

百獣戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG
～ 基本ルール ～

それは…

獣人・知獣たちの物語…。

はるか遠くの恒星系『アスラニア』。

そこは食物連鎖が支配する混沌の世界。

そこで、獣人・知獣たちは何を求めるのか。

今、冒険が始まる。

目次

百獣戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG.....	1
～ 基本ルール ～.....	1
目次.....	3
☆卓上RPG用語辞典☆.....	12
■卓上RPGとは？■.....	12
■参加者とキャラクター■.....	12
●『PL』●.....	12
●『GM』●.....	12
●『PC』●.....	12
●『NPC』●.....	12
■ロールプレイ■.....	12
●『ロールプレイ』●.....	12
●『キャラクタープレイ』●.....	12
■『セッション』■.....	12
■『シナリオ』■.....	12
■プレイ形態■.....	12
●『モノプレイ』●.....	12
●『スターシステムプレイ』●.....	12
●『キャンペーンプレイ』●.....	12
●『シェアワールドプレイ』●.....	12
●『1Fプレイ』●.....	12
■関連書籍■.....	12
●ルールブック●.....	12
●サブリメント●.....	12
●シナリオ集●.....	12
●リプレイ●.....	12
■ダイス■.....	12
●『D6』.....	12
●『D20』.....	12
■ダイスロール■.....	12
●『ダイスロール』●.....	12
■ダイスコード■.....	12
●【NDM】●.....	12
●【0式NDM】●.....	12
■簡単なダイスコード■.....	12
●【0式1D2】●.....	12
●【1D6】●.....	12
●【1D10】●.....	12
●【0式1D10】●.....	12
■実際に使用するダイスコード■.....	12
●【1D12】●.....	12
●【1D100】●.....	12
☆ブレイングマナー☆.....	13
■『GM』と『PL』両方が気を付ける点■.....	13
●他の方への配慮●.....	13
●能動的に楽しむ●.....	13
●自信を持つ●.....	13
●焦らず冷静に●.....	13
☆ルールの優先度☆.....	13
☆キャラクターセクション☆.....	18
■作成できるキャラクター■.....	18
●『獣人』●.....	18
●『知獣』●.....	18
■生物の『食性』■.....	18
●『H草食獣ハービヴォア』●.....	18

●『C肉食獣カーニヴォア』●	18
●『B吸血獣ブラッドサカー』●	18
●『S魂食獣ソウルイーター』●	18
●『V毒牙獣ヴェノムスフアング』●	18
●『T賭博獣トリックスター』●	18
■キャラクターの『ハンドアウト』■	18
■PCの作成方法■	18
(1)ハンドアウトの決定	18
(2)形態の決定	18
(3)食性の決定	18
(4)パーソナルデータの決定	19
■『アビリティ』『アイテム』■	19
■『ステート』■	19
■キャラクターのパラメータ■	19
●【負傷度】●	19
●【狂気度】●	19
●【空腹度】●	19
●【AP】●	19
●【MAXAP】●	19
●【財産点】●	19
●【CP】●	19
●【レベル】●	19
☆ルールセクション☆	20
～時間と場所～	20
■ゲーム内の時間■	20
■ゲーム内の位置■	20
～キャラクターのアクション～	20
■『アクション』とは？■	20
■『行為判定』■	20
●【判定値】の算出●	20
●【難易度】の算出●	20
●【達成値】の算出●	20
●成否の確認●	20
●失敗の代償●	20
～ゲームの進行方法～	21
■1{サイクル}の流れ■	21
●『セットアップステップ』●	21
●『クリンナップフステップ』●	21
◆『PC』のいる『エリア』の内1つ以上『描写済み状態』でない『エリア』が存在する場合◆	21
◆『PC』のいる『エリア』全てが『描写済み状態』になっている場合◆	21
●『メインステップ』●	21
◆キャラクターの登場◆	21
◆キャラクターの成長◆	21
◆『アイテム』の購入◆	21
◆『戦闘処理』◆	21
◆『シーン』の終了◆	21
～戦闘処理～	22
■『戦闘処理』について■	22
■位置の描写■	22
■1{ラウンド}の流れ■	22
●『セットアッププロセス』●	22
●『クリンナッププロセス』●	22
●『イニシアティヴプロセス』●	22
◆『シーンキャラクター』に【1】匹でも【AP】が【1】以上のキャラクターいる場合◆	22

◆『シーンキャラクター』全員の【AP】が【0】以下の場合◆	22
●『メインプロセス』●	22
～ダメージ処理～	23
■ダメージ処理■	23
●自らダメージを受ける●	23
●『セーヴィングスロー』●	23
●【肉体ダメージ】●	23
●【精神ダメージ】●	23
●『狂気決定ロール』●	23
●【空腹ダメージ】●	23
●【邪毒ダメージ】●	23
●【恋愛攻略ダメージ】●	23
●【友情攻略ダメージ】●	23
●【精神支配ダメージ】●	23
●【情報攻略ダメージ】●	23
☆データセクション☆	24
～キャラクターの状態一覧表～	24
■《刻印状態:○○》■	24
■《組み付き状態:○○》■	24
■《組み付かれ状態:○○》■	24
■《スタン状態》■	24
■《気絶状態》■	24
■《逃走状態》■	24
■《殺意状態》■	24
■《笑いながら泣いている状態》■	24
■《DM状態》■	24
■《飢えたケモノ状態》■	24
■《幻覚幻聴状態》■	24
■《盲目状態》■	24
■《沈黙状態》■	24
■《服従状態》■	24
■《感情状態》■	24
■《バグ実況状態》■	24
■《睡眠状態》■	24
■《力が抜けて動けないよ状態》■	24
■《モンスター状態》■	24
■《獣化状態》■	24
■《獣人化状態》■	24
■《放心状態》■	24
～アビリティ・アイテムの記述～	25
■対象:自分■	25
■対象:N体/同ヘクス■	25
■対象:N体/同エリア■	25
■対象:Nヘクス/同エリア■	25
■対象:自分以外/同ヘクス■	25
■対象:自分以外/同エリア■	25
■対象:全て/同ヘクス■	25
■対象:全て/同エリア■	25
■対象:なし■	25
■対象:効果参照■	25
■制限:セットアッププロセスN■	25
■制限:クリンナッププロセスN■	25
■制限:メジャーN■	25
■制限:マイナーN■	25
■制限:行為判定■	25
■制限:N/サイクル■	25
■制限:N/シナリオ■	25

■制限:装備<〇〇>N■	25
■制限:消費<〇〇>N■	25
■制限:戦闘時■	25
■制限:戦闘時以外■	25
■制限:効果参照■	25
■消費CP:N■	25
◆消費財産点:N◆	25
◆取得枚数上限:N◆	25
～アビリティ&アイテム一覧表～	26
■系統:食性奥義アビリティ■	26
○草食獣ハービヴォア専用	26
●草食●	26
○吸血獣ブラッドサカー専用	26
●血食●	26
●吸血●	26
○肉食獣カーニヴォア専用	26
●肉食●	26
●踊り食い●	26
●ソフトヴォア●	26
○魂食獣ソウルイーター専用	26
●ソウルドレイン●	26
●刻印●	26
○毒牙獣ヴェノムスファング専用	26
●ヴェノムスファング●	26
○賭博獣トリックスター専用	26
●ギャンプリングヴォア●	26
■系統:食糧アイテム■	27
●食べられる植物●	27
●血●	27
●肉●	27
■系統:獣性アビリティ■	27
●移動●	27
●待機●	27
●回避●	27
●回避補助●	27
●隠密●	27
●感知●	27
●化ける●	27
●看破●	27
●獣化●	27
●獣人化●	27
●元に戻る●	27
●MAXAP増加●	27
●炎の息による攻撃●	28
●氷結の息による攻撃●	28
●噛みつく●	28
●クロー●	28
●パンチ●	28
●キック●	28
●尻尾による攻撃●	28
■系統:近距離武器アビリティ■	28
●ロングソード●	28
●ダブルショートダガー●	28
●レイピア●	28
●スピア●	28
●バトルアックス●	29

●ナイトランス●	29
■系統:近距離武器アイテム■	29
●ロングソード●	29
●ショートダガー●	29
●レイピア●	29
●スピア●	29
●バトルアックス●	29
●ナイトランス●	29
■系統:遠距離武器アビリティ■	29
●ボウ&アロー●	29
●クロスボウ&アロー●	29
●ショットガン&バレット●	29
●ライフル&バレット●	29
●拳銃と銃弾●	30
●光線銃とプラズマ●	30
■系統:遠距離武器アイテム■	30
●ボウ●	30
●クロスボウ●	30
●ショットガン●	30
●ライフル●	30
●拳銃●	30
●光線銃●	30
■系統:コミュアビリティ■	30
●意志●	30
●恋愛攻略●	30
●友情攻略●	30
●マインドコントロール●	30
●恐怖させる●	30
●情報を得る●	31
●マインドリーディング●	31
●説得●	31
●真偽感知●	31
●嘘を吐く●	31
■系統:フラグアイテム■	31
●〈A:邪毒:B〉●	31
●〈A:情報攻略フラグ:B〉●	31
●〈A:恋愛攻略フラグ:B〉●	31
●〈A:友情攻略フラグ:B〉●	31
●〈A:精神支配フラグ:B〉●	32
●〈A:恐怖支配フラグ:B〉●	32
■系統:魔法アビリティ■	32
●抗魔●	32
●アースクエイク●	32
●インフェルノ●	32
●衝撃波●	32
●トルネイドディザスター●	32
●ライトニングサンダー●	32
●ライトニングフォース●	32
●テレポート●	32
●獣化●	32
●獣人化●	32
●元に戻る●	33
●マインドコントロール●	33
●化ける●	33
●看破●	33
●CP→魔法石●	33
●空腹度→魔法石●	33

●魔法石→ロングソード●	33
●魔法石→ショートダガー●	33
●魔法石→バトルアックス●	33
●魔法石→スピア●	33
●魔法石→レイピア●	33
●魔法石→ナイトランス●	33
●魔法石→ボウ●	33
●魔法石→クロスボウ●	33
●魔法石→ショットガン●	33
●魔法石→ライフル●	34
●魔法石→拳銃●	34
●魔法石→光線銃●	34
●魔法石→フード付きローブ●	34
●魔法石→魔法の杖●	34
●魔法石→魔導書●	34
■系統:魔法アイテム■	34
●魔法の杖●	34
●フード付きのローブ●	34
●魔導書●	34
●魔法石●	34
■系統:探索アビリティ■	34
●エリア観察●	34
●情報を得る●	34
●真偽感知●	34
●嘘を吐く●	34
系統:強化アビリティ	35
●○○強化●	35
●○○強化2●	35
●○○強化3●	35
●MAXAP増加●	35
●□□強化●	35
●□□強化2●	35
●□□強化3●	35
☆ワールドセクション☆	36
■『アスラン』と『ガイア』■	36
●『アスラン』と『ガイア』の関係●	36
●『アスラン』と『ガイア』の姿●	36
●『パンスペルミア計画』●	36
●『アスラン』の善悪論●	36
●『ガイア』の善悪論●	36
■『恒星アスラニア』の生物■	36
●『インターキャリア』●	36
◆遺伝子の取り込み◆	36
◆遺伝子の組み込み◆	36
◆遺伝子の最適化◆	36
◆生存可能温度◆	36
●遺伝子の更新●	36
●不老の身●	36
●進化の速度●	36
●キメラの発生●	36
●知的生命体●	36
●『獣人』●	36
●『知獣』●	36
●『ハビタブルバリア』とは?●	36
●『コントロールタワー』●	37
■『魔法』■	37

●魔法と科学の違い●	37
■動物の『食性』■	37
●『H草食獣ハービヴォア』●	37
●『C肉食獣カーニヴォア』●	37
●『B吸血獣ブラッドサカー』●	37
●『S魂食獣ソウルイーター』●	37
●『V毒牙獣ヴェノムスファンゲ』●	37
●『T・賭博獣トリックスター』●	37
■年齢■	37
■国の形態■	37
●草食至上主義食糧調達国●	37
●肉食獣至上主義食糧調達国●	37
●吸血獣至上主義食糧調達国●	37
●魂食獣至上主義食糧調達国●	37
●毒牙獣至上主義食糧調達国●	38
●捕食者至上主義食糧調達国●	38
●頭脳至上主義食糧調達国●	38
●魔術師至上主義食糧調達国●	38
●爬虫類至上主義食糧調達国●	38
●竜類至上主義食糧調達国●	38
●鳥類至上主義食糧調達国●	38
●哺乳類至上主義食糧調達国●	38
●国民区別主義食糧調達国●	38
●弱肉強食主義食糧調達国●	38
☆GMセクション☆	39
～NPCの作成方法～	39
■自動取得(共通)■	39
■自動取得(H)■	39
■自動取得(C)■	39
■自動取得(B)■	39
■自動取得(S)■	39
■自動取得(V)■	39
■自動取得(T)■	39
■自動取得(獣人)■	39
■自動取得(知獣)■	39
～アーキタイプ一覧表～	40
■鷲/隼のクロスボウ使い■	40
●初期取得●	40
●成長取得●	40
■虎/狼/猫/犬の友人■	40
●初期取得●	40
●成長取得●	40
■蛇/蜥蜴/狐の魔術師■	40
●初期取得●	40
●成長取得●	40
■竜の捕食者■	41
●初期取得●	41
●成長取得●	41
■ハチドリ/兎/鹿のアイドル■	41
●初期取得●	41
●成長取得●	41
■獅子/虎のトリックスター■	41
●初期取得●	41
●成長取得●	41
■竜の斧使い■	42
●初期取得●	42
●成長取得●	42

■ 兎/ハチドリのレイピア使い ■	42
● 初期取得 ●	42
● 成長取得 ●	42
■ 鰐/ハイエナのガンマン ■	42
● 初期取得 ●	42
● 成長取得 ●	42
■ 狼/獅子の騎士 ■	43
● 初期取得 ●	43
● 成長取得 ●	43
■ 蛇/蜥蜴/狐のアサシン ■	43
● 初期取得 ●	43
● 成長取得 ●	43
■ 狼/獅子の剣士 ■	43
● 初期取得 ●	43
● 成長取得 ●	43
■ 雉の弓手 ■	44
● 初期取得 ●	44
● 成長取得 ●	44
■ 草食獣ハービヴォア ■	44
● 初期取得 ●	44
● 成長取得 ●	44
■ 肉食獣カーニヴォア ■	44
● 初期取得 ●	44
● 成長取得 ●	44
■ 吸血獣ブラッドサカー ■	45
● 初期取得 ●	45
● 成長取得 ●	45
■ 魂食獣ソウルイーター ■	45
● 初期取得 ●	45
● 成長取得 ●	45
■ 毒牙獣ヴェノムスファンク ■	45
● 初期取得 ●	45
● 成長取得 ●	45
■ 賭博獣トリックスター ■	46
● 初期取得 ●	46
● 成長取得 ●	46
■ 鰐/イタチ/竜のスピア使い ■	46
● 初期取得 ●	46
● 成長取得 ●	46
■ 神速のスターヴィーゼル ■	46
● 初期取得 ●	46
● 成長取得 ●	46
☆ シナリオ作成者セクション ☆	47
■ 『シナリオ』 ■	47
■ フェイズ制 ■	47
● 『オープニングフェイズ』 ●	47
● 『メインフェイズ』 ●	47
● 『クライマックスフェイズ』 ●	47
● 『エンディングフェイズ』 ●	47
■ 作成手順 ■	47
1. 最盛部をイメージ	47
2. キーパーソンの動機の決定	47
3. PCの人数の決定	47
4. 導入方法の決定	47
5. 展開部の決定	47
5. 最盛部の決定	47
6. その他キャラの動機の決定	47

☆卓上RPG用語辞典☆

■卓上RPGとは？■

卓上RPGとは、ゲームマスター1人とプレイヤー複数人が参加し、ゲームマスターが語る物語の主人公の1人にプレイヤーがなりきり、その物語の中で様々行動をとりながら、皆で物語を紡いでいくゲームです。

■参加者とキャラクター■

●『PL』●

プレイヤーの略。

以下の2つの意味があります。

- 1、『PC』と呼ばれる主人公を演じるこのゲームの参加者を表します。
- 2、「そのキャラクターの『PL』」のようにある特定のキャラクターを操作している方を指します。

●『GM』●

ゲームマスターの略。

ゲームの演出やデータの処理、司会、進行、審判、語り手、『NPC』と呼ばれるその他キャラクターの役を担当するこのゲームの参加者を指します。

●『PC』●

『プレイヤーキャラクター』や『プレイヤーズキャラクター』の略。

『PL』が演じる主人公を指します。

●『NPC』●

『ノンプレイヤーキャラクター』や『ノンプレイヤーズキャラクター』の略。

『PC』以外のその他キャラクターの総称で、『GM』が演じます。

■ロールプレイ■

●『ロールプレイ』●

役を演じること。

『RP』と略されることがあります。

●『キャラクタープレイ』●

キャラクターを演じること。

■『セッション』■

卓上RPGをプレイすることをセッションといい、1回のセッションを1{セッション}という単位で表します。

■『シナリオ』■

『シナリオ』とは卓上RPGをプレイする上で、よりスムーズな進行を計るために予め決めておく大まかな筋書きやデータのことで。

この、1つの『シナリオ』に基づくセッションの始まりから終わりまでを1{シナリオ}という単位で表します。

■プレイ形態■

プレイ形態には名前が存在します。

●『モノプレイ』●

全く新しい『PC』で、今までにプレイしたことのある『シナリオ』とは無関係の『シナリオ』をプレイすること。

●『スターシステムプレイ』●

今までに使用した『PC』で、今までにその『PC』でプレイしたどの『シナリオ』とも無関係の『シナリオ』をプレイすること。

●『キャンペーンプレイ』●

今までに使用した『PC』で、今までにその『PC』でプレイした『シナリオ』のどれかの続編にあたる『シナリオ』をプレイすること。

●『シェアワールドプレイ』●

全く新しい『PC』で、今までにプレイした『シナリオ』のどれかの続編にあたる『シナリオ』をプレイすること。

●『IFプレイ』●

今までにプレイしたことのある『シナリオ』をプレイすること。

■関連書籍■

●ルールブック●

その卓上RPGのルールが書かれた書籍(本、電子書籍)。

●サプリメント●

その卓上RPGの追加ルールや追加データが書かれた書籍(本、電子書籍)。

●シナリオ集●

その卓上RPGの『シナリオ』がいくつか掲載された書籍(本、電子書籍)。

●リプレイ●

その卓上RPGをプレイしている姿を描いた物語(本、電子書籍、動画、ゲーム)。

■ダイス■

●『D6』●

1、2、3、4、5、6の目が1つずつあり、各面が均一な確率で出る6面ダイスのこと。

●『D20』●

1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20の目が1つずつあり、各面が均一な確率で出る20面ダイスのこと。

■ダイスロール■

●『ダイスロール』●

ダイスを振ることです。

■ダイスコード■

以下をダイスコードといいます。

●【NDM】●

NとMには1以上の整数が入ります。均一な確率で1以上【M】以下の整数のいずれかが出る乱数を【N】個出し、出た整数を全て足した合計値。

●【0式NDM】●

NとMには1以上の整数が入ります。均一な確率で0以上【Mから1引いた数】以下の整数のいずれかが出る乱数を【N】個出し、出た整数を全て足した合計値。

■簡単なダイスコード■

●【0式1D2】●

『D20』か『D6』をロールし、奇数が出たら【0】として、偶数が出たら【1】とした値。

●【1D6】●

『D6』をロールし、出た値。

●【1D10】●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【0】以外なら出目の1の位の値とし、【0】なら【10】とした値。

●【0式1D10】●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【0】以外なら出目の1の位の値から【1】引いた値とし、【0】なら【9】とした値。

■実際に使用するダイスコード■

●【1D12】●

【0式1D2】と【1D6】をロールし、【0式1D2】の【6】倍に【1D6】を足した値。

●【1D100】●

【0式1D10】と【1D10】をロールし、【0式1D10】の【10】倍に【1D10】を足した値。

☆プレイングマナー☆

■『GM』と『PL』両方が気を付ける点■

●他の方への配慮●

他の参加者や周囲の人へ迷惑がかからないようにしましょう。

それに伴い、他の参加者が不快になる発言や、飲酒・喫煙ながらのセッションへの参加は控え、セッション前日はしっかり睡眠をとり、他の参加者が話している時はしっかり耳を傾けましょう。

また、『セッション』を行う場所の利用規約をよく読み、周りの方へ迷惑がかからないようにしましょう。

それに伴い、イートインコーナーでのセッションは控え、R18発言禁止サイトでのR18に抵触するような『RP』は控えましょう。

●能動的に楽しむ●

他人に楽しませてもらうのではなく、自ら楽しもうとしましょう。

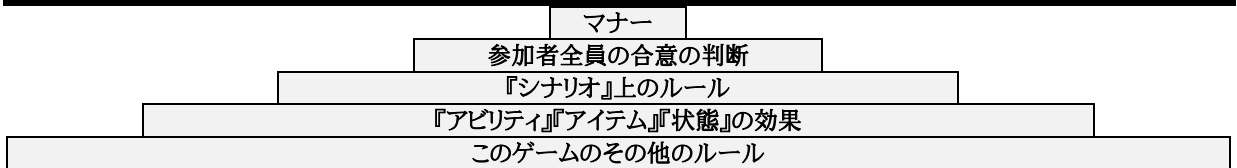
●自信を持つ●

自分自身に自信を持ちましょう。

●焦らず冷静に●

『セッション』で難しい状況に陥っても、焦らず冷静に考えましょう。

☆ルール of 優先度☆



百獣戦記プレイズ&プレデターズ卓上RPG

キャラクターシート

プレイヤー名		ゲームマスター名	
～食性～			
食性名	取得数	食性名	取得数
(H) 草食獣ハービヴォア		(B) 吸血獣ブラッドサカー	
(C) 肉食獣カーニヴォア		(S) 魂食獣ソウルイーター	
(P) 毒牙獣ヴェノムスファング		(T) 賭博獣トリックスター	
ハビットレベル			
～形態～			
チェック	形態名	チェック	形態名
<input type="checkbox"/>	知獣	<input type="checkbox"/>	獣人
～パーソナルデータ～			
キャラクター名		種族	
年齢		性別	
外見		声質	
口調		性格	
欲望		出自	
経験		目的	
計画		職業	
待遇		邂逅	
～基本パラメータ～			
負傷度(下限値0～上限値100)	狂気度(下限値0～上限値100)	空腹度(下限値0～上限値300)	
財産点(下限値0～上限値なし)	レベル(下限値0又は5～上限値なし)	AP(下限値なし～上限値MAXAP)	
CP(下限値0～上限値なし)		MAXAP(下限値10～上限値なし)	
～企み～			

百獣戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG

アビリティシート

プレイヤー名	ゲームマスター名
キャラクター名	種族

[illegible]

百獣戦記プレイズ&プレデターズ卓上RPG

アイテムシート

プレイヤー名	ゲームマスター名
キャラクター名	種族

[illegible]

百獣戦記プレイズ&プレデターズ卓上RPG

戦場シート

		ヘクス番号4			
		ヘクス番号3		ヘクス番号5	
ヘクス番号2		ヘクス番号20	ヘクス番号21	ヘクス番号22	ヘクス番号6
ヘクス番号1	ヘクス番号19				ヘクス番号7
ヘクス番号18	ヘクス番号30	ヘクス番号31	ヘクス番号32	ヘクス番号33	ヘクス番号8
ヘクス番号17	ヘクス番号29	ヘクス番号36	ヘクス番号37	ヘクス番号34	ヘクス番号9
ヘクス番号16	ヘクス番号15	ヘクス番号28	ヘクス番号25	ヘクス番号26	ヘクス番号10
		ヘクス番号14	ヘクス番号27	ヘクス番号12	
			ヘクス番号13		

☆キャラクターセクション☆

■作成できるキャラクター■

このゲームで作成できるキャラクターは『獣人』と『知獣』のみです。

『獣人』や『知獣』は老化しません。

彼らは世代をまたがずに進化したりでできます。

彼らが何歳から成体になるかは個体によって、異なり、中には1年で成体になる個体もいます。

個体によっては『キメラ』であるものも存在します。

また、差別基準が多種多様です。

差別基準とは、例えば『恒星系アスラニア』から遠く離れた太陽系の第3惑星の人間という種族は、人間は、殺人や奴隷は悪としますが、殺虫や殺菌、畜産業は悪としません。

これと同様に、『恒星系アスラニア』では、『知的生命体』同士で差別し合っているのです。

結果、『獣人』や『知獣』同士での食物連鎖が存在します。

詳しくは『ワールドセクション』をご参照ください。

●『獣人』●

剛毛や羽毛、鱗などの人外動物の体の表面と、マズルやビークなどのある人外動物の顔の骨格を持つ、直立二足歩行のできる知的生命体。

地球の生物の遺伝子も一部受け継いでいます。

●『知獣』●

剛毛や羽毛、鱗などの人外動物の体の表面と、マズルやビークなどのある人外動物の顔の骨格を持つ、直立二足歩行のできない知的生命体。

地球の生物の遺伝子も一部受け継いでいます。

■生物の『食性』■

このゲームのキャラクターには食性が存在します。

『草食獣ハービヴォア』、『肉食獣カーニヴォア』、『吸血獣ブラッドサカー』、『魂食獣ソウルイーター』、『毒牙獣ヴェノムスファング』、『賭博獣トリックスター』の6種類の中から1つ以上持ちます。

同じ種類の食性を複数個持つキャラクターや複数種の食性を持つキャラクターもいます。

食性の取得個数をハビットレベルといいます。

また、食性がHのみの個体をカウンター、それ以外をプレデターと言います。

●『H草食獣ハービヴォア』●

植物を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『C肉食獣カーニヴォア』●

肉を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『B吸血獣ブラッドサカー』●

血を吸うことで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『S魂食獣ソウルイーター』●

魂を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『V毒牙獣ヴェノムスファング』●

他の個体に『邪毒』を植え付け、『魔法』を使って『邪毒』から『魔法』で生命力を吸い取って、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『T賭博獣トリックスター』●

『魔法』を使って、他のキャラクターと不戦不可の賭けを行って、勝利することで相手の生命力を吸い取って、エネルギーを獲得し生きる食性です。

■キャラクターの『ハンドアウト』■

『PC』と重要な『NPC』は『ハンドアウト』を持ちます。

『ハンドアウト』に基づいて『企み』、『事前状況』、『そのキャラクターの『PL』へのお願い』が決まります。

各『キャラクター』がその『シナリオ』中とる行動は、その『PL』がその『キャラクター』の『企み』に基づいて決定しなければなりません。

『キャラクター』が『企み』を果たそうとすることは『シナリオ』上、非常に重要になってきます。

ですが、実際に『企み』が果たせたかどうかはあまり重要ではありません。

各『キャラクター』は他の『キャラクター』の『企み』を最初は知っていません。

また、『キャラクター』が他の『キャラクター』に自分の『企み』を話すことは特に禁止していません。

『事前状況』は、そのキャラクターがどんな状況下に置かれているかが示されています。

『そのキャラクターの『PL』へのお願い』はできるだけ聞き入れるようにしてください。

■PCの作成方法■

『PC』は以下の手順で作成します。

(1) ハンドアウトの決定

『ハンドアウト』を決定します。

(2) 形態の決定

形態を、『知獣』と『獣人』のどちらか片方を選択します。

『知獣』を選んだ場合は常に『獣化状態』となります(『獣化状態』につきましては後述)。

また、『ハンドアウト』に沿ったものをお選びください。

(3) 食性の決定

食性を以下の6種類の中から1種類以上、好きな個数だけ取得してください。

●『H(草食獣ハービヴォア)』

●『C(肉食獣カーニヴォア)』

●『B(吸血獣ブラッドサカー)』

●『S(魂食獣ソウルイーター)』

●『V(毒牙獣ヴェノムスファング)』

●『T(賭博獣トリックスター)』

食性を複数種取得しても構いませんし、同じ食性を複数個取得しても構いません。

ただし、『ハンドアウト』に沿ったものをお選びください。

また、全食性の取得個数の合計をハビットレベルといいます。

■(4) パーソナルデータの決定

以下のことをキャラクターの『ハンドアウト』に沿ってお決めください。

- キャラクター名
- 種族
- 年齢
- 性別
- 外見
- 声質
- 口調
- 性格
- 欲望
- 出自
- 経験
- 目的
- 計画
- 職業
- 待遇
- 邂逅

※名前と種族は必ずご決定ください。

※名前と種族以外は必ず決めなくてはならないわけではありません。

■『アビリティ』『アイテム』■

『アビリティ』はキャラクターの能力、『アイテム』はキャラクターの所持品を表します。

キャラクターを引き継いでセッションを行う場合、『アビリティ』『アイテム』は引き継がれます。

同じ種類のアビリティを複数取得することも可能です。

各キャラクターは各『アビリティ』『アイテム』の種類ごとに【10】点の【技能値】を持っています。

【技能値】自体は成長させることはできません。

【技能値】は『アビリティ』『アイテム』『ステート』の効果で一時的に増減することがあります。

『アビリティ』名は<>、『アイテム』名は<>で括ります。

『アビリティ』、『アイテム』につきましては後述いたします。

また、『アビリティ』、『アイテム』には『系統』があります。

■『ステート』■

キャラクターには状態があり、『ステート』と言います。

『ステート』名は、<>で括ります。

『ステート』につきましては後述いたします。

■キャラクターのパラメータ■

※レベル以外の初期値はシナリオ開始時の値です。

※レベルの初期値はキャラクター作成時の値です。

●【負傷度】●

キャラクターの負傷度を示す、初期値【0】、上限値【100】、下限値【0】パラメータで、上限値になったら300枚の〈肉〉となって死んでしまいます。

●【狂気度】●

キャラクターの狂気度を示す、初期値【0】、上限値【100】、下限値【0】のパラメータで、上限値になったらモンスターとなってしまいます。

モンスターになると、狂気度の上限値がなしに、下限値が【100】に変更され、永久に《モンスター状態》となります。

●【空腹度】●

キャラクターの空腹度を示す上限値初期値【0】、【300】、下限値【0】のパラメータで、上限値になったら、300枚の〈肉〉となって死んでしまいます。

●【AP】●

戦闘時の行動回数に関するポイントです(戦闘については後述いたします)。

戦闘時以外は【-1】、上限値【MAXAP】、下限値なしです。

●【MAXAP】●

戦闘時の行動回数に関するパラメータです(戦闘については後述いたします)。

初期値【10】、上限値なし、下限値【0】です。

●【財産点】●

『アイテム』を得る為にあるポイントです。

初期値は【『GM』、又は『シナリオ』が指定した値】、上限値なし、下限値【0】です。

ただし、キャラクターを引き継いでセッションを行う場合、【財産点】は引き継がれます。

●【CP】●

『アビリティ』を得る為にあるポイントです。

初期値は【0】、上限値なし、下限値【0】です。

●【レベル】●

キャラクターの強さを表すポイントです。

『PC』の【レベル】の初期値は【0】、上限値なし、下限値【0】です。

『NPC』の【レベル】の初期値は【『GM』、又は『シナリオ』が指定した値】、上限値なし、下限値【5】です。

『NPC』の【レベル】は、『GM』が自由に変動させることができます。

☆ルールセクション☆

～時間と場所～

■ゲーム内の時間■

ゲーム内の時間は【現在の仮想時間】という単位で進行します。
【現在の仮想時間】の初期値は『シナリオ』作成者が決定します。

■ゲーム内の位置■

ゲーム内の場所は『エリア』という概念で表されます。
通常、同じ『エリア』にいるキャラクターとしか会話できません。
『エリア』には『シナリオ』作成者が『情報』が配置していることがあります。

～キャラクターのアクション～

■『アクション』とは？■

『アビリティ』『アイテム』を使用することを言います。
『アビリティ』『アイテム』の数を数える時、単位は【枚】を使用します。

■『行為判定』■

『アビリティ』『アイテム』の説明文に「この行為判定に成功した時」と書かれているものがあります。
この場合、『行為判定』を行う必要があります。
また、対象が複数いる場合、対象ごとに別々に『行為判定』を行います。
対象に対して行った『行為判定』の成否が『成功』のキャラクターを『ヒットキャラクター』と言います。
行為判定の成否は以下の流れで決定します。

●【判定値】の算出●

この行為判定で成否を決定する『アクション』で使用する『アビリティ』『アイテム』の説明文を参照し、使用者の【判定値】を求めます。
【判定値】には、『アクション』を行うキャラクターの「『アクション』で使用する『アビリティ』『アイテム』の【技能値】」が良く用いられます。



●【難易度】の算出●

この行為判定で成否を決定する『アクション』で使用する『アビリティ』『アイテム』の説明文を参照し、【対象の難易度】を求めます。
【対象の難易度】には、白兵的に干渉するものには対象の＜回避＞の【技能値】、魔術的に干渉する物には対象の＜抗魔＞の【技能値】、精神的に干渉するものには対象の＜意志＞の【技能値】が良く用いられます。



●【達成値】の算出●

この行為判定で成否を決定する『アクション』を行ったキャラクターの『PL』は【1D100】×（【判定値】+【対象の難易度】）をロールし、これを【達成値】とします。



●成否の確認●

【達成値】が【対象の難易度】×【100】より大きければ成功、【達成値】が【対象の難易度】×【100】以下なら失敗です。

●失敗の代償●

『戦闘』時、『行為判定』に失敗したキャラクターは【15】点の【空腹ダメージ】を受けます。」というルールが新しく追加されました。
これはシステム的には、＜MAXAP増加＞を使用する方が＜〇〇強化＞を使用するより1【ラウンド】に『行為判定』に成功する回数が多くなる可能性が高いため、失敗した時の代償を設定することで、1【ラウンド】に『行為判定』に失敗する回数が＜MAXAP増加＞を使用した時より少なくなる可能性が高い＜〇〇強化＞の使用にも価値を見出すためです。
＜MAXAP増加＞を使用すると、行動回数が多くなるため、1【ラウンド】に『行為判定』に成功する回数、『行為判定』に失敗する回数、共に＜〇〇強化＞を使用した時より多くなる可能性が高いです。

～ゲームの進行方法～

ゲームは『サイクル』を繰り返すことで成り立ちます。

1{サイクル}の流れは以下の通りです。

■1{サイクル}の流れ■

●『セットアップステップ』●

- 1、『GM』が【経過させる仮想時間】を、【1】以上【6】以下の整数の中から指定します。
- 2、各『PC』は【レベル】が、【経過させる仮想時間】と同じ値だけ増加します。
- 3、各『PC』は【CP】が、その【ハビットレベル】×【5】×【経過させる仮想時間】と同じ値になります。
- 4、各『PC』は【空腹度】が、その【ハビットレベル】×【5】×【経過させる仮想時間】の値だけ増加します。
- 5、『GM』が各『PC』ごとに移動可能な『エリア』を提示します。
この時、提示した『エリア』は『描写済み状態』ではありません。
- 6、各『PL』は自身の『PC』が移動可能な『エリア』の中から1つ選択し、その『PC』を移動させます。
- 7、【経過させる仮想時間】の数だけ【現在の仮想時間】が増加します。
- 8、『クリンナップステップ』へ移行します。

●『クリンナップステップ』●

◆『PC』のいる『エリア』の内1つ以上『描写済み状態』でない『エリア』が存在する場合◆

『メインステップ』へ移行します。

◆『PC』のいる『エリア』全てが『描写済み状態』になっている場合◆

現在の『サイクル』を終了します。

●『メインステップ』●

『GM』が『PC』のいる『描写済み状態』でない『エリア』の中から1つ指定し、その『エリア』の『シーン』を描写します。
『シーン』とは場面のことです。

◆キャラクターの登場◆

今『シーン』を描写中の『エリア』を『シーンエリア』といいます。
『シーンエリア』に在る『キャラクター』は自動的に『シーン』へ登場します。
『シーン』登場しているキャラクターを『シーンキャラクター』といいます。

◆キャラクターの成長◆

「『アビリティ』の中から1種類指定し、その『アビリティ』の【消費CP】だけ【CP】を消費することで、その『アビリティ』を1枚得る」が何回でもできます。
ただし、【CP】が足りなければできません。
また、【CP】は1{サイクル}が終わるまでに全て使い切らなければなりません。

◆『アイテム』の購入◆

「『シーン』に登場しているお店にある『アイテム』の中から1枚指定し、その『アイテム』の【消費財産点】だけ【財産点】を消費することで、その『アイテム』を1枚得る」が何回でもできます。
ただし、【財産点】が足りなければできません。

◆『戦闘処理』◆

『戦闘可能』な状態の戦意を持つキャラクターが【1】匹以上いる場合、自動的に『戦闘処理』に入ります。
『戦闘処理』につきましては後述いたします。

◆『シーン』の終了◆

『GM』はいつでも『シーン』を終了させることができます。
シーン終了時、『シーンキャラクター』である『PC』は【負傷度】と【狂気度】を足した値だけ【空腹度】が増加し、【負傷度】と【狂気度】が全回復します。
負傷度が回復するとともに喰いちぎられた腕などの怪我も回復します。
その後、『シーンエリア』は描写済み状態になり、『クリンナップステップ』へ移行します。

～戦闘処理～

■『戦闘処理』について■

『戦闘処理』はラウンドを繰り返すことで成り立ちます。

戦闘可能な状態の戦意を持つキャラクターが【1】匹もいなくなった場合、自動的に『戦闘処理』は終了します。

1つの{ラウンド}は『セットアッププロセス』から処理します。

■位置の描写■

『ヘクス』の概念があり、『戦場シート』を使用します。

『戦場シート』は後述いたします。

大きさの概念を無視して【1】ヘクスに何匹でも入れることができます。

■1{ラウンド}の流れ■

●『セットアッププロセス』●

このプロセス終了時、『シーンキャラクター』全ての【AP】を【MAXAP】の数だけ増加させます。

このプロセス終了後、『イニシアティヴプロセス』へ移行させます。

●『クリンナッププロセス』●

このプロセス終了後、1{ラウンド}を終了させます。

●『イニシアティヴプロセス』●

◆『シーンキャラクター』に【1】匹でも【AP】が【1】以上のキャラクターいる場合◆

【AP】÷【MAXAP】を分数で表した値が最も大きいキャラクターの中からランダムで【1】匹を『イニシアティヴキャラクター』とし、このプロセスを終了させ、『メインプロセス』へ移行させます。

◆『シーンキャラクター』全員の【AP】が【0】以下の場合◆

このプロセスを終了させ、『クリンナッププロセス』へ移行します。

●『メインプロセス』●

自分が『イニシアティヴキャラクター』である『メインプロセス』のことを『自分のターン』と言います。

何もしない場合は＜待機＞を使用します。

このプロセス終了後、『イニシアティヴプロセス』へ移行させます。

～ダメージ処理～

■ダメージ処理■

●自らダメージを受ける●

【恋愛攻略ダメージ】、【友情攻略ダメージ】、【精神ダメージ】、【信頼攻略ダメージ】は、いつでも自分の操作するキャラクターに好きなだけ受けさせることができます。

この場合、自分の操作するキャラクターは誰によってダメージを与えられたのか、自分で決定できます。

●『セーヴィングスロー』●

【1D100】をロールし、【難易度】より大きければ成功、以下なら失敗です。

●【肉体ダメージ】●

キャラクターが【肉体ダメージ】を受けた時にその【ダメージ】分だけそのキャラクターの【負傷度】を増加させます。

さらに、【負傷度】を【難易度】として『セーヴィングスロー』を行い、失敗したら《気絶状態》に陥ります。

●【精神ダメージ】●

誰かが【精神ダメージ】を与えた時、又は受けた時、そのキャラクターは、その【ダメージ】と同じ枚数だけA:恐怖支配フラグ:B>(←Aにはその【ダメージ】を与えたキャラクターの名前が、Bにはその【ダメージ】を受けたキャラクターの名前が入る)を取得します。

その後、【精神ダメージ】を受けたキャラクターは【ダメージ】分だけ【狂気度】が増加します。

さらに、【狂気度】を【難易度】として『セーヴィングスロー』を行い、失敗したら【狂気決定ロール】を行います。

●『狂気決定ロール』●

狂気によっては、【1D12】をロールし、出目に対応する状態へ陥ります。

出目	状態
1	《逃走状態》
2	《殺意状態》
3	《気絶状態》
4	《笑いながら泣いている状態》
5	《DM状態》
6	《飢えたケモノ状態》
7	《幻覚幻聴状態》
8	《盲目状態》
9	《沈黙状態》
10	《服従状態》
11	《感情状態》
12	《バグ実況状態》

●【空腹ダメージ】●

キャラクターが美味しい何かを見た時のように【空腹ダメージ】を受けた時にその【ダメージ】分だけそのキャラクターの【空腹度】を増加させます。

さらに、【空腹度】÷【3】(小数切り捨て)を【難易度】として『セーヴィングスロー』を行い、失敗したら《飢えたケモノ状態》に陥ります。

●【邪毒ダメージ】●

AがBに【邪毒ダメージ】を与えた時、又は受けた時、AとBは、その【ダメージ】と同じ枚数だけA:邪毒:B>(←Aにはその【ダメージ】を与えたキャラクターの名前が、Bにはその【ダメージ】を受けたキャラクターの名前が入る)を取得します。

●【恋愛攻略ダメージ】●

誰かが【恋愛攻略ダメージ】を与えた時、又は受けた時、そのキャラクターは、その【ダメージ】と同じ枚数だけA:恋愛攻略フラグ:B>(←Aにはその【ダメージ】を与えたキャラクターの名前が、Bにはその【ダメージ】を受けたキャラクターの名前が入る)を取得します。

●【友情攻略ダメージ】●

誰かが【友情攻略ダメージ】を与えた時、又は受けた時、そのキャラクターは、その【ダメージ】と同じ枚数だけA:友情攻略フラグ:B>(←Aにはその【ダメージ】を与えたキャラクターの名前が、Bにはその【ダメージ】を受けたキャラクターの名前が入る)を取得します。

●【精神支配ダメージ】●

誰かが【精神支配ダメージ】を与えた時、又は受けた時、そのキャラクターは、その【ダメージ】と同じ枚数だけA:精神支配フラグ:B>(←Aにはその【ダメージ】を与えたキャラクターの名前が、Bにはその【ダメージ】を受けたキャラクターの名前が入る)を取得します。

●【情報攻略ダメージ】●

誰かが【情報攻略ダメージ】を与えた時、又は受けた時、そのキャラクターは、その【ダメージ】と同じ枚数だけA:情報攻略フラグ:B>(←Aにはその【ダメージ】を与えたキャラクターの名前が、Bにはその【ダメージ】を受けたキャラクターの名前が入る)を取得します。

☆データセクション☆

～キャラクターの状態一覧表～

■《刻印状態：〇〇》■

『サイクル』終了時、《刻印状態：〇〇》を持つキャラクターは青い炎をまとい死亡し（肉にはならない）、〇〇は【空腹度】を全回復する。

《刻印状態：〇〇》の〇〇が死亡するとこの状態は解かれる。

■《組み付き状態：〇〇》■

両手が塞がる。

この状態のキャラクターは「自分のターンに【AP】を【1】消費し、この状態を解き、自分のターンを終了する」ということができる。

『シーン』終了時、この状態は解かれる。

■《組み付かれ状態：〇〇》■

この状態のキャラクターは『アクション』ができない。

《組み付かれ状態：〇〇》の〇〇が持つ《組み付き状態：〇〇》が解かれなければ、この状態は解くことができない。

『シーン』終了時、この状態は回復する。

■《スタン状態》■

この状態のキャラクターは『アクション』ができない。

この状態のキャラクターは「自分のターンに【AP】を【3】消費し、この状態を回復し、自分のターンを終了する」ということができる。

■《気絶状態》■

この状態のキャラクターは＜待機＞以外の『アクション』と会話ができない。

この状態は『シーン』が終了することで回復する。

■《逃走状態》■

この状態のキャラクターは、誰もいない『ヘクス』へ、誰かのいる『ヘクス』からより遠い『ヘクス』へ向かおうと、可能なら必ず、その為の『アクション』をとり続けます。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《殺意状態》■

この状態のキャラクターは、周囲のキャラクターを殺害しようと、可能なら必ず、その為の『アクション』をとり続けます。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《笑いながら泣いている状態》■

この状態のキャラクターは、笑いながら泣き続け、会話と＜待機＞以外の『アクション』ができません。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《DM状態》■

この状態のキャラクターは、痛みに快感を覚え、自ら【ダメージ】を受けようと、可能なら必ず、その為の『アクション』をとり続けます。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《飢えたケモノ状態》■

この状態のキャラクターは、空腹感や食欲しか感じず、自身の【空腹度】を回復するためなら何でもするようになります。

冷静な判断はできず、味方すら喰おうとすることもあります。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《幻覚幻聴状態》■

この状態のキャラクターは幻覚が見えるようになり、幻聴も聞こえるようになります。

会話と＜待機＞以外の『アクション』ができなくなります。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《盲目状態》■

このキャラクターは目が見えません。

視覚を必要とする『アクション』ができなくなります。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《沈黙状態》■

この状態のキャラクターは会話ができせん。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《服従状態》■

この状態のキャラクターは誰の命令でも従うようになります。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《感情状態》■

ある特定の感情のみに縛られ、その感情以外何も感じず、その感情を満たすためなら何でもするようになります。

冷静な判断はできず、味方すら攻撃しようとすることもあります。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《バグ実況状態》■

この状態のキャラクターは言葉がチートバグ動画のテキストバグのようにおかしくなり、さらにその状態で実況しはじめます。

会話ができません。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《睡眠状態》■

この状態のキャラクターは眠ってしまい、会話と＜待機＞以外の『アクション』ができません。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《力が抜けて動けないよ状態》■

この状態のキャラクターは＜待機＞以外の『アクション』ができません。

この状態は『シーン』が終了することで回復します。

■《モンスター状態》■

ある特定の感情のみに縛られ、その感情以外何も感じず、その感情を満たすためなら何でもするようになります。

冷静な判断はできず、誰が味方で誰が敵かすら認識できません。

■《獣化状態》■

『近距離武器攻撃系アビリティ』と『遠距離武器攻撃系アビリティ』が使用不能になる。

『生態的特徴系アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

■《獣人化状態》■

この状態の間、《獣化状態》の効果を受けない。

■《放心状態》■

この状態のキャラクターはあらゆる【技能値】に5マイナスされる。

この状態は『クリンナッププロセス』に解除される。

～アビリティ・アイテムの記述～

■対象:自分■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分を対象とします。

■対象:N体/同ヘクス■

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『ヘクス』にいるキャラクターの中から最少【1】体、最多【N】体指定し、対象とします。

■対象:N体/同エリア■

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にいるキャラクターの中から最少【1】体、最多【N】体指定し、対象とします。

■対象:Nヘクス/同エリア■

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にあるヘクスを最少【1】ヘクス、最多【N】ヘクス指定し、そのヘクスにいるキャラクター全てを対象とします。

■対象:自分以外/同ヘクス■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『ヘクス』にいる自分以外のキャラクター全てが対象となります。

■対象:自分以外/同エリア■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にいる自分以外のキャラクター全てが対象となります。

■対象:全て/同ヘクス■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『ヘクス』にいるキャラクター全てが対象となります。

■対象:全て/同エリア■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にいるキャラクター全てが対象となります。

■対象:なし■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』には対象がいません。

■対象:効果参照■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』の対象選択の方法はそれぞれの『アビリティ』『アイテム』の効果をご参照ください。

■制限:セットアッププロセスN■

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時は各『セットアッププロセス』にN回まで使用できます。

■制限:クリンナッププロセスN■

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時は各『クリンナッププロセス』にN回まで使用できます。

■制限:メジャーN■

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時は『自分のターン』にのみ使用でき、使用すると【AP】をN消費して、『自分のターン』を終了します。

■制限:マイナーN■

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』1枚1枚は、戦闘時は各『自分のターン』にN回まで使用できます。

■制限:行為判定■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、何らかの『行為判定』の『判定値の算出』、又は『難易度の算出』の時にのみ使用できます。

■制限:N/サイクル■

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』1枚1枚は1【サイクル】にN回まで使用できます。

■制限:N/シナリオ■

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』1枚1枚は1【シナリオ】にN回まで使用できます。

■制限:装備<OO>N■

Nには数値が入り、OOには『アイテム』名が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は<OO>をN枚装備していなければ、使用できません。

■制限:消費<OO>N■

Nには数値が入り、OOには『アイテム』名が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は<OO>をN枚以上持っていないと使用できず、使用すると<OO>をN枚消費します。

■制限:戦闘時■

その『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時にのみ使用できます。

■制限:戦闘時以外■

その『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時以外にのみ使用できます。

■制限:効果参照■

この記述がある『アビリティ』『アイテム』が、どのような時に使用できるかは、それぞれの『アビリティ』『アイテム』の効果をご参照ください。

■消費CP:N■

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』は、この記述のN以上の【CP】を持つ『シーンキャラクター』なら、自身の【CP】をN消費することで、取得できます。

◆消費財産点:N◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アイテム』が『シーンエリア』で売っている場合、この記述のN以上の【財産点】を持つ『シーンキャラクター』なら、自身の【財産点】をN消費することで、その『アイテム』を購入できます。

◆取得枚数上限:N◆

Nには数値が入ります。

この記述がある種類の『アビリティ』『アイテム』の取得枚数の上限はNとなります。

この記述がない場合は、その種類の取得枚数に上限はありません。

～アビリティ&アイテム一覧表～

■系統：食性奥義アビリティ■

○草食獣ハービヴォア専用

●草食●

『対象：なし』

【消費CP：0】

『制限：マイナー∞』

【取得枚数上限：1】

食性に『草食獣ハービヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

自分が<食べられる植物>を1枚食べる度、自分は【空腹度】を1回復する。

○吸血獣ブラッドサカー専用

●血食●

『対象：なし』

【消費CP：0】

『制限：マイナー∞』

【取得枚数上限：1】

食性に『吸血獣ブラッドサカー』を持つキャラクターのみ取得できる。

自分が<血>を1枚飲む度、自分は【空腹度】を1回復する。

●吸血●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー2』

【取得枚数上限：1】

食性に『吸血獣ブラッドサカー』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【空腹ダメージ】を与え、与えた【ダメージ】だけ自分の【空腹度】を回復する。

○肉食獣カーニヴォア専用

●肉食●

『対象：なし』

【消費CP：0】

『制限：マイナー∞』

【取得枚数上限：1】

食性に『肉食獣カーニヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

自分が<肉>を1枚食べる度、自分は【空腹度】を1回復する。

●踊り食い●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー3』

【取得枚数上限：1】

食性に『肉食獣カーニヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与え、与えた【ダメージ】だけ自分の【空腹度】を回復する。

●ソフトヴォア●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー4』

『制限：1/シナリオ』

【取得枚数上限：1】

食性に『肉食獣カーニヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』を自分は丸飲みにする。

丸飲みにし、自分の体の中に対象がいる時は、吐き出すか消化することができる。（消化した場合、300枚の<肉>を食べたことになる）

○魂食獣ソウルイーター専用

●ソウルドレイン●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー3』

【取得枚数上限：1】

食性に『魂食獣ソウルイーター』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【精神ダメージ】を与え、与えた【ダメージ】だけ自分の【空腹度】を回復する。

●刻印●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー4』

『制限：1/サイクル』

【取得枚数上限：1】

食性に『魂食獣ソウルイーター』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』を『刻印状態：○○』（←○○には自分の名が入る）にする。

○毒牙獣ヴェノムスファング専用

●ヴェノムスファング●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー4』

【取得枚数上限：1】

食性に『毒牙獣ヴェノムスファング』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【邪毒ダメージ】を与える。

○賭博獣トリックスター専用

●ギャンブリングヴォア●

『対象：1体/同ヘクス』

【消費CP：0】

『制限：メジャー4』

『制限：1/サイクル』

【取得枚数上限：1】

食性に『賭博獣トリックスター』を持つキャラクターのみ取得できる。

【判定値】は自分の<ギャンブリングヴォア>の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<ギャンブリングヴォア>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【300】の【空腹ダメージ】を与え、自分は【空腹度】を【300】回復、失敗した場合、自分は【300】の【空腹ダメージ】を受け、対象の【空腹度】を【300】回復させる。

■系統:食糧アイテム■

●食べられる植物●

『対象:なし』

【消費財産点:5】

この『アイテム』の意味については、『系統:食性奥義アビリティ』をご参照ください。

合法的に売っているのは草食獣ハービヴォアの国民権が認められている国のみ。

●血●

『対象:なし』

【消費財産点:5】

『獣人』や『知獣』の血。

この『アイテム』の意味については、『系統:食性奥義アビリティ』をご参照ください。

合法的に売っているのは吸血獣ブラッドサカーの国民権が認められている国のみ。

●肉●

『対象:なし』

【消費財産点:5】

『獣人』や『知獣』の肉。

この『アイテム』の意味については、『系統:食性奥義アビリティ』をご参照ください。

合法的に売っているのは肉食獣カークヴォアの国民権が認められている国のみ。

■系統:獣性アビリティ■

●移動●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【制限:マイナー1】

【取得枚数上限:1】

隣接するヘクスの内いずれかへ移動する。

●待機●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【制限:メジャー1】

【取得枚数上限:1】

●回避●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【取得枚数上限:1】

●回避補助●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【取得枚数上限:1】

自分の『系統:近距離武器アイテム』を装備している時、それと同じ名前の『アビリティ』の、自分の【技能値】をく回避>の【技能値】の代わりに代用できる。

●隠密●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:0】

【制限:1/サイクル』

【取得枚数上限:1】

使用すると、この『アビリティ』の対象を対象とするアクションを行うまで対象に気付かれなくなり、対象が行う『アクション』の対象にならなくなる。

●感知●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:0】

【制限:1/サイクル』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<隠密>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』からの<隠密>の効果をこの『サイクル』の間受けなくなり、対象の存在と位置を把握できる。

●化ける●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:0】

【制限:1/サイクル』

【取得枚数上限:1】

自分は知人と同じ姿に化け、対象に、自分が化けていることを気付かせない。

●看破●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:0】

【制限:1/サイクル』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<化ける>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』、対象が化けていても対象の真の姿を見破ることができる。

●獣化●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

『獣人』しか取得できない。

自分は《獣化状態》になる。

●獣人化●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

『知獣』しか取得できない。

自分は《獣人化状態》になる。

●元に戻る●

『対象:自分』

【消費CP:0】

【制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

自分が『獣人』なら《獣化状態》を解除し、『知獣』なら《獣人化状態》を解除する。

また、自分の使用した<化ける>の効果も打ち消す。

●MAXAP増加●

『対象:自分』

【消費CP:1】

【制限:1/シナリオ』

この『サイクル』の間、自分の、【MAXAP】に1プラスする。

●炎の息による攻撃●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●氷結の息による攻撃●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●噛みつく●

『対象:1体/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

●クロー●

『対象:1体/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

●パンチ●

『対象:1体/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー1』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●キック●

『対象:1体/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

●尻尾による攻撃●

『対象:1体/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

■系統:近距離武器アビリティ■

●ロングソード●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:装備<ロングソード>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●ダブルショートダガー●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:装備<ショートダガー>2』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●レイピア●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:装備<レイピア>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●スピア●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:装備<スピア>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●バトルアックス●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:装備<バトルアックス>1』

『制限:メジャー4』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【4】消費し、自分のターンは終了する。

●ナイトランス●

『対象:自分以外/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:装備<ナイトランス>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

■系統:近距離武器アイテム■

●ロングソード●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ロングソード>の【技能値】に5プラスする。

●ショートダガー●

『対象:自分』【消費財産点:5】

この『アイテム』購入時、購入者はもう一枚この『アイテム』を得る。

自分はこの『アイテム』を装備できる。

装備中、片手が塞がる(両手が塞がるアイテムと同時に装備できず、片手が塞がる『アイテム』はこれを含めて合計2枚まで装備できる)。

装備中、<ダブルショートダガー>の【技能値】に5プラスする。

●レイピア●

『対象:自分』【消費財産点:5】

装備中、自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<レイピア>の【技能値】に5プラスする。

●スピア●

『対象:自分』【消費財産点:5】

装備中、自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<スピア>の【技能値】に5プラスする。

●バトルアックス●

『対象:自分』【消費財産点:5】

装備中、自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<バトルアックス>の【技能値】に5プラスする。

●ナイトランス●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

装備中、両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ナイトランス>の【技能値】に5プラスする。

■系統:遠距離武器アビリティ■

●ボウ&アロー●

『対象:1ヘクス/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:装備<ボウ>1』

『制限:消費<魔法石>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●クロスボウ&アロー●

『対象:1ヘクス/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:装備<クロスボウ>1』

『制限:消費<魔法石>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●ショットガン&バレット●

『対象:1ヘクス/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:装備<ショットガン>1』

『制限:消費<魔法石>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●ライフル&バレット●

『対象:1ヘクス/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:装備<ライフル>1』

『制限:消費<魔法石>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●拳銃と銃弾●

『対象:1ヘクス/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:装備<拳銃>1』

『制限:消費<魔法石>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

●光線銃とプラズマ●

『対象:1ヘクス/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:装備<光線銃>1』

『制限:消費<魔法石>1』

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<回避>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

■系統:遠距離武器アイテム■

●ボウ●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ボウ&アロー>の【技能値】に5プラスする。

●クロスボウ●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<クロスボウ&アロー>の【技能値】に5プラスする。

●ショットガン●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ショットガン&バレット>の【技能値】に5プラスする。

●ライフル●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ライフル&バレット>の【技能値】に5プラスする。

●拳銃●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<拳銃と弾丸>の【技能値】に5プラスする。

●光線銃●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<光線銃とプラズマ>の【技能値】に5プラスする。

■系統:コミュアビリティ■

●意志●

『対象:自分』【消費CP:0】

【取得枚数上限:1】

●恋愛攻略●

『対象:1体/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【恋愛攻略ダメージ】を与える。

●友情攻略●

『対象:1体/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【友情攻略ダメージ】を与える。

●マインドコントロール●

『対象:1体/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【精神支配ダメージ】を与える。

●恐怖させる●

『対象:1体/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【精神ダメージ】を与える。

●情報を得る●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

自分の会ったことのあるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【情報攻略ダメージ】を与える。

●マインドリーディング●

『対象:1体/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』の感情を自分は読むことができる。

●説得●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

何か行動をしようとしたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』のとうとうとしている行動を止めることができる。

●真偽感知●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

何か発言をしたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<嘘を吐く>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』が故意に嘘を吐いているかどうかを自分は知ることができる。

●嘘を吐く●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

自分の発言を聞いたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<真偽感知>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に自分の発言を真偽問わず、信じ込ませることができる。

■系統:フラグアイテム■

●<A:邪毒:B>●

『対象:なし』

『制限:1/サイクル』

この『アイテム』は【邪毒ダメージ】のルールによってのみ取得できる。

【邪毒ダメージ】のルールにある通り、A、Bにはそれぞれキャラクター名がはいる。

AはBに【肉体ダメージ】と【精神ダメージ】を1点ずつ与え、Aは【空腹度】を2点回復する。

●<A:情報攻略フラグ:B>●

『対象:なし』

この『アイテム』は『ダメージ処理』のルールによってのみ取得が発生し、捨てたり、受け渡したり、手放したりできない。

この『アイテム』はAかBに入る文字列が異なる場合、別の種類として扱います。

『シナリオ』終了時、この『アイテム』は失われます。

Aがこの『アイテム』を50枚以上得ると、Aはこの『シナリオ』でのBの『企み』がわかる。

●<A:恋愛攻略フラグ:B>●

『対象:なし』

この『アイテム』は『ダメージ処理』のルールによってのみ取得が発生し、捨てたり、受け渡したり、手放したりできない。

この『アイテム』はAかBに入る文字列が異なる場合、別の種類として扱います。

『シナリオ』終了時、この『アイテム』は失われます。

Aがこの『アイテム』を50枚以上得ると、AはBを恋愛的に攻略したことになる、以下の処理を行う。

- 1、BはAに『企み』を話す。
- 2、この『シナリオ』中、Bの『企み』を「Aの『企み』が果たされること。」に変更する。
- 3、Bはこの『シナリオ』の間、『ダメージ処理』のルールによって、CにA以外が入る<C:恋愛攻略フラグ:B>を取得することができなくなる。

●<A:友情攻略フラグ:B>●

『対象:なし』

この『アイテム』は『ダメージ処理』のルールによってのみ取得が発生し、捨てたり、受け渡したり、手放したりできない。

この『アイテム』はAかBに入る文字列が異なる場合、別の種類として扱います。

『シナリオ』終了時、この『アイテム』は失われます。

Aがこの『アイテム』を50枚以上得ると、AはBを友情的に攻略したことになる、以下の処理を行う。

- 1、BはAに『企み』を話す。
- 2、この『シナリオ』中、Bの『企み』を「Aの『企み』が果たされること。」に変更する。
- 3、Bはこの『シナリオ』の間、『ダメージ処理』のルールによって、CにA以外が入る<C:友情攻略フラグ:B>を取得することができなくなる。

●<A:精神支配フラグ:B>●

『対象:なし』

この『アイテム』は『ダメージ処理』のルールによってのみ取得が発生し、捨てたり、受け渡したり、手放したりできない。

この『アイテム』はAかBに入る文字列が異なる場合、別の種類として扱います。

『シナリオ』終了時、この『アイテム』は失われます。

Aがこの『アイテム』を50枚以上得ると、AはBの精神を完全に支配したことになり、以下の処理を行う。

- 1、この『シナリオ』中、BはAに逆らえなくなる。
- 2、この『シナリオ』中、Bの『企み』を「Aの『企み』が果たされること。」に変更する。
- 3、Bはこの『シナリオ』の間、『ダメージ処理』のルールによって、CにA以外が入る<C:精神支配フラグ:B>を取得することができなくなる。

●<A:恐怖支配フラグ:B>●

『対象:なし』

この『アイテム』は『ダメージ処理』のルールによってのみ取得が発生し、捨てたり、受け渡したり、手放したりできない。

この『アイテム』はAかBに入る文字列が異なる場合、別の種類として扱います。

『シナリオ』終了時、この『アイテム』は失われます。

Aがこの『アイテム』を50枚以上得ると、AはBの精神を恐怖で支配したことになり、以下の処理を行う。

- 1、この『シナリオ』中、BはAに逆らえなくなる。
- 2、この『シナリオ』中、Bの『企み』を「Aの『企み』が果たされること。」に変更する。
- 3、Bはこの『シナリオ』の間、『ダメージ処理』のルールによって、CにA以外が入る<C:恐怖支配フラグ:B>を取得することができなくなる。

■系統:魔法アビリティ■

●抗魔●

『対象:自分』

【消費CP:0】

これと同じ『アビリティ』の取得はこれと合わせて1枚まで。

●アースクエイク●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:マジック6』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に、【10】のダメージと《スタン状態》を与える。

●インフェルノ●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:マジック6』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に、【10】ずつ【肉体ダメージ】、【精神ダメージ】を与える。

●衝撃波●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:マジック6』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に、《スタン状態》と《放心状態》を与える。

●トルネイドディザスター●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:マジック6』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に、【10】の【肉体ダメージ】と《放心状態》を与える。

●ライトニングサンダー●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:マジック6』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に、【10】の【肉体ダメージ】と《放心状態》を与える。

●ライトニングフォース●

『対象:全て/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:セットアッププロセス1』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の【レベル】+10で行為判定をし、『ヒットキャラクター』のあらゆる【技能値】に、この『ラウンド』の間、【10】プラスする。

●テレポート●

『対象:1体/同ヘクス』

【消費CP:5】

『制限:セットアッププロセス1』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<抗魔>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』と同じ『エリア』の好きなヘクスへ移動させる

●獣化●

『対象:自分』

【消費CP:0】

『制限:マジック2』

【取得枚数上限:1】

『獣人』しか取得できない。
自分は《獣化状態》になる。

●獣人化●

『対象:自分』

【消費CP:0】

『制限:マジック2』

【取得枚数上限:1】

『知獣』しか取得できない。
自分は《獣人化状態》になる。

●元に戻る●

『対象:自分』

【消費CP:0】

『制限:メジャー2』

【取得枚数上限:1】

自分が『獣人』なら《獣化状態》を解除し、『知獣』なら《獣人化状態》を解除する。

また、自分の使用した＜化ける＞の効果も打ち消す。

●マインドコントロール●

『対象:1体/同エリア』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【精神支配ダメージ】を与える。

●化ける●

『対象:自分以外/同エリア』

【消費CP:0】

『制限:1/サイクル』

【取得枚数上限:1】

自分は知人と同じ姿に化け、対象に、自分が化けていることを気付かせない。

●看破●

『対象:自分以外/同エリア』

『消費CP:0』

『制限:1/サイクル』

【取得枚数上限:1】

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の＜化ける＞の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』、対象が化けていても対象の真の姿を見破ることができる。

●CP→魔法石●

『対象:自分』

【消費CP:1】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分の【CP】が【1】以上でなければ使用できない。

自分の【CP】を【1】消費し、自分は＜魔法石＞1枚を得る。

●空腹度→魔法石●

『対象:自分』

【消費CP:1】

『制限:マイナー1』

自分の【空腹度】を【5】増加させ、自分は＜魔法石＞1枚を得る。

●魔法石→ロングソード●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜ロングソード＞1枚を得る。

●魔法石→ショートダガー●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜ショートダガー＞2枚を得る。

●魔法石→バトルアックス●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜バトルアックス＞1枚を得る。

●魔法石→スピア●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜スピア＞1枚を得る。

●魔法石→レイピア●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜レイピア＞1枚を得る。

●魔法石→ナイトランス●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜ナイトランス＞1枚を得る。

●魔法石→ボウ●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜ボウ＞1枚を得る。

●魔法石→クロスボウ●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜クロスボウ＞1枚を得る。

●魔法石→ショットガン●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が＜魔法石＞を5枚以上持っていないと使用できない。

自分の持っている＜魔法石＞5枚を消費し、自分は＜ショットガン＞1枚を得る。

●魔法石→ライフル●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が<魔法石>を5枚以上持っていなければ使用できない。

自分の持っている<魔法石>5枚を消費し、自分は<ライフル>1枚を得る。

●魔法石→拳銃●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が<魔法石>を5枚以上持っていなければ使用できない。

自分の持っている<魔法石>5枚を消費し、自分は<拳銃>1枚を得る。

●魔法石→光線銃●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が<魔法石>を5枚以上持っていなければ使用できない。

自分の持っている<魔法石>5枚を消費し、自分は<光線銃>1枚を得る。

●魔法石→フード付きローブ●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が<魔法石>を5枚以上持っていなければ使用できない。

自分の持っている<魔法石>5枚を消費し、自分は<フード付きローブ>1枚を得る。

●魔法石→魔法の杖●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が<魔法石>を5枚以上持っていなければ使用できない。

自分の持っている<魔法石>5枚を消費し、自分は<魔法の杖>1枚を得る。

●魔法石→魔導書●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:マイナー1』

この『アビリティ』は自分が<魔法石>を5枚以上持っていなければ使用できない。

自分の持っている<魔法石>5枚を消費し、自分は<魔導書>1枚を得る。

■系統:魔法アイテム■

●魔法の杖●

『対象:自分』

【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

装備中、片手が塞がる(両手が塞がるアイテムと同時に装備できず、片手が塞がる『アイテム』はこれを含めて合計2枚まで装備できる)。

装備中、魔法系『アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

●フード付きのローブ●

『対象:自分』

【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

装備中、魔法系『アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

●魔導書●

『対象:自分』

【消費財産点:5】

自分はこの『アイテム』を装備できる。

装備中、片手が塞がる(両手が塞がるアイテムと同時に装備できず、片手が塞がる『アイテム』はこれを含めて合計2枚まで装備できる)。

装備中、魔法系『アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

●魔法石●

『対象:自分』

【消費財産点:1】

■系統:探索アビリティ■

●エリア観察●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

対象は自分のいる『エリア』とする。

行為判定をし、成功すると自分は対象に配置されている『情報』の中から1つ選んで取得する。

この時、自分の【判定値】は自分の<エリア観察>の【技能値】、対象の【対象の難易度】は【10】+【PCのレベルの平均値(小数切り捨て)】となる。

●情報を得る●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

自分の会ったことのあるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<意志>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に【10】の【情報攻略ダメージ】を与える。

●真偽感知●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

何か発言をしたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<嘘を吐く>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』が故意に嘘を吐いているかどうかを自分は知ることができる。

●嘘を吐く●

『対象:効果参照』

【消費CP:5】

『制限:1/サイクル』

『制限:メジャー2』

自分の発言を聞いたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこの『アビリティ』の【技能値】、【対象の難易度】は対象の<真偽感知>の【技能値】で行為判定をし、『ヒットキャラクター』に自分の発言を真偽問わず、信じ込ませることができる。

系統:強化アビリティ

●○○強化●

『対象:自分』

【消費CP:1】

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の種類1つを指定し、その『アビリティ』の名前が○○に入る。

この『サイクル』の間、自分の、<○○>の【技能値】に1プラスする。

●○○強化2●

『対象:自分』

【消費CP:2】

『制限:1/シナリオ』

『制限:セットアッププロセス1』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の種類1つを指定し、その『アビリティ』の名前が○○に入る。

この『ラウンド』の間、自分の、<○○>の【技能値】に5プラスする。

●○○強化3●

『対象:自分』

【消費CP:1】

『制限:行為判定』

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の種類1つを指定し、その『アビリティ』の名前が○○に入る。

この『行為判定』の間、自分の、<○○>の【技能値】に10プラスする。

●MAXAP増加●

『対象:自分』

【消費CP:1】

『制限:1/シナリオ』

この『サイクル』の間、自分の、【MAXAP】に1プラスする。

●□□強化●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の系統1つを指定し、その系統名が□□に入る。

ただし、『系統:食性奥義アビリティ』は指定できない。

この『サイクル』の間、自分の、『系統:□□』全ての【技能値】に1プラスする。

この時、『系統:□□』が『系統:獣性アビリティ』なら、この『サイクル』の間、自分の『系統:食性奥義アビリティ』の【技能値】にも1プラスする。

●□□強化2●

『対象:自分』

【消費CP:10】

『制限:1/シナリオ』

『制限:セットアッププロセス1』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の系統1つを指定し、その系統名が□□に入る。

ただし、『系統:食性奥義アビリティ』は指定できない。

この『ラウンド』の間、自分の、『系統:□□』全ての【技能値】に5プラスする。

この時、『系統:□□』が『系統:獣性アビリティ』なら、この『ラウンド』の間、自分の『系統:食性奥義アビリティ』全ての【技能値】にも5プラスする。

●□□強化3●

『対象:自分』

【消費CP:5】

『制限:行為判定』

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の系統1つを指定し、その系統名が□□に入る。

ただし、『系統:食性奥義アビリティ』は指定できない。

この『行為判定』の間、自分の、『系統:□□』全ての【技能値】に10プラスする。

この時、『系統:□□』が『系統:獣性アビリティ』なら、この『行為判定』の間、自分の『系統:食性奥義アビリティ』の【技能値】にも10プラスする。

☆ワールドセクション☆

■『アスラン』と『ガイア』■

『恒星系アスラニア』には『アスラン』という種族と『ガイア』という種族がいます。

どちらも超高度な科学技術を持った種族です。

『恒星系アスラニア』について語る上でとても重要な種族です。

●『アスラン』と『ガイア』の関係●

『アスラン』と『ガイア』は元々同種族でしたが、善悪論の対立で敵対するようになりました。

●『アスラン』と『ガイア』の姿●

『アスラン』の真の姿は黄金の獅子獣人、『ガイア』の真の姿は白銀の獅子獣人とそっくりです。

ただ、姿を現すときは、どちらも別の他の生物の姿に化けることがあります。

●『パンスペルミア計画』●

『恒星系アスラニア』の生命の起源、それは『アスラン』が蒔いた『種』でした。

『種』が一体どんなものだったかはわかりません。

しかし、それは『アスラン』が科学技術によって生み出したものなのです。

何故『アスラン』は『種』を蒔いたのでしょうか？

それは、生物の相互作用を研究するためです。

●『アスラン』の善悪論●

「生きることは犠牲を払うことであり、それすなわち悪である。」

「死ぬことは哀しみを生むことであり、それすなわち悪である。」

「生きて種を保存することを放棄することは、過去の個体の生きた証の1つを失わせることであり、それすなわち悪である。」

「生きて種を保存することは再び悪を生むことであり、それすなわち悪である。」

「全てのことは悪になりうる。」

「何物も正当化できない。」

「しかし、だからこそ世界は美しい。」

「そして、多様性も美しい。」

●『ガイア』の善悪論●

「生きることは犠牲を払うことであり、それすなわち悪である。」

「死ぬことは哀しみを生むことであり、それすなわち悪である。」

「生きて種を保存することを放棄することは、過去の個体の生きた証の1つを失わせることであり、それすなわち悪である。」

「生きて種を保存することは再び悪を生むことであり、それすなわち悪である。」

「全てのことは悪になりうる。」

「何物も正当化できない。」

「しかし、だからこそ世界は美しい。」

「そして、多様性も美しい。」

「悪は許してはならず、この世界は滅ぶべきである。」

■『恒星系アスラニア』の生物■

●『インターキャリア』●

『恒星系アスラニア』には『インターキャリア』という微生物が存在します(これは『アスラン』がばらまいたものです)。

ウイルスや菌のように空気中や水中を飛び回ります。

◆遺伝子の取り込み◆

『インターキャリア』は体細胞や配偶子に侵入し、宿主の遺伝子を取り込む能力を持ちます。

◆遺伝子の組み込み◆

『インターキャリア』は宿主の体細胞や配偶子に侵入し、遺伝子を組み込む能力を持ちます。

◆遺伝子の最適化◆

『インターキャリア』は宿主の体細胞や配偶子に遺伝子の組み込みを行う際、その体細胞や配偶子の遺伝子を最適化する能力を持ちます。

◆生存可能温度◆

『インターキャリア』の生存可能温度は0ケルビン～2000ケルビン、活動可能温度は273ケルビン～1073ケルビンです。

●遺伝子の更新●

『恒星系アスラニア』の動植物は『インターキャリア』によって、取り込んだ遺伝子を使って、自身の遺伝子を更新します。

●不老の身●

『恒星系アスラニア』の動植物は遺伝子の更新のおかげで老化しません。

●進化の速度●

『恒星系アスラニア』の生物は、『インターキャリア』の遺伝子の取り込みと組み込み、最適化によって進化の速度が速く、通常複数の世代が必要な進化ですが、動植物は『遺伝子の更新』によって、1世代でも進化が起こります。

●キメラの発生●

『恒星系アスラニア』の生物は、『インターキャリア』によって、親以外からも遺伝子を受け継ぐため、通常『キメラ』になります。

●知的生命体●

『恒星系アスラニア』の『知的生命体』は、『キメラ』の発生と進化速度によって多種多様になり過ぎたため、差別基準が多種多様になりました。

差別基準とは、例えば『恒星系アスラニア』から遠く離れた太陽系の第3惑星の人間という種族は、人間は、殺人や奴隷は悪としますが、殺虫や殺菌、畜産業は悪としません。

これと同様に、『恒星系アスラニア』では、『知的生命体』同士で差別し合っているのです。

結果、『知的生命体』同士での食物連鎖が発生しました。

●『獣人』●

剛毛や羽毛、鱗などの人外動物の体の表面と、マズルやピークなどのある人外動物の顔の骨格を持つ、直立二足歩行のできる知的生命体。

地球の生物の遺伝子も一部受け継いでいます。

●『知獣』●

剛毛や羽毛、鱗などの人外動物の体の表面と、マズルやピークなどのある人外動物の顔の骨格を持つ、直立二足歩行のできない知的生命体。

地球の生物の遺伝子も一部受け継いでいます。

●『ハビタブルバリア』とは？●

『恒星系アスラニア』の多くの星には『ハビタブルバリア』というバリアが張られています。

これは『アスラン』が張ったもので、大気の蒸発を防ぐ働きを持っています。

恒星系アスラニアの多くの星に生物が住むことができるのも、このバリアのおかげなのです。

●『コントロールタワー』●

『恒星系アスラニア』の多くの星には『コントロールタワー』という塔が建っています。

これは『アスラン』が建てたもので、惑星の温度を調節する機能があります。

恒星系アスラニアの多くの星に生物が住むことができるのも、この『コントロールタワー』のおかげなのです。

ちなみに、塔の周りにはバリアが張られていて、アスラン以外の生物は立ち入ることができません。

■『魔法』■

このゲームのキャラクターは『魔法』が使用できます。

『アスラン』の科学では、「万物はエネルギーによって生みだすことができ、エネルギーは万物によって生みだすことができる。」とされています。

これは、「万物はそれぞれエネルギーの状態の1つであり、世界の法則を駆使すれば他の状態に変換できる」ということです。

これを念頭に魂、量子もつれ、量子の乱数、素数、幾何学、自然界の4つの相互作用、空間、時間の関係式である『ポテンシャルドグマ』を編み出し、霊能力学、量子力学、素粒子物理学、生物学、幾何学、数学を統一することに成功しました。

『ポテンシャルドグマ』とは潜在するエネルギーの教義という意味です。

そして、その式を使った技術を使用することで、念じるだけで対消滅や対生成、核反応、化学反応、物理変化を駆使して一瞬で炎を出したり、剣を作り出したり、肉体を変身させたり、時空を歪めたりできます。

しかし、うまく使いこなせるかは各個人の様々な要因に依存します。

そして、『アスラン』はこの技術を使用できるようになる薬、を『ダンジョン』の中に隠しました。

『獣人』や『知獣』がこの薬を飲んだ結果、その成分が『インターキャリア』によって様々な生物に拡散しました。

これにより、『ポテンシャルドグマ』を使った技術を恒星系アスラニアの殆どの生物が使用できるようになりました。

この技術をアスラン以外の恒星系アスラニアの生物は『魔法』と呼んでいます。

また、この技術が拡散するきっかけになった薬を、後に『魔法の起源』と呼ぶようになりました。

●魔法と科学の違い●

『科学技術』は、世界の法則を使用した技術の内、利用者が仕組みを理解しているものを指すのに対し、『魔法』は、世界の法則を使用した技術の内、利用者が仕組みを理解していないものを指します。

つまり、『アスラン』にとっては『科学技術』であるものも、それを利用する『獣人』や『知獣』にとっては『魔法』なのです。

■動物の『食性』■

『恒星系アスラニア』の動物には食性が存在します。

『草食獣ハービヴォア』、『肉食獣カーニヴォア』、『吸血獣ブラッドサカー』、『魂食獣ソウルイーター』、『毒牙獣ヴェノムスファング』、『賭博獣トリックスター』の6種類の中から1つ以上持ちます。

同じ種類の食性を複数個持つキャラクターや複数種の食性を持つキャラクターもいます。

食性の取得個数をハビットレベルとします。

また、食性がHのみの個体をカウンター、それ以外をプレデターと言います。

●『H草食獣ハービヴォア』●

植物を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『C肉食獣カーニヴォア』●

肉を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『B吸血獣ブラッドサカー』●

血を吸うことで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『S魂食獣ソウルイーター』●

魂を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『V毒牙獣ヴェノムスファング』●

他の個体に『邪毒』を植え付け、『魔法』を使って『邪毒』から『魔法』で生命力を吸い取って、エネルギーを獲得し生きる食性です。

●『T・賭博獣トリックスター』●

『魔法』を使って、他のキャラクターと不戦不可の賭けを行って、勝利することで相手の生命力を吸い取って、エネルギーを獲得し生きる食性です。

■年齢■

『獣人』や『知獣』が何歳から成体になるかは個体によって、異なります。

中には1年で成体になる個体もいます。

■国の形態■

恒星系アスラニアでは、多種多様化により、様々な差別基準が生まれ、食糧調達方法に大きな影響を及ぼしています。

●草食至上主義食糧調達国●

カウンター至上主義食糧調達ともいいます。

カウンターが住む国です。

このタイプの国では、カウンターを殺すことは法律で禁止されています。

しかし、プレデターは、お尋ね者扱いされ、国内では常に賞金稼ぎや衛兵に命を狙われています。

また、プレデターを絶滅させるために国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●肉食獣至上主義食糧調達国●

食性がCのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がCのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、食性がCのみの個体以外は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●吸血獣至上主義食糧調達国●

食性がBのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がBのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、食性がBのみの個体以外は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●魂食獣至上主義食糧調達国●

食性がSのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がSのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、食性がSのみの個体以外は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●毒牙獣至上主義食糧調達国●

食性がVのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がVのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、食性がVのみの個体以外は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●捕食者至上主義食糧調達国●

ブレデターが住む国です。

このタイプの国では、ブレデターを殺すことは法律で禁止されています。

しかし、カウンターは食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●頭脳至上主義食糧調達国●

知能の高い個体が住む国です。

このタイプの国では、知能の高い個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、知能の低い個体は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、知能の高さの基準は科学者並みの者が多いです。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●魔術師至上主義食糧調達国●

魔法の使用能力の高い個体が住む国です。

このタイプの国では、魔法の使用能力の高い個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、魔法の使用能力の低い個体は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●爬虫類至上主義食糧調達国●

爬虫類である個体が住む国です。

このタイプの国では、爬虫類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、爬虫類でない個体は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●竜類至上主義食糧調達国●

竜類である個体が住む国です。

このタイプの国では、竜類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、竜類でない個体は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●鳥類至上主義食糧調達国●

鳥類である個体が住む国です。

このタイプの国では、鳥類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、鳥類でない個体は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●哺乳類至上主義食糧調達国●

哺乳類である個体が住む国です。

このタイプの国では、哺乳類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、哺乳類でない個体は食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●国民区別主義食糧調達国●

様々な食性の個体が住む国です。

このタイプの国では、国民と認められた個体を殺すことは法律で禁止されています。

しかし、『戸籍に登録されていない者』や『犯罪や借金などによって階級が規定値を下回った個体』は国民とは認められず、食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

●弱肉強食主義食糧調達国●

様々な食性の動物が住む国です。

このタイプの国では国民と認められた個体を殺すことすら禁じられておらず、法律は殆どなく、武力で統治されていることが殆どです。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足りもします。

☆GMセクション☆ ～NPCの作成方法～

『NPC』の作成方法『アーキタイプ』と【レベル】を決定するだけです。

■自動取得(共通)■

『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
意志	1
回避	1
抗魔	1
化ける	1
回避補助	1
看破	1
移動	1
待機	1
隠密	1
感知	1

■自動取得(H)■

『草食獣ハービヴォア』を食性に取得している『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
草食	1

■自動取得(C)■

『肉食獣カーニヴォア』を食性に取得している『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
肉食	1
踊り食い	1
ソフトヴォア	1

■自動取得(B)■

『吸血獣ブラッドサカー』を食性に取得している『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
血色	1
吸血	1

■自動取得(S)■

『魂食獣ソウルイーター』を食性に取得している『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ソウルドレイン	1
刻印	1

■自動取得(V)■

『毒牙獣ヴァノムスファング』を食性に取得している『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ヴェノムスファング	1

■自動取得(T)■

『賭博獣トリックスター』を食性に取得している『NPC』全ては以下の『アビリティ』を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ギャンプリングヴォア	1
ギャンプリングヴォア代用	1

■自動取得(獣人)■

『獣人』の『NPC』全ては＜獣化＞を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

■自動取得(知獣)■

『知獣』の『NPC』全ては＜獣人化＞を1枚ずつ取得しているものとして扱います。

～アーキタイプ一覧表～

■鷲/単のクロスボウ使い■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	1

■虎/狼/猫/犬の友人■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	1

■蛇/蜥蜴/狐の魔術師■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	1
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
クロスボウ	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
囓みつく	1
説得	1
トルネイドディザスター	1
衝撃波	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
クロスボウ強化	13
MAXAP増加	12

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
恋愛攻略	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
囓みつく	1
説得	1
友情攻略	1
情報を得る	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
コミュ強化	5

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
アースクエイク	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
囓みつく	1
衝撃波	1
インフェルノ	1
ライティングサンダー	1
恐怖させる	1
マインドコントロール	1
魔法強化	5

アイテム名	数
クロスボウ	1
魔法石	50

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
恋愛攻略強化	1
真偽感知強化	1
嘘を吐く強化	1
クロー強化	1
意志強化	1
コミュ強化	2

アイテム名	数
フード付きのロープ	1
魔導書	1
杖	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
クロスボウ強化	3
クロスボウ強化3	1
真偽感知強化	1
回避強化	1
クロー強化	1
MAXAP増加	3
説得強化	1
トルネイドディザスター強化	1
衝撃波	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
嘘を吐く強化	1
クロー強化	1
意志強化	1
恐怖させる強化	1
マインドコントロール強化	1
魔法強化	2

■竜の捕食者■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	2
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
アースクエイク	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
尻尾による攻撃	1
衝撃波	1
インフェルノ	1
ライトニングサンダー	1
恐怖させる	1
マインドコントロール	1
魔法強化	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
嘘を吐く強化	1
意志強化	1
尻尾による攻撃強化	1
恐怖させる強化	1
マインドコントロール強化	1
魔法強化	2

■ハチドリ/兎/鹿のアイドル■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	1
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	1
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	1

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
恋愛攻略	3
真偽感知	1
嘘を吐く	1
友情攻略	1
ライトニングフォース	1
情報を得る	1
説得	1
マインドリーディング	1
コミュ強化	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
コミュ強化	3

■獅子/虎のトリックスター■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	1
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	1

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
アースクエイク	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
噛みつく	1
衝撃波	1
インフェルノ	1
ライトニングサンダー	1
恐怖させる	1
マインドコントロール	1
ギャンブリングヴォア強化3	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
嘘を吐く強化	1
ギャンブリングヴォア強化	1
吸血強化	1
恐怖させる強化	1
マインドコントロール強化	1
魔法強化	1
ギャンブリングヴォア強化3	5

■竜の斧使い■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	2
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

■兎/ハチドリのレイピア使い■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	1
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	1

■鱈/ハイエナのガンマン■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	2
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
バトルアックス	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
尻尾による攻撃	1
説得	1
アースクエイク	1
インフェルノ	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
バトルアックス強化	25

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
レイピア	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
パンチ	1
キック	1
説得	1
ライトニングフォース	1
ライトニングサンダー	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
レイピア強化	25

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ショットガン&バレット	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
噛みつく	1
説得	1
トルネイドディザスター	1
衝撃波	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
ショットガンバレット強化	25

アイテム名	数
バトルアックス	1

アイテム名	数
レイピア	1

アイテム名	数
ショットガン	1
魔法石	40

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
バトルアックス強化	6
真偽感知強化	1
嘘を吐く強化	1
意志強化	1
尻尾による攻撃強化	1
説得強化	1
アースクエイク強化	1
インフェルノ強化	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
レイピア強化	6
真偽感知強化	1
嘘を吐く強化	1
意志強化	1
パンチ強化	1
説得強化	1
ライトニングフォース強化	1
ライトニングサンダー強化	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ショットガン&バレット強化	6
真偽感知強化	1
回避強化	1
意志強化	1
噛みつく強化	1
説得強化	1
トルネイドディザスター強化	1
衝撃波	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1

■狼/獅子の騎士■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	2
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ナイトランス	1
真偽感知	1
情報を得る	2
クロー	1
囁みつく	1
説得	1
アースクエイク	1
インフェルノ	1
マインドリーディング	1
ナイトランス強化	10
ナイトランス強化3	15

アイテム名	数
ナイトランス	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ナイトランス強化3	6
真偽感知強化3	1
意志強化3	1
クロー強化3	1
囁みつく強化3	1
説得強化3	2
アースクエイク強化3	1
インフェルノ強化3	1
マインドリーディング強化3	1

■蛇/蜥蜴/狐のアサシン■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	1
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ダブルショートダガー	1
真偽感知	1
情報を得る	2
クロー	1
囁みつく	1
嘘を吐く	1
アースクエイク	1
インフェルノ	1
マインドリーディング	1
ダブルショートダガー強化	10
ダブルショートダガー強化3	15

アイテム名	数
ショートダガー	2

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ダブルショートダガー強化3	6
真偽感知強化3	1
意志強化3	1
クロー強化3	1
囁みつく強化3	1
説得強化3	1
アースクエイク強化3	1
インフェルノ強化3	1
嘘を吐く強化3	1
マインドリーディング強化3	1

■狼/獅子の剣士■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	2
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ロングソード	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
囁みつく	1
説得	1
アースクエイク	1
インフェルノ	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
MAXAP増加	24
ロングソード強化3	1

アイテム名	数
ロングソード	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ロングソード強化	1
ロングソード強化3	1
真偽感知強化	1
嘘を吐く強化	1
クロー強化	1
意志強化	1
説得強化	1
アースクエイク強化	1
インフェルノ強化	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1
MAXAP増加	4

■ 雉の弓手 ■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	1
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	1
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

● 初期取得 ●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ボウ&アロー	1
真偽感知	1
説得	1
意志強化	16
抗魔強化	16
マインドリーディング	1
ボウ&アロー強化	9
ボウ&アロー強化3	30

アイテム名	数
ボウ	1
魔法石	40

● 成長取得 ●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ボウ&アロー強化3	7
真偽感知強化3	1
意志強化3	2
説得強化3	1
マインドリーディング強化3	1
抗魔強化3	2

■ 草食獣ハービヴォア ■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	3
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

● 初期取得 ●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
回避強化3	20
意志強化3	10
抗魔強化3	15
マインドリーディング	1
マインドリーディング強化3	10
真偽感知	1
真偽感知強化3	10

● 成長取得 ●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
回避強化3	10
抗魔強化3	5

■ 肉食獣カーニヴォア ■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	3
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

● 初期取得 ●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
踊り食い強化3	10
ソフトヴォア強化3	10
回避強化3	10
意志強化3	10
抗魔強化3	10
クロー	1
クロー強化3	10
噛みつく	1
噛みつく強化3	5

● 成長取得 ●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
踊り食い強化3	5
回避強化3	5
抗魔強化3	5

■吸血獣ブラッドサカー■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	3
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
吸血強化3	20
回避強化3	10
意志強化3	10
抗魔強化3	10
インフェルノ	1
インフェルノ強化3	10
ライトニングサンダー	1
ライトニングサンダー強化3	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
吸血強化3	10
魔法強化3	1

■魂食獣ソウルイーター■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	3
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ソウルドレイン強化3	10
刻印強化3	10
回避強化3	10
意志強化3	10
抗魔強化3	10
恐怖させる	1
恐怖させる強化3	10
マインドコントロール	1
マインドコントロール強化3	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ソウルドレイン強化3	10
抗魔強化3	1

■毒牙獣ヴェノムスファング■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	3
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
ヴェノムスファング強化3	20
回避強化3	10
意志強化3	10
抗魔強化3	10
インフェルノ	1
インフェルノ強化3	10
マインドコントロール	1
マインドコントロール強化3	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ヴェノムスファング強化3	10
抗魔強化3	1

■賭博獣トリックスター■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	3

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
トリックスター強化3	20
回避強化3	20
抗魔強化3	10
エリア観察	1
エリア観察強化3	10
情報を得る	1
情報を得る強化3	5

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ヴェノムスファング強化3	10
魔法強化3	1

■鰐/イタチ/竜のスピア使い■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	1
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	2
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	0

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
回避強化3	15
意志強化3	10
抗魔強化3	5
スピア	1
スピア強化3	40

アイテム名	数
スピア	1

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
スピア強化3	10
回避強化3	3
意志強化3	1
抗魔強化3	1

■神速のスターヴィーゼル■

食性名	数
H草食獣ハービヴォア	0
C肉食獣カーニヴォア	0
B吸血獣ブラッドサカー	0
S魂食獣ソウルイーター	0
V毒牙獣ヴェノムスファング	0
T賭博獣トリックスター	3

●初期取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』は以下の『アビリティ』又は『アイテム』を取得しているものとして扱います。

アビリティ名	数
回避強化3	11
MAXAP増加	14
意志強化3	10
抗魔強化3	10
ダブルショートダガー	1
ダブルショートダガー強化3	10

アイテム名	数
ショートダガー	2

●成長取得●

この『アーキタイプ』の『NPC』はレベルが【1】増加するごとに以下の『アビリティ』を取得するものとして扱います。

アビリティ名	数
ダブルショートダガー強化3	2
MAXAP増加	5
回避強化3	1
意志強化3	1
抗魔強化3	1

☆シナリオ作成者セクション☆

■『シナリオ』■

このゲームをプレイするためには『シナリオ』が必要です。

『シナリオ』とは卓上RPGをプレイする上で、よりスムーズな進行を計るために予め決めておく大まかな筋書きやデータのことです。

■フェイズ制■

『シナリオ』をフェイズで分ける考え方があります。

●『オープニングフェイズ』●

最初のフェイズ。

『PC』たちが『シナリオ』に関わるきっかけを描写するフェイズです。

●『メインフェイズ』●

『オープニングフェイズ』の次のフェイズ。

『シナリオ』の展開部で、『クライマックスフェイズ』の伏線を描写するフェイズです。

●『クライマックスフェイズ』●

『メインフェイズ』の次のフェイズ。

『シナリオ』の最盛部で、最も大きなイベントが発生するフェイズ。

●『エンディングフェイズ』●

『メインフェイズ』の次のフェイズ。

『メインフェイズ』～『クライマックスフェイズ』の展開に応じて、結末を描写するフェイズです。

■作成手順■

1. 最盛部をイメージ

『クライマックスフェイズ』に起こすイベントの大体のイメージを考えます。

この時、『PC』が『クライマックスフェイズ』のキーパーソンになるようなイメージにしてください。

2. キーパーソンの動機の決定

『クライマックスフェイズ』に登場するキャラクターの『企み』と『事前状況』、『そのキャラクターの『PL』へのお願い』を考えます。

これは『PC』が『クライマックスフェイズ』に登場している前提で申し上げます。

『企み』と『事前状況』、『そのキャラクターの『PL』へのお願い』を合わせて『ハンドアウト』といいます。

3. PCの人数の決定

動機の関係上、『PC』が何匹になるか確認します。

4. 導入方法の決定

『企み』に基づいて、『オープニングフェイズ』にあたる『サイクル』で、どの『PC』がどんな『エリア』へ移動可能なのか、またその『エリア』でどんなイベントを起こすのか、どんな『情報』を配置するのかを決定します。

『オープニングフェイズ』にかかる『サイクル』数は1〔サイクル〕くらい、『オープニングフェイズ』の「各『サイクル』の【経過させる仮想時間】」の合計は5くらいが望ましいです。

5. 展開部の決定

1～4で決定した情報を基に、『メインフェイズ』にあたる『サイクル』で、各〔サイクル〕どの『PC』がどんな『エリア』へ移動可能なのか、またその『エリア』でどんなイベントを起こすのか、どんな『情報』を配置するのかを決定します。

『メインフェイズ』にかかる『サイクル』数は3〔サイクル〕くらい、各サイクルの【経過させる仮想時間】は1くらいが望ましいです。

5. 最盛部の決定

1～5で決定した情報、特に最盛部のイメージを基に、『クライマックスフェイズ』にあたる『サイクル』で、起こすイベントを決定します。

『クライマックスフェイズ』にあたる『サイクル』では、基本的にはある1つの『エリア』のみへ全ての『PC』が移動可能とすると良いでしょう。

『クライマックスフェイズ』にかかる『サイクル』数は1〔サイクル〕くらい、『クライマックスフェイズ』の「各『サイクル』の【経過させる仮想時間】」の合計は5くらいが望ましいです。

6. その他キャラの動機の決定

その他のキャラクターの『企み』を考えます。