

能力値, 13

ひ

人質, 29

ふ

舞台, 25

プレイヤー, 13

ほ

報酬, 28

他PCへの加勢, 28

め

メインフェイズの構築, 30

も

モンスターが人間と契約する理由, 14, 22

モンスターとは?, 24

ら

ライバル, 27

れ

レベル, 13

ビーストハント

ビースト

テーブルトーク RPG