



## 世界観について



## 人々の暮らしについて

テクノポリスは、現代に勝るにも劣らない技術力 を誇り、魔法と機械の融合によるロボット技術 では先を進んでいる巨大な地下都市です。

- ・電気が通り生活水準は先進国並みです。
- ・天上スクリーンが昼夜を再現しています。

## ■歴史について

魔法王国時代に現れた天才、「ドクターアール」 は魔法と機械を融合した魔導機械技術を生み 出しました。

魔導機械技術の随意を尽くして作り上げられた のが、自己増殖型巨大地下都市テクノポリスです。 地上の文明がモンスターによって破壊された時、 地下にあったテクノポリスはその災を免れます。

しかし、テクノポリスは自らの構造を増殖させ、 通路が地上に繋がったことでモンスターが侵入。 生活の要である製造工場"ジェネレーター"の 占拠や異常事態が発生してしまいました。

## ■政治・社会について

政治形態は評議会によって統括されており、 市民の生活は製造工場の"ジェネレーター"に よって支えられています。

- ・身分証明として、ひとりひとり網膜パターン が登録されています。
- ・0~5のレベル制で身分が分かれています。
- 地上との交易はほぼありません。
- ・通常と異なる姿をした人間はミュータントと呼ばれ、ひとつ下に見られがちです。
- ・人々は協力してモンスターと戦っています。

- ・貨幣は金貨 (ゴールド)です。現物を所有するのが最も安全と言われています。
- ・テクノポリスを中心に、自己増殖によって通路 が網目状に広がり、各地に小型都市、小ポリス を形成しています。

## ■用語について

## • 都市防衛組織

政府公認の荒事担当部署。主にモンスター被害やジェネレーターの防衛を請け負います。

単に組織とだけ呼ばれています。

## 装甲騎兵

機動力のある魔導機械式全身甲冑です。 全高2m前後で甲冑の装着型をトルーパー、 3m以上の搭乗型をメルカバと言います。

## ・ジェネレーター

材料さえ供給できれば食品から兵器の部品 まで全てを自動生産してくれます。

ジェネレーターは生活の基盤です。万一にも 壊れるとその辺り一帯の死活問題となります。

## ・ミュータント

魔力の影響で人間が変容した姿です。変な目で 見られやすく、多くはそれを気にして通常生活を 営めずにいます。エージェントとなるものも多い です。

## • 吸血鬼

「吸血の儀」によって同族を増やす存在です。 強靭な精神力をもつ3レベル以上の存在でない と吸血に耐えられず廃人となります。「吸血の儀」 で何が行われるかは皆、口を閉ざしています。

## 巨大地下都市 テクノポリス

評議会が統治し、人口は約1000万人です。

統括区:レベル5容認の評議会のある区域

上層居住区:レベル3容認の支配層の区域

施設区:レベル1容認の施設や商店街の区域

下層居住区:レベルに問わず住める区域

自然区: 栽培や森林、水源のある区域

中央制御管理区:中央コンピュータのある区域

廃棄区:廃棄物を処理する区域

拡張通路口:自己増殖した小ポリスへ行く通路

## エージェントの利用する施設

## ●組織の支部

多数のエージェントを抱える組織の窓口です。 会議室でクエストのやり取りをします。

## ●武器商会" R&R"

武器や防具を取り扱っているお店です。

①武器や防具の購入: 武器や防具を買う

②武器や防具の強化: 武器や防具を鍛える

③武器や防具の売却:武器や防具を売る

④特殊弾の購入:特殊弾を買う

## ●商店街"カミラ通り"

非合法な物も取り扱う商店街です。

①道具屋:店にある道具を買う

②質屋: 手持ちの道具・ドロップ品を売る

③飲食店:飲食、情報収集

## ジョン・ドゥー

「連絡員] [25歳] [男性] [腹黒] [サングラス] 組織の連絡員です。本名は伏せられており、 プライベートも不明です。エージェントたちに組織 からの依頼の連絡を引き受けています。

## リドリー・ラックス

「商人」「53歳」「男性」「義理堅い」「守銭奴」 R&Rを営む武器商人です。金にうるさいですが、 その分、品揃えや品質はテクノポリス一です。 装甲騎兵には並々ならぬ思い入れがあります。

## カミラ・ミッドナイトマスター

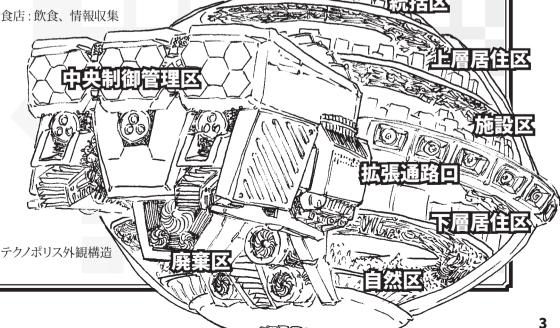
「富豪」「不明」「女性」「ツンデレ」「吸血鬼」 商店街の顔である吸血鬼の長です。

彼女に気に入られた者は吸血鬼の仲間として 迎える「吸血の儀」への参加を認められます。

## メナス

[孤児] [15歳] [女性] [穏やか] [角] 下層居住区に住む角つきの少女です。

ミュータントたちと寄り添って暮らしています。



## ◆通常作成の流れ◆

## <u> ①プレイヤー名の記入</u>

※キャラクタ―シートに 記入します。

スカウト

プレイヤー名に自分の名前を書きます。

## ②職業の決定 (p.20)

職業をトルーパー・ソーサラー・スカウトからひとつ選択します。

レベル1状態の最大HPと最大MP、初期取得スキルを3つ取得、初期能力を以下の通り 記入します。HPは♡、MPは○、能力値はゲージを塗りつぶします。

トルーパー レベル1 装甲騎兵による壁役。 最大HP5♥♥♥♥♥ 最大MP2●● 【初期取得スキル】 チーム:ビリーブ! レベル1:カバー レベル1:アサルト 【初期能力値】 体力4■■■ 知識1■

感覚2■■

ソーサラー レベル1 大局を動かす魔法役。 最大HP3♥♥♥ 最大MP4●●● 【初期取得スキル】 チーム:ビリーブ! レベル1:マジックサーチ レベル1:ファイアボルト または、リペアを選択 【初期能力値】

知識4■■■■

感覚2■■

探すで役立つ支援役。 最大HP4♥♥♥ 最大MP3●● 【初期取得スキル】 チーム:ビリーブ! レベル1:フォロー 【初期能力値】 体力2■■ 知識1■

感覚4■■■■

レベル1

## ③能力値ボーナスの割り振りとアイテムの取得 (p.30/36/38)

能力値ボーナス2点(■■) を、好きな能力値に割り振ります。 必要能力値を満たした武器と防具をひとつずつ得られるので、そこを見るとよいでしょう。 さらに、「ハンドガン」と「エージェントセット(非常食×3/水筒/バッグ/ライト/通信機/ ロープ/回復剤/バッテリー×2/工具箱)」を取得します。

## ④キャラクタータグの決定 (p.42)

〈性別〉、〈年齢〉、〈性格〉、〈育ち〉、〈動機〉、〈特徴〉を決めます。 性別と年齢は自分で決めることを推奨しますが、どれも「ダイス決定表」が使えます。

## ⑤キャラクター名の記入

キャラクターに相応しい名前を付けます。「ダイス決定表」もあります。

完成!

## == 能力一覧 ==

## 体力

●運動力や筋力、抵抗力

穴に落ちた仲間や物を引き 上げる/重いものを持ち上 げる・運ぶ・投げつける/ 重労働に耐える/毒見をす る/全速力で走る/など

装備:剣、槍、斧、盾、 金属鎧、装甲騎兵

## 知識

●知識量や理解力

古代文字を解読する/アイ テムを鑑定する/モンスタ 一の特性を知っている/ 忘れていたことを思い出す /物事を推測する/など

装備:銃

## 感覚

●器用さや感知

丸木橋などを滑らず渡る/ エリアを探索する/器用に 鍵を開ける/気配を察する /聞き耳を立てる/罠を解 除する/など

装備:短剣、銃

## スキルの見方

スキルの見方です。

## 



①スキル名

スキルの名称です。

(4)= 自分以外にいつでも使える。

特殊 | [味 たべ 射程:

MPを1点回復する。 ★:1回の冒険に一度だけ

使うことができる。

仲間を応援する。

4)対象

スキルの対象のキャラクターです。

敵…相手側 味方…自分側 無差別…両方

1体:誰か1体を対象にできる。

貫通:1列ずつ1体を対象にできる。

1列: どこか1列が対象にできる。

全体:射程内のすべてを対象にできる。

## ②必要MP

消費するMPです。 残りMPが必要MP より少ないと、効果 が発動しません。

★と書かれたスキルはMPを消費しませんが、 1回の冒険につき1度だけしか使えません。

## ③スキルタグ

そのスキルが分類されるタグです。

攻撃: 行動を使い、武器で攻撃するスキルです。

魔法: 行動を使い、魔法を唱えるスキルです。

行動: 行動を使い、特殊行動するスキルです。

防御:詳細に書いてある時に使うスキルです。

特殊:詳細に書いてある時に使うスキルです。

## 5射程

スキルのもつ射程です。

武器: 武器の射程と同じになります。

数字: 数字分の射程まで届きます。

## 6詳細

スキルの詳しい効果です。

スキルを使うタイミングや解説があります。

「状態異常」…「状態異常」に必ずなります。

「状態異常」(抵抗)…抵抗を難易度とした【体力】

判定をします。失敗すると

「状態異常」になります。

〈火〉〈雷〉〈氷〉…発生するダメージの種類です。

・同じスキルの戦闘中と書かれた効果は重複しません。

《ビリーブ!》と以下の防御と攻撃のスキルを持ちます

- ・行動を使わずに、仲間をかばう《カバー》
- ・敵1体に強烈な一撃を浴びせる《アサルト》

## ●クラスチェンジ後の上級職業について

エース:集団戦闘が得意な戦場の華です。

ヘルハウンド: 魔術回路を宿して戦う地獄の番犬です。

バーサーカー: 狼の魂を宿して戦う狂戦士です。

## ビリーブ!

 $\star$ 

## 特殊

[味方1体] 射程:3

## 効果

自分以外にいつでも使える。 MPを1点回復する。

★:1回の冒険に一度だけ 使うことができる。

仲間を応援する。

## √**5**→

カバー

MP 0

防御

[味方1体] 射程:1

## 効果

なんらかの行動による 「ダメージの決定」時に使う。 ダメージを受ける対象を 自分に変える。

味方を庇う。

アサルト

MP 1

攻撃 [敵1体] 射程:武器

## 効果

装備している武器で、攻撃力 +2の攻撃をする。

突撃する。

ガード

MP 1

防御

[自分]

### 効果

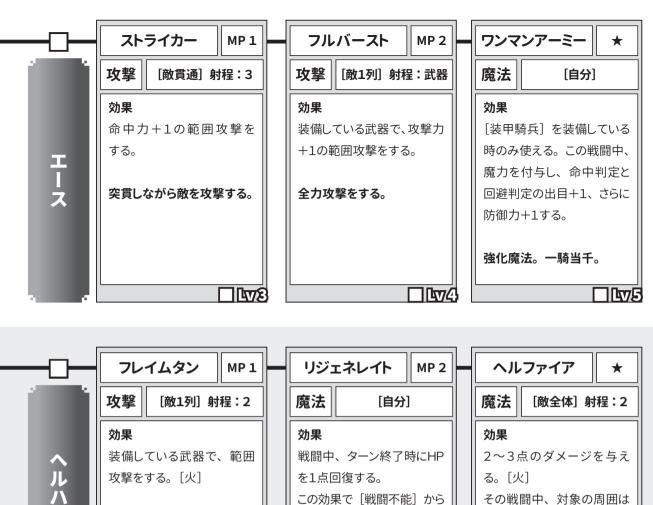
「HP の減少」時に使える。 受けるはずのダメージを 2点減らす。

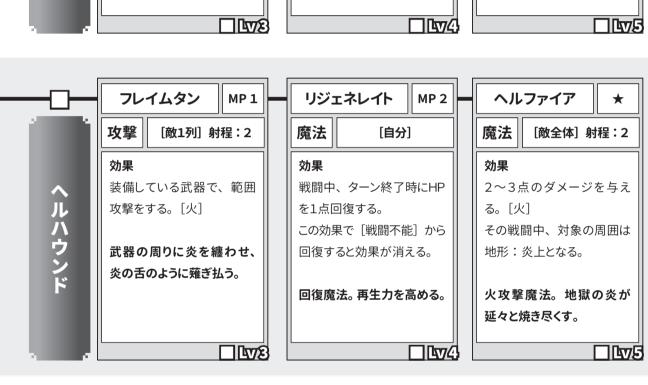
相手の攻撃に一番硬い部分 を当てて痛みを減らす。

 $\Pi \nabla \Omega$ 

## スキル

- ●このシートを印刷すると便利
- ※習得したスキルの□にチェック をつけます。
- ※クラスチェンジした□にチェック をつけます。







## ソーサラー

《ビリーブ!》と以下の魔法のスキルを持ちます。

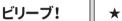
- モンスターを一度に分析する《マジックサーチ》
- •貫通攻撃の《ファイアボルト》または、傷を癒す《リペア》

## ●クラスチェンジ後の上級職業について

エクソシスト:聖水を操る祓魔師です。

アルケミスト:物質変換の錬金術師です。

ヴァンパイア:吸血の儀を生き延びた吸血鬼です。



特殊 [味方1体] 射程:3

## 効果

自分以外にいつでも使える。 MP を1点回復する。

★:1回の冒険に一度だけ 使うことができる。

仲間を応援する。

ファイアボルト

MP 2

魔法 | [敵貫通] 射程:3

## 効果

2~3点の範囲ダメージを 与える。[火]

火攻撃魔法。敵を貫く火矢 を飛ばす。 エンチャント

MP 1

魔法

[味方1体] 射程:3

### 効果

その戦闘中、魔力が付与され、 命中判定の出目を+1する (出目がクリティカル値以上に なるとクリティカルヒットする)。

強化魔法。身体全体に魔力 を付与する。

## 

マジックサーチ MP 0

魔法 [全体] 射程:3

## 効果

〈知識〉判定をする。

魔法の罠、モンスターの 知名度を難易度にして成功 すると、その情報が分かる。

魔力分析魔法。

**√ | [47]** }

リペア

OR

MP 2

[[47]

魔法 │ [味方1体] 射程:3

## 効果

HP を3~4点回復する。

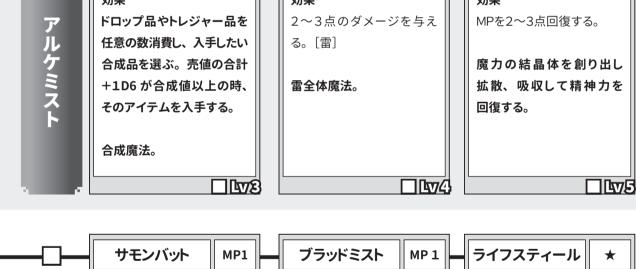
[捕獲]を除く状態異常を 回復する。

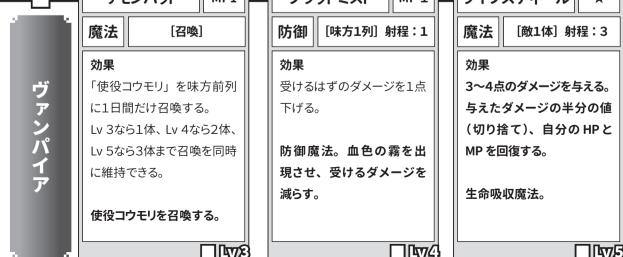
回復魔法。

## スキル

- ●このシートを印刷すると便利 です。
- ※習得したスキルの□ にチェック をつけます。
- ※クラスチェンジした□にチェック をつけます。







## スカウト

《ビリーブ!》と以下の特殊のスキルを持ちます。

- ・行動を使わず、ドロップ品を手に入れる《ハント》
- ・行動を使わず、命中力や回避力を上げる《フォロー》

## ●クラスチェンジ後の上級職業について

コマンダー:仲間を鼓舞する指揮官です。

ガンスリンガー:銃の扱いに長けた銃師です。

サイキッカー: 超能力を駆使して戦う超能力者です。



\*

特殊

[味方1体] 射程:3

## 効果

自分以外にいつでも使える。 MP を1点回復する。

★:1回の冒険に一度だけ 使うことができる。

仲間を応援する。

## 

ハント

MP 0

特殊

[戦闘不能のモンスター]

## 効果

探索フェイズの時に使える。 **〈感覚〉判定をする。** 

難易度 10 に成功すると、 モンスターからドロップ品を 得る。

解体して素材を得る。

**✓ [₩**1

フォロー

MP 1

特殊

[味方1体] 射程:3

## 効果

勝負の達成値を+2する。

外れそう、当たりそうになる 味方を攻撃中に補助する。

スナイピング

MP 1

攻撃

[敵1体] 射程:武器

## 効果

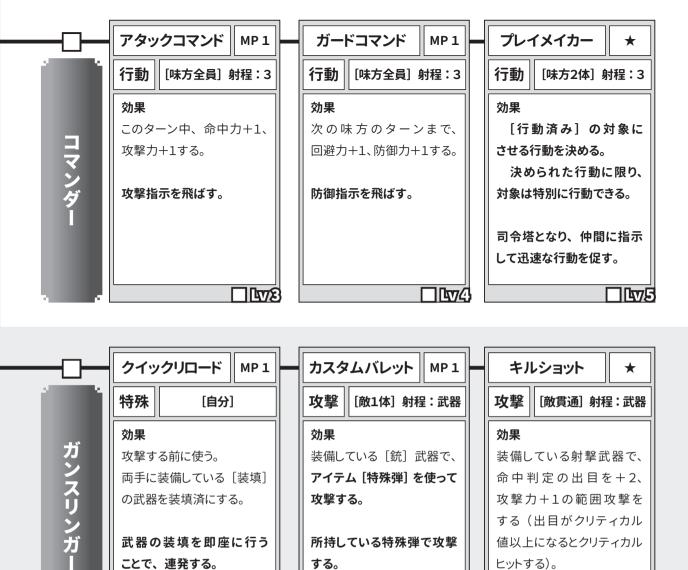
装備している武器で、命中 判定の出目を+2した攻撃 をする(出目がクリティカル 値以上になるとクリティカル ヒットする)。

狙いすました一撃は敵を 補足し致命傷を与えやすい。

िपग्र

## スキル

- ●このシートを印刷すると便利 です
- ※習得したスキルの□にチェックをつけます。
- ※クラスチェンジした□にチェックをつけます。





 $\mathbb{R}^{(n)}$ 

必殺の一撃を放つ。

者と呼ばれる。見えない手

で敵の位置を動かす。

1005

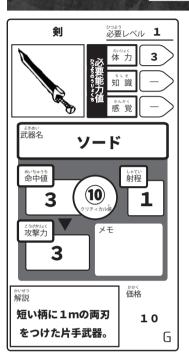
 $\mathsf{T}\mathsf{L}\mathsf{v}\mathsf{r}\mathit{\Delta}$ 

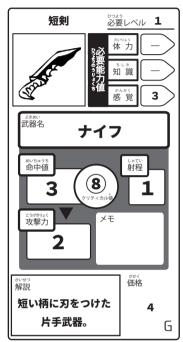


## アイテム **二**は 日日 **止し 行**

武器とは、主に攻撃の時に用いる戦闘用のアイテムのことです。

- ・武器は左右の手にひとつずつ装備できます。なにもない時は素手です。
- ・両手武器は攻撃するときに両手を使うため、片方の手は空けておきます。
- ・銃は弾が冒険中になくなることはありません。
- ・防具 [装甲騎兵] の時、[装甲騎兵用] 武器が装備可能となる。
- ・武器 [装填] は攻撃後、再び攻撃するのに1行動使って弾込めします。













メモ 〈装填〉…一度攻撃すると、攻撃できなくなる。弾を装填する行動すれば再び攻撃できる。

プレイヤーガイド

## 武器ではないが、武器のように使用できるアイテムの例。

| 代用武器名  | 必要能力值 | 命中値 | グル値 | 攻撃力 | 射程 | メモ | 解説                |
|--------|-------|-----|-----|-----|----|----|-------------------|
| 素手     | なし    | 3   | 12  | 1   | 1  |    | パンチやキックで闘う。       |
| スーツパンチ | なし    | 3   | 12  | 3   | 1  |    | 装甲騎兵による格闘。[装甲騎兵用] |
| 棒きれ    | なし    | 3   | 12  | 2   | 1  |    | 椅子の足や棒状のもの。       |
| コンテナ   | 体力5   | 2   | 12  | 5   | 1  |    |                   |











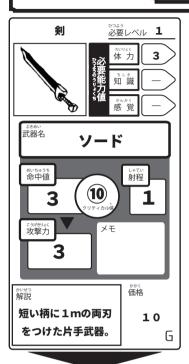




## 強化

武器強化とは、武器を鍛えてより強くすることです。

- ・必要レベルを満たし、強化額を支払うことで性能が一段階上がります。
- ・武器名と命中値、攻撃力の値を矢印の数値に変更してください。



















★モ 〈装填〉…一度攻撃すると、攻撃できなくなる。弾を装填する行動すれば再び攻撃できる。 〈両手〉…もう片方の手に何も装備していない状態でないと攻撃できない。 〈回避+1〉…回避値を+1する。





















## 強化

武器強化とは、武器を鍛えてより強くすることです。

- ・必要レベルを満たし、強化額を支払うことで性能が一段階上がります。
- ・武器名と命中値、攻撃力の値を矢印の数値に変更してください。



















メモ 〈装甲騎兵用〉…防具に [装甲騎兵] を装備時のみ、〈装甲騎兵用〉武器で攻撃できる。

〈装填〉…一度攻撃すると、攻撃できなくなる。弾を装填する行動すれば再び攻撃できる。

〈両手〉…もう片方の手に何も装備していない状態でないと攻撃できない。

















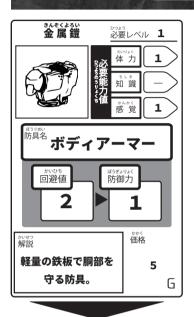




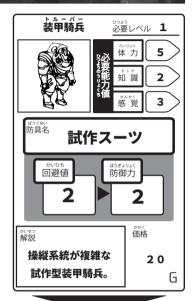


防具とは、主に防御のために用いる戦闘用のアイテムのことです。

- ・防具は胴体を中心に保護します。重ねて着ることはできません。
- ・必要レベルを満たし、強化額を支払うことで性能が一段階上がります。
- ・防具名と回避値を矢印の数値に変更してください。
- ・防具 [装甲騎兵] を装備時、"素手"が"スーツパンチ"となります。 また、「装甲騎兵用] と書かれた武器を装備可能になります。



















## 防具ではないが、防具のように使用できるアイテムの例。

| 代用防具名 | 必要能力值 | 回避値 | 防御力 | 解説                             |
|-------|-------|-----|-----|--------------------------------|
| はだか   | なし    | 1   | 0   | 何も着ていない状態。何か着ておかないと衛兵に捕まってしまう。 |
| 衣服    | なし    | 0   | 1   | 一般的な布製の服。                      |

## アイテム

## 合成品

- 「クラフトマジック」で作成します。
- ・普通の店では購入できません。
- ・[合成値] の半額が売却価格です。

合成値以上が出れば完成します。

## 合成品 合成値 備考

**毒消し** 3「マヒ]「酔っ払い]を回復する。「使い捨て]

回復剤 4 HPを1点回復する。「使い捨て]

雷撃石 5 敵単体・射程:3に2点のダメージを与える。[雷][使い捨て]

火炎石 5 敵単体・射程:3に2点のダメージを与える。[火][使い捨て]

氷結石 5 敵単体・射程:3に2点のダメージを与える。「氷]「使い捨て」

聖水スプレー 5 戦闘中、[神聖] を武器につける。[使い捨て] 着火剤 5 戦闘中、[火] を武器につける。[使い捨て] 感電液 5 戦闘中、[雷] を武器につける。[使い捨て] 氷結膜 5 戦闘中、「氷] を武器につける。「使い捨て]

万能スプレー 8「病気」「マヒ」「酔っぱらい」「石化」を回復する。[使い捨て]

HP ポーション 10 HP を 2 点回復する。[使い捨て] MP ポーション 10 MP を 2 点回復する。[使い捨て]

指向性爆弾 15 対象と同じ列へ2点のダメージを与える。「使い捨て」

HP エリクサー 20 HP を 4 点回復する。[使い捨て] MP エリクサー 20 MP を 4 点回復する。[使い捨て]

回復香 30 対象と同じ列は HP を 2 点回復する。[使い捨て]

## 特殊彈

次の[銃]の攻撃にのみ適用されます。

## 名称 備考

魔力弾 魔力を付与します。

価格:2 [使い捨て] 雷光弾[雷]を付与します。

価格:2 [使い捨て]

火炎弾 [火] を付与します。

- 価格:2 [使い捨て]

氷結弾 [氷] を付与します。 価格:2「使い捨て]

散弾 対象を敵1列にします。

価格:5 [使い捨て]

強化弾 攻撃力を+2します。

価格:10 [使い捨て]









|   | こうげきほうほう<br>攻撃方法 | がいちゅうち<br><b>命中値</b> | こうげきりょく 攻撃力 | りゃてい<br>射程 |
|---|------------------|----------------------|-------------|------------|
| ) | 噛みつく             | 3 12                 | 9 4         | 1          |

| = |     |     |
|---|-----|-----|
|   | の避値 | 防御力 |
|   | 4   | 0   |

| スキル | しょうひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効 果                           |
|-----|---------------------|---|
| 召喚獣 |                     | [自分] 召喚したキャラクターの命令に従う。<br>1日経つと消える。             |
| 統率  |                     | [自分] 仲間に使役コウモリが2体以上いる時、<br>常に命中力+1(3体以上なら+2)する。 |
|     |                     |   |

**解説** ヴァンパイアが己の血から生み出し、使役するコウモリ。

| 種別   | 性格  |       | ドロップ品 |
|------|-----|-------|-------|
| 魔法生物 | 忠実  | 話ができる | なし    |
| 特徴   |     |       |       |
| 飛行   | 召喚獣 | 敏感:音  |       |





道具とは、なにかしらの役に立つアイテムのことです。

- 道具は普段、バッグやポケットの中にしまっています。
- ・エージェントセットは最初に支給され、なくなったら個別に店で買います。
- 一流のエージェントは、エージェントセットをおろそかにしません。
- ・同復剤や非常食、バッテリーのチェックはひとつ使ったことを表します。
- ・ライトや無線機といった電子機械を使うにはバッテリーを消費します。



## 食べ物

所持

価格 **1** G 3日分

道具名

## 非常食

解説

「空腹」を回復する。味気ないが 日持ちする携帯食料。



## 入れ物

所持 価格

**1** G 1個

道具名

## 水筒

水を入れる容器。喉の渇きを潤 す水が1L分入る革製のボトル。



## 入れ物

所持 価格 1袋 **1** G

道具名

## バッグ

かいせつ解説

中に物を収納できる道具。 防水性の合成皮でできている。



## 電子機械

所持 価格

**5** G 1本

道具名

## ライト

がいせつ解説

照明器具。バッテリーを消費 すると冒険中明るくなる。



## 電子機械

所持 価格 **3** G 1個

道具名

## 無線機

バッテリーを消費すると冒険中 他の無線機に音声を届ける。



### 冒険

所持 価格 **1** G 5 m

道具名

## ロープ

結んだり、縛ったりして冒険を 手助けする丈夫な縄。



## 使い切り

所持 価格 1個 **4** G

道具名

## 回復剤

がいせつ解説

HPを1点回復する。 痛みを和らげる効能がある薬。



## 使い切り

所持 価格 2個 **1** G

道具名 バッテリー

がいせつ解説

電力が詰められた小型電池。 電気機械を動かすのに使う。



## 冒険

所持 価格 1箱 **2** G

道具名

## 工具箱

がいせつ解説

罠の解除などに使う。 針金、針、釘、トンカチを含む。



道具とは、なにかしらの役に立つアイテムのことです。

- 道具は普段、バッグやポケットの中にしまっています。
- ・エージェントは、冒険中に役立つ任務道具を持ち歩くことがあります。
- 任務道具はなくなったら店でまた買ってください。
- ・解説に魔法と書かれているものは、《マジックサーチ》に反応します。
- ・爆弾は投げて、自分より射程が2離れた位置で爆発させます。

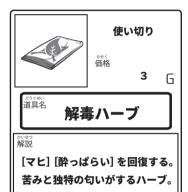


1

G



飲むと「酔っぱらい」になる。

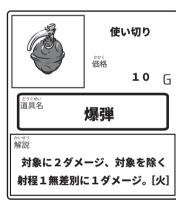




滑りをよくする潤滑剤や火の勢

いを強めるため燃料になる液体。













# ギャラクタータグ

性格は、PCの行動傾向です。

|   | 110/ | 性格     |             |
|---|------|--------|-------------|
|   | 1    | 優等生    | まっすぐな性格     |
|   | 2    | 真面目    | きちんとする性格    |
|   | 3    | 爽やか    | すがすがしい性格    |
| 1 | 4    | 勇敢     | 勇ましい性格      |
|   | 5    | 熱血     | 熱い性格        |
|   | 6    | 頼もしい   | 安心できる性格     |
|   | 1    | 物静か    | 落ち着いている性格   |
|   | 2    | 几帳面    | きっちりとした性格   |
|   | 3    | 繊細     | 細やかな性格      |
| 2 | 4    | 照れ屋    | 恥ずかしがる性格    |
|   | 5    | お人好し   | 他人を気づかう性格   |
|   | 6    | 穏やか    | 温厚な性格       |
|   | 1    | 仕事人    | 仕事一筋の性格     |
|   | 2    | 合理的    | 無駄なことをしない性格 |
| 3 | 3    | 素直     | 裏表のない性格     |
| 3 | 4    | 努力家    | 頑張る性格       |
|   | 5    | 明るい    | 前向きな性格      |
|   | 6    | キザ     | かっこつける性格    |
|   | 1    | お堅い    | かたくるしい性格    |
|   | 2    | 厳しい    | きつい性格       |
| 4 | 3    | 心配性    | なんでも気にする性格  |
| _ | 4    | 自信家    | プライドがある性格   |
|   | 5    | 世話好き   | 人をかまいたがる性格  |
|   | 6    | 優しい    | 人を思いやる性格    |
|   | 1    | 陽気     | ほがらかな性格     |
|   | 2    | 腹黒     | 計算して動く性格    |
| 5 | 3    | マイペース  | 動じない性格      |
|   | 4    | 元気     | 楽しそうな性格     |
|   | 5    | ロマンチスト | 夢見がちな性格     |
|   | 6    | のんびり   | ゆっくりとした性格   |
|   | 1    | ワイルド   | 野生味のある性格    |
|   | 2    | 天然     | 空気を読まない性格   |
| 6 | 3    | 大雑把    | 特に気にしない性格   |
|   | 4    | お調子者   | トリッキーな性格    |
|   | 5    | クール    | 冷やかな性格      |
|   | 6    | ツンとした  | 冷たくあしらう性格   |

育ちは、PCの育った環境です。

|   |   | <br>育ち | 説明          |
|---|---|--------|-------------|
|   | 1 | 農園     | 畑や牧場を経営する人  |
|   | 2 | 職人     | 道具をつくる人     |
| 1 | 3 | 販売員    | 物を売る人       |
| 1 | 4 | 旅人     | 旅をする人       |
|   | 5 | 商人     | 店や馬車で商売する人  |
|   | 6 | 役人     | 村の管理運営をする人  |
|   | 1 | 富豪     | 金持ちな人       |
|   | 2 | 社長     | 会社を束ねる人     |
| 2 | 3 | 市長     | 都市を管理する人    |
| ~ | 4 | 使用人    | メイドや執事といった人 |
|   | 5 | 軍人     | 戦闘訓練を受けている人 |
|   | 6 | 警官     | 街を守る人       |
|   | 1 | 学園     | 人材育成の学園で働く人 |
|   | 2 | 工場     | 製造所に勤める人    |
| 3 | 3 | ホテル    | 旅館で働く人      |
| 3 | 4 | パブ     | 酒場や飲み屋で働く人  |
|   | 5 | カジノ    | ジャンブルに関わる人  |
|   | 6 | スラム    | 貧民街で生きる人    |
|   | 1 | コック    | 料理をつくる人     |
|   | 2 | 整備士    | 機械を整備する人    |
| 4 | 3 | 占い師    | 未来を占う人      |
| - | 4 | 芸人     | 人を楽しませる人    |
|   | 5 | 駅員     | 機関車の駅で働く人   |
|   | 6 | ゴミ処理屋  | ゴミを処理する人    |
|   | 1 | トルーパー  | パワードスーツを操る人 |
|   | 2 | ソーサラー  | 魔法を操る人      |
| 5 | 3 | ガンナー   | 銃による支援をする人  |
|   | 4 | 傭兵     | 金で雇われて戦う人   |
|   | 5 | 教会     | 神様の教えに従う人   |
|   | 6 | 医師     | 治療する人       |
|   | 1 | アーティスト | 芸術活動で暮らす人   |
|   | 2 | 研究所    | 研究所に暮らす人    |
| 6 | 3 | 配達員    | 手紙や物を届ける人   |
|   | 4 | 土木作業員  | 土木作業をする人    |
|   | 5 | 廃棄場    | 廃棄区に暮らす人    |
|   | 6 | 不明     | よくわからない人    |



## ◆ダイス決定表 (自分で選択するか、ダイス: ひとつめ左列、ふたつめ右列で決める)

「ダイス決定表」の結果が嫌な時は、 振り直したり、自分で決めたりして もかまいません。

動機は、PCがエージェントになった理由です。

動機 説明 修行 自らを鍛えるため 1 2 解呪 呪いを解くため 3 自分探し 自分探しをするため 1 力試し 力試しするため 4 5 悟り 悟りをひらくため モテたい モテるから 6 1 つぐない 罪をつぐなうため 2 夢 夢を叶えるため 物語を書くため 3 物語 2 4 最強 最強になるため 5 知識 知識を得るため 6 名誉 名誉を得るため 家族 家族を養うため 1 2 お金持ち 一攫千金するため 借金 借金を返済するため 3 3 4 宝探し 宝探しをするため 5 世界 世界を知りたいから 6 功績 功績を残すため 1 救う 人々を救うため 2 人々を守るため 守る 3 導く 人々を導くため 4 仲間 仲間のため 国のため 5 玉 6 親 親のため 命令 評議会の命令だから 1 2 望まれた 育ての親の望みだから 神のお告げだったから 3 神託 5 4 頼られた 誰かに頼られたから 5 結婚 結婚の条件のため 6 探究心 探究心から 1 仇うち 仇をうつため 2 再建 故郷を復活させるため カッコいい カッコいいから 3 4 解明 謎を解き明かすため 5 生きがい 生きがいだから 他になかったから しかたなく

「※色」「※獣」「※生物」の結果が出た場合は、次のページの表を参照してその単語を記入します。

特徴は、PCの見た目などの設定です。

|   |   | 特徴      | 説明            |
|---|---|---------|---------------|
|   | 1 | 「※色」の目  | 「色」(p.44) 色の目 |
|   | 2 | 「※色」の髪  | 「色」(p.44) 色の髪 |
|   | 3 | 「※色」の服  | 「色」(p.44)色の服  |
| 1 | 4 | 「※色」の帽子 | 「色」(p.44)色の帽子 |
|   | 5 | 「※色」の靴  | 「色」(p.44) 色の靴 |
|   | 6 | 「※色」の武器 | 「色」(p.44)色の武器 |
|   | 1 | 「※獣」耳   | 「獣」の耳のミュータント  |
|   | 2 | 「※獣」頭   | 「獣」の頭のミュータント  |
|   | 3 | 「※生物」頭  | 「生物」の頭のミュータント |
| 2 | 4 | 尖り耳     | 尖った耳のミュータント   |
|   | 5 | 角       | 角生えたミュータント    |
|   | 6 | ふかふか    | 毛むくじゃらなミュータント |
|   | 1 | 大きい     | 身体が大きい        |
|   | 2 | 小さい     | 身体が小さい        |
| 3 | 3 | マッチョ    | 筋肉質な身体        |
| 3 | 4 | スマート    | スッとした身体       |
|   | 5 | カッコいい   | カッコよく見える      |
|   | 6 | かわいい    | かわいく見える       |
|   | 1 | 怖そう     | 怖そうに見える       |
|   | 2 | 美しい     | 美しく見える        |
| 4 | 3 | 中性的     | 見た目の性別が不詳     |
| 7 | 4 | はかなげ    | 消えそうな美しさがある   |
|   | 5 | 傷跡      | 大きな傷跡がある      |
|   | 6 | 眼帯      | 片目を何かで覆っている   |
|   | 1 | メガネ     | 眼鏡をかけている      |
|   | 2 | サングラス   | サングラスをかけている   |
| 5 | 3 | マスク     | マスクを被っている     |
|   | 4 | 首輪      | 首輪をはめている      |
|   | 5 | ピアス     | ピアスをつけている     |
|   | 6 | ゴーグル    | ゴーグルをかけている    |
|   | 1 | オッドアイ   | 左右の瞳の色が違う     |
|   | 2 | サイボーグ   | 身体の一部が機械      |
| 6 | 3 | ホムンクルス  | ジェネレーター生まれ    |
| 3 | 4 | ダンピール   | 半吸血鬼の存在       |
|   | 5 | 実験体     | 人体実験を受けた      |
|   | 6 | 地上人     | 地上から堕ちてきた     |



## ◆詳細ダイス決定表(自分で選択するか、ダイス:ひとつめ左列、ふたつめ右列で決める)

| 世 1 2 3 4 5 6 1  |    | 7 - | F和ツ1、                         |
|--|----|-----|-------------------------------|
| 1 基本A 2 基本B 3 明るい 4 渋い 5 深い 6 鉱石 3 明るい 4 渋い 5 深い 5 の 1 2 3 4 5 6 |    |     | 色                             |
| 1 基本A 2 基本B 3 明るい 4 渋い 5 深い 6 鉱石 2 基本B 3 明るい 4 渋い 5 6 1 2 3 4 5  |    | 1   | <sup>むらさき</sup><br>パープル/ 紫    |
| 3 4 5 6 1 2 3 4  | _  | 2   | <sub>あお</sub> ブルー/青           |
| 本 A 5 6 1 2 3 4 5 6 1 2  |    | 3   | みどり                           |
| 5 6 1 2 3 4 5 6  | 本  | 4   |                               |
| 1 2 3 4 5 6 1 2 5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7  | Α  | 5   | <sup>き</sup><br>イエロー/黄        |
| 2 基本 B 5 6 1 2 3 4 5 6 1 2 5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7   |    | 6   |                               |
| 2 基本 B 3 明るい   |    | 1   | ゴールド/金                        |
| 基本 B 5 ブラウィー カー  | 0  | 2   | <sub>ぎん</sub><br>シルバー/銀       |
| 本 B  | _  | 3   |                               |
| 5 ブラックト 1 2 3 4 5 7 アンシール 1 1 2 3 3 明るい 5 6 1 2 3 3 日 2 2 3 3 日 3 日 4 法い 5 6 1 2 3 3 日 5 6 1 2 7 プラック スス アンシーク 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1   | 本  | 4   | グレー/灰                         |
| 1 カー・アングラン アングー・アングラン アングー・アングラン アングー・アングー・アングー・アングー・アングー・アングー・アングー・アングー・   | В  | 5   |                               |
| 1 2 3 4 2 2 3 4 2 2 3 4 2 2 3 4 2 2 3 4 2 3 4 2 3 3 4 4 3 5 6 1 2 3 3 4 4 3 5 6 1 2 3 3 4 4 3 5 6 1 2 3 3 4 4 3 5 6 1 2 3 3 4 5 6 1 2 3 3 4 5 6 1 2 3 3 5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7  |    | 6   | ホワイト/白                        |
| 3 明 3 日 4 日 2 シング 神 3 日 3 日 3 日 4 日 2 トング 神 3 日 3 日 4 日 2 日 3 日 5 日 5 日 5 日 5 日 5 日 5 日 5 日 5 日 5  |    | 1   | ラベンダー/薄紫                      |
| 明るい  | 2  | 2   | シアン/水 色                       |
| 4 ピング/ ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **  | -  | 3   |                               |
| 1 けっぱん は は は は は は は は は は は は は は は は は は は   |    | 4   | ももいろ<br>ピンク/桃 色               |
| 1 ヴァイオレッジ・オルンジ・オルンジ・オルンジ・オルンジ・オルンジ・オルンジ・オルンジ・オルン   | ۲۰ | 5   | れもんいろ<br>レモン/檸檬色              |
|  |    | 6   | だいだい<br>オレンジ/ 橙               |
| 4 3 リーフグリーン さん で す か か か か か か か か か か か か か か か か か か   |    | 1   | <sub>すみれ</sub><br>ヴァイオレット/ 菫  |
| サンプラワーシ/ 早られる マーフ・マース マース・マース マース・マース・マース マース・マース マース マース マース マース マース マース マース マース マース  |    | 2   | が<br>インディゴ/藍                  |
| 1 オニキス / ブロッサム / 桜 Dまわり  |    | 3   | リーフグリーン/草                     |
| 5 サンフラワー/向島車麻<br>1 オニキス / 添加 に は で に かい に  |    | 4   |                               |
| 1 オニキス/ 無麻 に黒 と添 に出 と添 に出 と添 に出 と添 に出 と ディーブブルー / 細智 い ジェイド / 羽 型 ルベエ  |    | 5   |                               |
| 1 オニキス/漆黒ペキョン・オニキス/漆は、キャープブルー/縦がました。 ジェイド ましん アンバー / 深はく ロルイン / 深はく ロルイン / ではらればく ロルビー / できさきずいかい まいまい アンバー / がききずいかい まいまい アンバー / できさきずいかい まいまい アンバー / できさきずい * オールビー / できる エメラルド / マジスト / ボース できる エメラルド / マジスト / ボース できる エメラルド / マジスト / ボース できる エメラルド / マジェース まっき エス・ファイア / できる エス・ファイト / できる エス・ファイア / できる エス・ファイア / できる エス・ファイト |    | 6   | フ <del>ラ</del> ックス/亜麻         |
| 2 ディーブブルー/ 総書 書 3 ジェイド /   |    | 1   | オニキス/漆黒                       |
| 3 ジェイド/ 翡翠 L A   |    | 2   |                               |
| 1 クリムゾン/深紅 こはく アンバー/ 琥珀 6 ス/ウホウイ・純白 1 アジスト/業水晶 2 サファイア/ 万きば ム サファイア/ 万きば ム エメラルド/翠玉 6 3 エメラルド/翠玉 5 トパーズ/新工 はつきん 5 トパーズ/ はつきん   | _  | 3   | <sub>ひすい</sub><br>ジェイド/翡翠     |
| 5 アンバー/琥珀<br>6 ス/ウホワイト/純白<br>1 アジスト/紫水晶<br>2 サファイア/蒼玉<br>2 サファイア/蒼玉<br>5 エメラルド/翠玉<br>4 ルビー/紀玉<br>5 トパーズ/黄玉<br>5 トパーズ/はなる   |    | 4   | クリムゾン/深紅                      |
|  |    | 5   | アンバー/琥珀                       |
| 1 アバスト/紫水晶 2 サファイア/首玉 6 3 エメラルド/翠玉 こうぎょく 石 4 ルビー/紅玉 うう黄玉 しつき、  |    | 6   | スノウホワイト/純白                    |
| 2 サファイア/蒼玉 がじばい エメラルド/翠玉 こっきょく 石 4 ルビー/紅玉 おうぎょく トパーズ 貴玉 はっきん   |    | 1   | むらさきすいしょう<br>アメジスト/紫水晶        |
| <ul> <li>エメラルドノ翠玉</li> <li>4 ルビーノ紅玉</li> <li>トパーズノ黄玉</li> <li>はっきん</li> </ul>  |    | 2   | サファイア/蒼 玉                     |
| 石 4 ルビー/紅玉 おうぎょく ちょうきょく しょうきん  |    | 3   | <sub>すいぎょく</sub><br>エメラルド/翠 玉 |
| 5 トパーズ/黄玉  |    | 4   |                               |
| 6 プラチナ/白金  |    | 5   | <sub>おうぎょく</sub><br>トパーズ/黄玉   |
|  |    | 6   | プラチナ/白金                       |

| <b>/</b> 人    | Æ | <b>全文</b> (目分で選             |
|---------------|---|-----------------------------|
|               |   | 獣                           |
|               | 1 | いぬ<br>ドッグ/犬                 |
| 4             | 2 | りょうけん<br><b>ハウンド/猟犬</b>     |
| <b>1</b><br>肉 | 3 | ゥルフ/ 狼                      |
| 食             | 4 | フォックス/狐                     |
| Α             | 5 | ためさ<br>ラクーンドッグ / 狸          |
|               | 6 | あらいぐま<br>ラクーン/洗熊            |
|               | 1 | ベア/熊                        |
| 0             | 2 | いたち<br>ウィーズル/鼬              |
| 2             | 3 | キャット/猫                      |
| 食             | 4 | タイガー/虎                      |
| В             | 5 | ぴょう<br>パンサー/豹               |
|               | 6 | しし<br>ライオン/獅子               |
|               | 1 | うさぎ<br>ラビット/兎               |
|               | 2 | いのしし<br>ボア/ 猪               |
| 3 草           | 3 | ピッグ <i>/</i> 豚              |
| 食             | 4 | らくだ<br>キャメル/駱駝              |
| A             | 5 | うし<br>キャトル/牛                |
|               | 6 | ッ ぎ<br>ゴート/山羊               |
|               | 1 | <sup>ひつじ</sup><br>シープ/羊     |
| 4             | 2 | ジラフ/麒麟                      |
| <b>4</b><br>草 | 3 | <sub>しか</sub><br>ディア/鹿      |
| 食             | 4 | <sup>うま</sup><br>ホース/馬      |
| В             | 5 | <sup>ちば</sup><br>ドンキー/驢馬    |
|               | 6 | <sub>しまうま</sub><br>ゼブラ/縞馬   |
|               | 1 | うイノサラス/ 犀                   |
| 5             | 2 | テイパー/獏                      |
| そ             | 3 | ありくい<br>アントイーター/蟻食          |
| の他            | 4 | マーテン/貂                      |
| Α             | 5 | <sup>そう</sup><br>エレファント/象   |
|               | 6 | ヒポポタマス/河馬                   |
|               | 1 | <sup>ねずみ</sup><br>マウス/ 鼠    |
| 6             | 2 | スクウィラル/栗鼠                   |
| そ             | 3 | はりねずみ<br><b>ヘッジホッグ</b> /針 鼠 |
| の他            | 4 | もぐら<br>モール/土竜               |
| В             | 5 | こうもり<br><b>バット/蝙蝠</b>       |
|               | 6 | モンキー/猿                      |

| 1 2 1 鳥類 1 2 1 鳥類 1 2 3 4 7 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1  | 9/J <b>\</b> |   | 生物           |
|--|--------------|---|--------------|
| 1 鳥類 2 爬虫類・両生類 3 海洋生物 A 4 海洋生物 B 5 虫類 5 6 1 2 3 4 5  |              | 1 | اباط         |
| 1 鳥類 2 爬虫類・両生類 3 海洋生物 A 4 海洋生物 B 5 虫類  |              |   | からす          |
| 鳥類 5 6 2 爬虫類・両生類 3 海洋生物 A 6 1 2 7 イススリタクフェードルイルが ハルは クラー・ルー・ ハル イススリタクフェー・ トリンシュ アー・ フィー・ アー・ フィー・ アー・ フィー・ アー・ フィー・ アー・ フィー・ アー・ フィー・ アー・ アー・ アー・ アー・ アー・ アー・ アー・ アー・ アー・ ア   | 4            |   | レイヴン/ 烏      |
| 類 5 6 2 Re虫類・両生類 3 海洋生物 A 5 6 1 2 3 4 5 6 1 2  | 1 .          |   | / /// **     |
| 2 爬虫類・両生類 3 海洋生物 A 2 に蛸が賊ぶ鳥に豹ら鯨が豚む虫 では アス・デート アル・デート アス・デート アル・デート アル・デート アス・デート アス・デート アル・デート アル・デート アル・デート アル・デート アル・デート アル・デート アル・デート アル・ |              | • |              |
| 2 に虫類・両生類 3 海洋生物 A 2 ス リ タ ク フ ー ド ル イ グ グ ク イ ・ ド ル イ グ グ ク イ シ シ ブ ク オ ク カ ク カ ク カ ク カ ク カ ク カ ク カ ク カ ク カ   |              | - | イーグル/鷲       |
| 2 配虫類・両生類 3 海洋生物 A 5 6 1 2 ス リ タ ク フ ニ フ イ ・ シ ・ カ ・ カ ・ カ ・ カ ・ カ ・ カ ・ カ ・ カ ・ カ   |              |   | スワン/白鳥       |
| E 由類・両生類   | 2            |   | スネーク/蛇       |
| 3 4 クロッグ い井さ / さ慢 き吹み A クロコートンシート / シートンシート / シート / シート / カートンシート / カート  |              |   | リザード/蜥蜴      |
| 両生類 5 フュートンコック フェー・ファート カーフェー・ファート カーフェー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ  |              | 3 | タートル/亀       |
| 生類 6 コート・コート・デージャ (シート・アン・デージー・ 1 コート・コート・アート・デージー・ 2 コート・コート・アート・アート・アート・アート・アート・アート・アート・アート・アート・ア  |              | 4 | クロコダイル/鰐     |
| 1 コートート  | 生            | 5 | フロッグ/蛙       |
| 1 2 2 カール クース クール クース クール クース クール クース クール クース クール クース クール グース グース クース グース グース グース グース グース グース グース グース グース グ  | 類            | 6 | ニュート/井守      |
| 3     3       3     3       4     ククスークスークが置した。       5     0       7     カラシールークスークが置した。       7     カラウトパを置いによる人を高くした。       7     カウトパをした。       7     カウトパをした。       8     カケンギー・       7     カイン・       8     カケン・       7     カケン・       8     カケン・       8     カケン・       9     カケン・       1     カケン・       2     カケン・       3     カケン・       4     カケン・       5     カケン・       5     カケン・       5     カケン・       6     カケン・       7     カケン・       7     カケン・       8     カケン・       9     カケン・   |              | - | フィッシュ/ 魚     |
| 7     1       4     5       5     6       6     7       7     7       7     7       9     7       1     2       1     2       2     2       2     3       4     3       4     3       4     3       5     4       6     1       7     2       8     1       8     1       9     1       1     2       1     2       1     2       2     3       3     4       4     3       5     4       6     3       6     3       7     3       8     4       9     3       1     4       1     4       1     4       2     5       3     4       4     4       5     6       6     1       6     1       7     1       8     1       9     1       1     1       1<   |              | 2 | イール/鰻        |
| 生物 A 5 ロ フラン   |              | 3 | シャーク/鮫       |
| A 5 ロブスターかと  | _            | 4 | シーホース/海馬     |
| 1 オクトパス い鳥はか   |              | 5 | ロブスター/海老     |
| 1 オクトパス / sh m m m m m m m m m m m m m m m m m m   |              | 6 | クラブ/蟹        |
| 4 2 スクイド/鳥鳥は<br>第 3 ペンギン/島島は<br>ポンギン/島島と<br>あさ海 (じん)人鳥ら (おき) (おき) (おき) (おき) (おき) (おき) (おき) (おき)  |              | 1 | オクトパス/蛸      |
| 洋生物 B 5 ホエール / あが海(い鯨か / 人)  |              | 2 | スクイド/烏賊      |
| 生物 B 5 ホエール 海海 (い海 によう) ホエール (い海 によう) は に 一トル (い海 に で ートル (かが に 切り に かが に 切り に かが に 切り に かが に 切り に かが に ラント (は な り で ) は 蜂 で な スパイダー / 蜘蛛は ま な は な ま な ま な ま な ま な ま な ま な ま な ま   |              | 3 | ペンギン/人鳥      |
| B 5 ホエール/ San  | 生            | 4 | シール/海豹       |
| 1 ドルフィン/海豚 ビートル/海豚 ビートル/ 海豚 ビートル がぶで虫 2 アント・蟻 かたっひり サック ファント がなり カック ファント がなり カック ファント がなり カック ファント がなり ファント がなり ファント がなり ファント がなり ファント はなり エース・ジャン・ マック はなり マック はなり アーク はなり マック   |              | 5 | ホエール/鯨       |
| 1 ビートル/甲虫<br>2 アント/蟻<br>5 3 スネイル/蝸牛<br>5 は バタフライ ・   |              | 6 | ドルフィン/海豚     |
| 2 アント/蟻 かたのむり かたのむり  |              | - | ビートル/甲虫      |
| 虫類 4 バタフライ ちょう ば し   |              | 2 | アント/蟻        |
| 類 4 バタフライン蝶<br>5 ビー/蜂<br>6 スパイダー/蜘蛛  | -            | 3 | スネイル/蝸牛      |
| 6 スパイダー/蜘蛛   |              | 4 | バタフライ/蝶      |
| り スパイダー/蜘蛛   |              | 5 |              |
|  |              | 6 | スパイダー/蜘蛛     |
|  |              |   | ペガサス/天馬      |
| 2 バジリスク/蛇王   |              |   | バジリスク/蛇王     |
| 6 3 コニコーン/一角獣  |              |   | ┃ ユニコーン/一角 獣 |
| 獣 4 グリフォン/鷲獅子  |              | - | グリフォン/鷲獅子    |
| 5 ワイバーン/飛竜   |              |   | ワイバーン/飛竜     |
| 6 ドラゴン/竜   |              | 6 | ドラゴン/竜       |

| ふた            | つめ, | 石列で決める)                    |
|---------------|-----|----------------------------|
|               |     | 紋章                         |
|               | 1   | ップード/剣                     |
| 4             | 2   | ゃり<br>スピア/槍                |
| <b>1</b><br>基 | 3   | <sub>おの</sub><br>アックス/斧    |
| 本             | 4   | <sup>ゅみ</sup><br>ボウ/弓      |
| Α             | 5   | っぇ<br>ロッド/杖                |
|               | 6   | たて<br>シールド/盾               |
|               | 1   | アロー/矢                      |
| 2             | 2   | っぽ<br>ポット/壺                |
| 基             | 3   | チェーン/鎖                     |
| 本<br>B        | 4   | <sup>すず</sup><br>ベル/鈴      |
| В             | 5   | <sup>ゆびわ</sup><br>リング/指輪   |
|               | 6   | <sub>ほうせき</sub><br>ジュエル/宝石 |
|               | 1   | ツリー/木                      |
| 3             | 2   | フラワー/花                     |
| 特             | 3   | クローバー/四つ葉                  |
| 殊<br>A        | 4   | けっしょう<br>クリスタル/結晶          |
| ^             | 5   | <sup>きば</sup><br>ファング / 牙  |
|               | 6   | ぐんだん<br>レギオン/軍団            |
|               | 1   | フェザー/羽根                    |
| 4             | 2   | キー/鍵                       |
| 特             | 3   | <sup>もん</sup><br>ゲート/門     |
| 殊             | 4   | キャッスル/城                    |
|               | 5   | てんし<br>エンジェル/天使            |
|               | 6   | デビル/悪魔                     |
|               | 1   | フレイム/ 炎                    |
| 5             | 2   | ラ小二ング/稲妻                   |
| 特             | 3   | クラウド/雲                     |
| 殊<br>C        | 4   | クレセント/三日月                  |
|               | 5   | サン/太陽                      |
|               | 6   | スター/星                      |
|               | 1   | ホイール/車輪                    |
| 6             | 2   | バランス/天秤                    |
| 特             | 3   | シップ/船                      |
| 殊<br>D        | 4   | アンカー/ 錨                    |
| 5             | 5   | うずまき<br>スパイラル/渦巻           |
|               | 6   | サークル/陣                     |

## ▼チーム名決定表(自分で選択するか、ダイスひとつで決める)

| 1       | 2        | 3        | 4        | 5         | 6        |  |  |  |  |
|---------|----------|----------|----------|-----------|----------|--|--|--|--|
| 「色」+「獣」 | 「色」+「生物」 | 「色」+「紋章」 | 「獣」+「紋章」 | 「生物」+「紋章」 | 「紋章」+「色」 |  |  |  |  |

上にある詳細ダイス決定表を参照してください。



## ●キャラクタータグ ダイス決定表「性別・年齢」

(自分で選択するか、ダイスで決める)

性別・年齢はできるかぎり決めましょう。はじめての人は自分に近いものをお勧めします。 1Dは6面体ダイス1つのこと。[] 内のすべてを足し合わせた数値が年齢になります。

## ■性別

| 1        | 2  | 3  | 4  | 5  | 6   |  |
|----------|----|----|----|----|-----|--|
| プレイヤーと同じ | 女性 | 男性 | 女性 | 男性 | その他 |  |

※性別:その他は、①無性、②両性、③複雑な性、④昼夜で性別逆転、⑤秘密、⑥不明などです。

## ■年齢

|    | 1        | 2           | 3           | 4           | 5         | 6         |
|----|----------|-------------|-------------|-------------|-----------|-----------|
| [2 | 2D+10] 才 | [1D + 15] 才 | [1D×3+10] 才 | [1D×5+10] 才 | [1D×10] 才 | [2D×10] 才 |

## ●キャラクター名決定表

性別によって、決定する名前は違います。男性、女性、その他の3種類に分かれます。

## ★男性名 (自分で選択するか、ダイス: ひとつめ横列、ふたつめ縦列で決める)

| 男 | 1    | 2     | 3   | 4    | 5      | 6    |
|---|------|-------|-----|------|--------|------|
| 1 | アルフ  | レオナルド | ヘイ  | ダルメス | ベクター   | アイン  |
| 2 | ゼノン  | ハーリック | ウォン | アッグ  | ハーン    | ツヴァイ |
| 3 | ゲイル  | トニー   | キョウ | モルド  | デルトナー  | ドライ  |
| 4 | マクベス | クラウス  | IJ— | ゴーツ  | ワーレン   | フィーア |
| 5 | タイラー | ケイン   | ビルク | ワドルト | ガークス   | フュンフ |
| 6 | ショーン | ブラド   | ジャン | バーグ  | アンドリュー | ゼックス |

## ★女性名 (自分で選択するか、ダイス: ひとつめ横列、ふたつめ縦列で決める)

| 女 | 1    | 2     | 3          | 4        | 5    | 6    |
|---|------|-------|------------|----------|------|------|
| 1 | レベッカ | ソニア   | メイ         | スーザン     | セリエ  | アン   |
| 2 | ローザ  | ケイト   | ミア         | シルビア エリー |      | ドゥ   |
| 3 | アニカ  | システィナ | スティナ ヨナ ウル |          | ユリア  | トロワ  |
| 4 | ニース  | イリ    | クゥ         | リヴィエラ    | オリビア | キャトル |
| 5 | シェリー | ノア    | チナ         | メリッサ     | レイナ  | サンク  |
| 6 | フィーナ | ロレーヌ  | モア         | ライラ      | ムーニア | シス   |

## ★その他名(自分で選択するか、ダイスひとつで決める)

| その | 他  |
|----|--|
| 1  | 001~100まで好きな数字にする。100面体ダイスを持っているならそれを振って決める。 |
| 2  | 女性名表を振り、最後に「Jr. (ジュニア)」とつける(ユリア=ユリアJr.)。     |
| 3  | 男性名表を振り、に「レディ・」とつける(クラウス=レディ・クラウス)。          |
| 4  | 男性名表を振り、頭2文字を繰り返した名前にする(アルフ=アルアル)。           |
| 5  | 女性名表を振り、頭2文字を繰り返した名前にする(レベッカ=レベレベ)。          |
| 6  | さらに1D振る。奇数(1・3・5)なら男性名、偶数(2・4・6)なら女性名にする。    |

# キャラクターの成長

## ◆ 成長の流れ ◆

## ①レベルアップ

次のレベルの枠が埋まっているか 確認します。

レベル3になった時

## ②クラスチェンジ

その職業の上級職の中から1つ を選び、クラスチェンジの欄に 書きます。

## ③能力値の成長

3つの能力(【体力】 【知識】 【感覚】) のどれか1点を伸ばします。

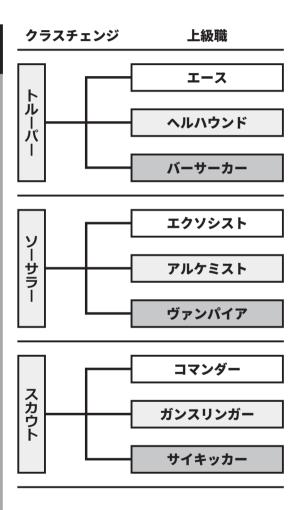
## ④最大HP、MPの成長

最大HP♥と最大MP●を各1点ずつ 伸ばします。

## ⑤新たなスキルの習得

現在の職業のレベルに応じたスキルを 1つ習得します。

成長終了!



## セッションガイド

- ◆ セッションのときの7つの約束
- ①GMの指示に従う
- ②他の参加者の発言をよく聞く
- ③GMに許可を取って行動を宣言する
- ④ダイスは必要な時にだけ振る
- ⑤GMに指示された時だけコマを動かす
- ⑥ゲームは最後まで参加する
- ⑦他人を思いやる





## ▼"セッションのときの7つの約束"を確認する(p.x)

## ①冒険の始まり

7

街にある冒険者の宿からスタートします。依頼人と会ってクエストを言い渡され、内容と 報酬を聞いてダンジョンへ出発\*します。依頼人からの依頼は受けてあげましょう。

HP・MPの現在値: HPチップとMPチップを最大HP・最大MPの所に置きます。

## ③ダンジョンの冒険

マッピングシートを広げ、スタート地点にチーム駒を置いて始めます。

隊列の前列後列にPC駒を置きましょう。

ダンジョンの冒険は主に以下の2つのフェイズで進行します。

[探索フェイズ] (p.52) チームでダンジョンを探索します。 P C が 今いる場所について、 GMが説明します。 P C がどんな行動をとるか決めます。

[戦闘フェイズ] (p.56) 遭遇したモンスターと「戦う」と、戦闘フェイズに移行します。 戦闘が続行できない状態になると、探索フェイズに戻ります。

## 4冒険の終わり



街に戻り、クエストの結果を依頼人に報告します。

財宝の分配:報酬や冒険中に入手したアイテムやお金をチーム内で分配します。

後日談:その後、依頼人や街で起きたことが語られます。

## 7経験値の配布



クエストが成功するとレベルの枠を半分埋めます。

PCが活躍した時、レベルの枠を半分埋めます。他の人のPCの活躍を言ってあげましょう。

## ⑧後片付け

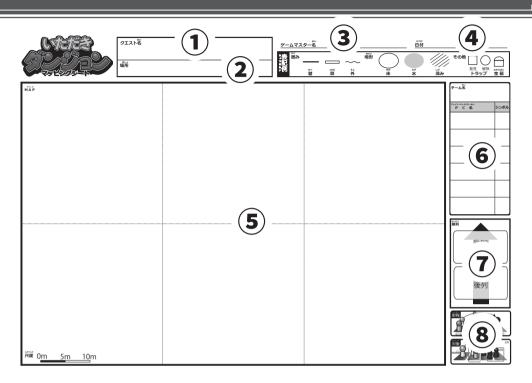


終わりのあいさつをして、遊んだ場所を片付けます。 終わった後は感想を楽しく話し合うとよいでしょう。

## ゲーム終了!

\* このゲームでは、ダンジョンに向かう道中は省略します。

## マッピングシートの見方



マッピングシートの見方について説明します。

## ①クエスト名

今回のクエストの名前を書きます。

## 2場所

このダンジョンがある場所を書きます。

## ③ゲームマスター名

GMの名前を書きます。

## **4**日付

このシナリオを行なう日にちを書きます。

## (5) MAP

ダンジョンの構造を書きます。GMは手元にある ダンジョンシートを見ながら、書き写します。

MAPには、PCが見えるであろう位置までしか 書かないようにしましょう。

## ⑥チーム

チーム名とチームメンバーの名前を書きます。 シンボルとは、そのキャラクターが表わすコマが 何かをメモする欄です。

## 7隊列

探索フェイズでチーム行動している時に、前列 と後列がどうなっているのか、コマを置いて表し ます。戦闘フェイズになったら、コマをMAP上 に置いてください。

## 8射程·範囲

射程と範囲を分かり易く表わしたものです。

※どこまで見えるかよく分からない時は、エリアごとに描くようにしましょう。エリアとは、MAP上に書かれたひとまとまりの空間のことです。





## 探索フェイズ۞

探索フェイズはPCたちがダンジョン探索している状態です。

最初にPCたちがどんな場所にいるかについて、GMの説明を聞きます。

GMの説明を聞いたら、自分のPCがどんな行動を取るかを決めます。

探索中は、PCたちがいる部屋や通路に何かないかを調べたり、PC同士で相談をしたり、

PCが持っているスキルやアイテムを使ったり、といった行動が取れます。

PCの行動を決めたら、ゲームマスターに、「○○をします」と、どんな行動を取るかを伝えます。

基本的に行動は1回ずつ順番におこないますが、ほかのPCに特にすることがなかったり、

1回ごとに区切ると物語が停滞してしまったりする時は、1人のPCが続けて行動をしてもかまいません。

## 探索中の行動

## 移動

チームが現在いる場所から 指差しした場所までチーム で移動しようとします。 冒険者は何があってもいい ように、団体行動で動くの

が基本です。

## 探す

自分のPCの周囲に何かないか探します。 【感覚】判定をします。

【感覚】判定をします。 そのエリアにあるアイテム やトラップなどの隠れてい たものを発見します。

## 思いつく

あることについて、何かを 思いついたり、思い出した りしないか考えます。

【知識】判定をします。 そのことについての情報を 得ます。

## 戦う

発見しているモンスターに 戦いを挑みます。 戦闘フェイズ(p.56)へ移ります。

戦闘フェイズ(p.56)へ移ります。 相手がこちらに気付いていない 時、「不意打ち」や「強襲」 (p.53) ができます。

## 魔法

魔法のスキルを使います。 消費MP分、MPを減らし てください。減らせない時、 効果は発動しません。 「魔法の流れ」(p.62) に 進んでください。

## アイテム

持っているアイテムの使用 や装備をします。

アイテムを使用する場合、「アイテムの流れ」(p.62) に進んでください。

## 話し合う

キャラクターに向かって話しかけます。

どんな内容(伝える、相談 する、助けを求める)で、 どれぐらいの声の大きさで 話しかけるかも決めます。

## その他の行動

上記以外で、自分のキャラクターが実際にできそうな行動を GMに提案します。

宝箱を開ける、扉を開く、アイテムを手に入れるなどです。

GMは、提案されたPCの行動の結果の出し方がわからない 時は素直にプレイヤーに相談して、できないと伝えましょう。



## ◆ 探索の流れ ◆

## 1)説明

GMがPCの状況を説明します。

## ②質問

プレイヤーはGMに質問してから行動を決める 事ができます。

## ③行動の決定

プレイヤーはPCがどんな行動をするのか 皆に伝えます。

時には判定や勝負が発生します。

## 4 行動の結果

PCの行動によって周りの状況を伝えます。 「移動」は基本的にチーム駒を動かします。 「戦う」をすると戦闘フェイズに移行します。

## 外に出るまで探索を続ける

※探索は、MAPの外に出るまで続きます。

## 外に出る時

## ●キャンプ

ダンジョンの外に出て、1日休むとMPを全 回復します。ただし、「非常食」や食料を消費 しないと、〈空腹〉になります。

## ●依頼達成

ダンジョンの外に出て、依頼人の所へ向かい ます。道中は省略します。

冒険の終わりへと移行します。

## 地図記号 ===

## - 壁

線で囲われた中 は基本的に床。

## 一扉

開閉できる扉が壁 についている。

## 宝箱

アイテムが収納さ れている箱。

波線の先に行くと 外へ出られる。

## ?? 震

「探す」で隠れた罠を発見した時、口罠は 発見のみだが、〇罠は発見と同時に解除 できる罠だと表す。

## 地形一覧

床

効果:特にない。

## 暗闇

何も見えない暗い 場所。

効果:モンスター 以外の命中値・ 回避值一3。

## 水

水が腰の高さ まである場所。 効果:命中値・ 回避值一1。

## /// 茂み

草木が腰まで ある場所。 効果:しゃがむ と隠れる判定 や勝負に+2。

## ፠ 炎上

草木が燃えている 場所。

効果: 【体力】 12 の 判定をする。失敗 すると熱や煙のせい で呼吸困難に陥り、 1点のダメージ。

セッションガイド

## ◆判定◆

## 1 判定の発生

成否のある行動をとります。GMはその行動により使う能力値を言います。 命中値や回避値の場合もあります。

## ②難易度

GMは目標とする数値を決めます。 プレイヤーに伝えなくてもよいです。

## 3達成値

指定された値に2Dを合計します。

## 2 Dの出目



6ゾロ、1ゾロ以外



達成値≧難易度 達成値<難易度

◎成功!良い結果へ

×失敗! 悪い結果へ

## ▼難易度表

~5:普通の人でもだいたいできる。

6~9:普通の人だと半々。プロは簡単。

10~13:プロでも失敗することがある。

14~17:プロでも半々。達人ならできる。

18~21: 達人でもできる方が難しい。

※GMが無理だと思うものは判定すらできない。

## 勝負◆ ①勝負の発生 2人以上のキャラクターで競います。 ②勝負に使う能力 GMはそれぞれのキャラクターが使う 能力値を言います。 ③挑戦側の達成値 + 2D+能力値の合計を出します。 挑戦側の2Dの出目 6ゾロ、1ゾロ以外 6ゾロ 5対応側の達成値 ■ 2D+能力値の合計。 対応側の2Dの出目 それ以外 達成值勝負 †≥∎

+挑戦側 ■対応側

×挑戦者負け

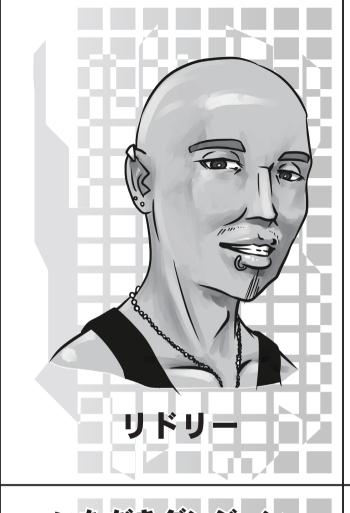
## ▼挑戦側対応側が区別できない場合

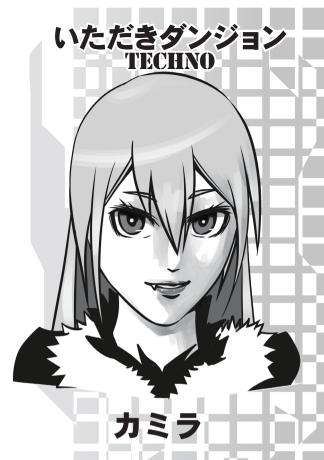
[達成値] が同じなら、GM は勝負をやり直すか引き分けの結果にします。

## ▼複数対複数の場合

◎挑戦者勝ち

一番[達成値] が高い側の勝ちになります。













## 戦闘フェイズの

戦闘フェイズとは、モンスターとPCが戦闘を行う状態です。

行動をとる順番や1回の行動でできることが探索フェイズと異なります。

PCたちがモンスターと遭遇し、どちらかが戦闘態勢に入ると戦闘フェイズに移ります。

戦闘フェイズは「ターン制」です。PCたちのターン、モンスターたちのターン、と交互に進めます。

戦闘フェイズはまずPC側とモンスター側とでダイスを振って先攻後攻を決めます。

1 ターンにつき行動は1つしか行えません。戦闘中は、モンスターを攻撃したり、スキルやアイテムを 使用したり、モンスターや周囲を調べたり、誰かに話しかけたりなどの行動が取れます。

PCかモンスターのどちらかが戦闘を続行できなくなると戦闘フェイズは終了し、探索フェイズに戻ります。

## 戦闘中の行動

## 攻擊

## 持っている武器や道具を使って、相手を攻撃します。 この時、〈攻撃〉スキルを 一緒に使えます。 「攻撃の流れ」(p.60)に進

んでください。

## 魔法

〈魔法〉スキルを使います。 消費MP分、MPを減らし てください。減らせない時、 効果は発動しません。 「魔法の流れ」(p.62) に進 んでください。

## アイテム

持っているアイテムの使用 や装備をします。 アイテムを使用する場合、 「アイテムの流れ」(p.62) に進んでください。

## 前進・後退

「前列」、または「後列」に 動かします。

自分の陣営に「前列」が いなくなると「踏み出し」(p.58) が発生して、相手の陣営が前 に進みます。注意しましょう。

## 探す

自分のPCの周囲に何かないか探します。

【感覚】判定をします。 そのエリアにあるアイテム やトラップなどの隠れてい たものを発見します。

## 逃げる

その場から逃げ出そうとします。 全員【体力】勝負をします。 「逃げる」側が勝てば、逃げ 切って戦闘終了します。

隣合うエリアへ駒を動かして ください。

## 話し合う

他のキャラクターに向かって話しかけます。

どんな内容(伝える、相談 する、助けを求める)で、 どれぐらいの声の大きさで 話しかけるかも決めます。

## その他の行動

上記以外で、自分のキャラクターが実際にできそうな行動をGMに提案します。

何もしない、とどめをさす (p.59) といった行動もできます。

GMは、提案されたPCの行動の結果の出し方がわからない時は素直にプレイヤーと相談して、できないと伝えましょう。



## 戦闘の流れ◆

## **戦闘隊列**

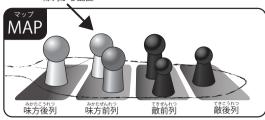
族列から配置

## ①戦闘開始

プレイヤーか敵が「戦う」を選択する。

## ②戦闘隊列

MAP上に、プレイヤー側と敵側で、前列と 後列が向かい合わせになるよう配置する。



## ●地形

場所によって、地形効果が適用されます。

## ③イニシアチブの決定

両陣営の代表が 2D を振り合います。

PC≥GM:プレイヤー側先攻 PC<GM:敵側先攻

## ●不意打ち

完全に気付かれていない時に「戦う」と、 かならずイニシアチブで先攻を取れます。

## 4ターンの開始

戦闘はターンで進行します。

## ●強襲

気配があることはわかっていても、どこに いるか気付かれていない時に「戦う」と、 イニシアチブに+2のボーナスを得ます。

## ⑤先攻の行動

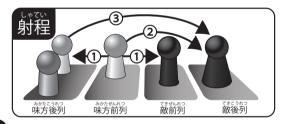
先攻をとった陣営のキャラクター が先に行動する。順番は自由。

⑥後攻の行動

(7)ターンの終了

先攻の陣営が全て行動してから、 後攻の陣営の行動。順番は自由。

## 射程と対象



全てのキャラクターが行動してターンが終了。

## が象 がない スキル使用者

## 戦闘終了

## 行動:攻撃

## 攻撃スキル

攻撃の官言時に言います。 MPを消費して、装備中の 武器の命中値などを上げて 攻撃します。

※特殊・防御スキルの発動

## **V**一度に複数を攻撃した場合

攻撃側は2Dを1回だけ振り、 それを攻撃した相手すべてへの 達成値として適用します。

防御側は、個別に勝負します。

## **『自分と味方への攻撃の場合**

自分とかばった相手の両方が その攻撃を受けたとき、†攻撃 力と■防御力をそれぞれ2倍 にしてダメージを計算します。

## かばう

人をかばう特殊な行動です。 ダメージの決定時、射程1 内の味方の代わりにダメージ を受けます。

ただし、あなたが先攻なら次 のターン、後攻ならこのターン を行動した扱いになります!

## ▼弱点をついた場合

「弱点:○○」のタグがあるキャ ラクターに○○が関係する攻撃を した時に、ダメージを+1点する。

## ①攻撃の宣言 †

攻撃の方法を言います。攻撃スキルが使えます。

※カウンター ②対象の選択 †

射程内にいる攻撃する相手を選びます。

## ③攻撃側の命中力 †

2D+命中値の合計です。

## 攻撃側の2Dの出目

6ゾロ、1ゾロ以外 6ゾロ

## ④防御側の回避力 ▮

2D+回避値の合計です。

防御側の2Dの出目

71ゾロ それ以外

t≧∎

勝負

※カバー

※フォロー **†**<**■** 

## ⑤ダメージの決定

†攻撃力-■防御力=ダメージ ※攻撃側の2Dの出目が クリティカル値以上なら、 さらに攻撃力+2!

⑥HPの減少 ■

ダメージ分、HPを減らします。

●行動の終了

※ガード

攻撃が外れた!

1ゾロ/





## ①魔法の宣言 †

MP を消費し魔法スキルを使います。

②対象の選択 †

魔法の射程内の対象を選びます。

③魔法の効果 †

魔法の効果を言います。

数値に振れ幅がある (低い数値~高い数値)

(4)1 Dの出目 †

1~3

 $4 \sim 6$ 

低い数値

高い数値

## ⑤効果の適用 ▮

対象は効果を受けます。

⑥ダメージの決定 ※カバー

ダメージはそのまま入ります。

**⑦HPの減少**▮

※ガード

ダメージ分、HPを減らします。

●行動の終了 †

+術者 ■対象者

## ▼魔法:複数を対象にした場合

振れ幅のある魔法の場合、対象1人1人に1Dを 振ってそれぞれに数値を適用してください。

## ◆ 行動:アイテム◆

## ①アイテムの宣言 †

何のアイテムを使うか言います。 「使い切り」アイテムは消費されます。

②対象の選択 †

射程1までの対象を選びます。

③アイテムの効果 †

アイテムの効果を言います。

4効果の適用 ■

スキルの効果を受けます。

●行動の終了 †

†使用者 ■対象者

## ◆ スキルの流れ ◆

## ①スキルの宣言 †

記述された状況でスキルを言います。 MP を消費できないと発動しません。

②対象の選択 †

射程内にいる対象を選びます。

③スキルの効果 †

スキルの効果を言います。

4効果の適用 ■

スキルの効果を受けます。

●スキルの終了 †

†使用者 ■対象者



## キャラクターの行動と状態

キャラクターには、行動と状態があります。

ターンの開始時に、すべてのキャラクターは行動 可能になります。

先に行動を言えるのは、先攻の陣営です。その後、 後攻の陣営が行動を言います。

## ●行動

1ターンに1回行動できます。 p.56 を参照して ください。

また、攻撃・魔法・行動の三種類のスキルが 行動を使います。

特殊・防御のスキルは、行動を使いません。

## ●状態

キャラクターの状態は、「通常」が基本です。

- ・HPとMPは"0~最大"の間を変動します。
- ・HPが0になると、〈戦闘不能〉(p.76)になります。
- ・HPが1以上になると、〈戦闘不能〉は回復します。

## ○通常

特に問題なく行動できる状態です。

○状態異常

状態異常 (p.76) のタグがついた状態です。

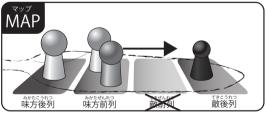
○死亡

「とどめをさす」行動が成立し、死んだ状態です。

## 踏み出し

片方の陣営の「前列」がなくなった時、相手の陣営が前に進み、「前列」のない陣営の「後列」が「前列」になります。これを「踏み出し」といいます。

「踏み出し」が発生する状況になったら、 すぐに行ないます。行動を使いません。



**踏み出し!** 

こうどう つか 行動は使わない!



## ▼死亡

〈戦闘不能〉になったキャラクターに「と どめをさす」行動が成立すると、〈戦闘不能〉 となったキャラクターは死亡します。

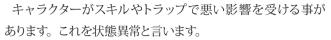
死亡したキャラクターは以後操作すること はできません。

PCの死はとてもショックを与えます。 この判断は慎重に行なってください。

## とどめをさす

息の根を止める行動です。 〈戦闘不能〉になっている1体 を攻撃します。ダメージを1点 以上与えると、(戦闘不能) の キャラクターは死亡します!

## 状態異常



状態異常になると、一時的に状態異常のタグがつきます。 それが回復するまで効果は続きます。

状態異常には、抵抗できるものもあります。抵抗は難易度 を目標に【体力】判定し、失敗すると状態異常になります。

## 戦闘不能

HPが0で倒れた状態

効果:行動できません。また、 回避もできません。

回復:HPが1以上になると 回復します。

## 眠り

## 空腹

## 酔っぱらい

眠っている状態

効果: 行動できません。また、 回避もできません。

回復:ダメージを受けるか、

1行動使い誰かが大声を上げると回復します。

丸一日食べていない状態

効果:〈攻撃〉〈防御〉の スキルが使えません。

回復:「食べ物」を食べる

と回復します。

酔ってふらふらな状態

効果:能力値による達成値

すべて-1。

回復:1時間経つと回復

します。

## 石化

石になっていく状態

効果:命中値・回避値-1。効果は累積し、

3段階目でHPOになって石像となります。

回復:10分経つと、1段階回復します。

ただし、石像となったキャラクターは

自然回復しません。

## 病気

咳・風邪・高熱などになった状態

咳の効果:〈魔法〉 のスキルが使えません。

風邪の効果:すべての達成値が一1。

高熱の効果:〈防御〉スキルが使えません。

回復:1日ごとに抵抗判定をします。 成功すると回復します。

## マヒ

## 捕獲

しびれている状態

効果:〈攻撃〉〈魔法〉の スキルが使えません。

回復:毎ターンの終了時に、

抵抗判定をします。成功で回復します。

誰かに捕まえられている状態

効果:「捕獲対象」は、「捕獲者」と同じ列になります。また、

「逃げる」や「前進・後退」ができません。

回復:「捕獲者」が行動できなくなるか、誰かが「振りほどく」 行動をして、「捕獲者」と【体力】勝負で勝てばすべて の「捕獲対象」の〈捕獲〉が回復し、前列に戻ります。

> ※捕獲をしたキャラクターを「捕獲者」、「捕獲者」に 捕獲されたキャラクターを「捕獲対象」とする。



クエスト名

## ジェネレーター修理

場所工場エリア

作成者名 保田 琳

| Web | We

腹黑

いらいないとう
依頼内容

組織の依頼に。明朝、製造工場ひとつ に異変が発生した。連絡は途絶えた。 異変を調査しジェネレーターの再稼働と 安全を確保しろ。

人徵

## ひとり / O **G** 

3~5

|       | ばんごう<br><b>番号</b> | モンスター名   | <sub>ヒットポイント</sub><br>H P | マインドポイント<br>M P |
|-------|-------------------|----------|---------------------------|-----------------|
|       | А                 | 小型機械兵    | 3 →                       | 0 →             |
| ŧ     | В                 | 小型機械兵    | 2 →                       | 0 →             |
| モンスター | С                 | 小型機械兵    | 4 →                       | <i>O</i> →      |
| ター    | D                 | オートトルーパー | 3 →                       | / →             |
|       | Ε                 | プチスライム   | 6 →                       | <i>O</i> →      |
|       | F                 | 小型機械兵    | 4 →                       | 0 →             |
| ボス    | Δ                 | 機械兵      | /0 →                      | 0 →             |
| ス     |                   |          |                           |                 |

### このダンジョンについて(どんな場所で、どんな雰囲気なのか)

セメントの壁で囲まれた地下製造工場。

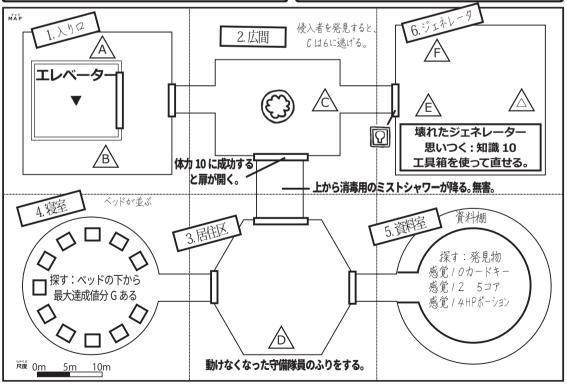
南は居住区で、人間が住める環境になり、壁が白く 塗装されている。

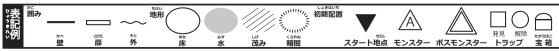
|      | <sub>きごう</sub><br>記号 | トラップ名 | 探索値 | せいこう<br><b>成功</b> | はつどうほうほう こうか 発動方法・効果など |
|------|----------------------|-------|-----|-------------------|------------------------|
| ١, ١ |                      | 鍵魔法   | 6   | 発                 | 扉:カードキーで解除             |
| トラップ | <b>(C)</b>           | 毒ガス   | //  | 解                 | 部屋〈侵入〉                 |
| ヺ゚   | Ŭ                    |       |     |                   |                        |
|      |                      |       |     |                   |                        |
|      |                      |       |     |                   |                        |

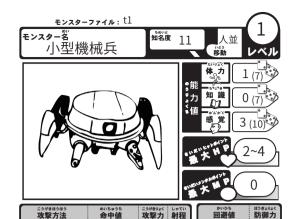
### メモ

サングラス

PC4人ならEがなし。3人ならEとFがなし。 CはPCを見つけるとすぐに6の部屋に逃げていき、 機械兵たちはPCが突入した瞬間に強襲する。 Dは救助者のフリをして助けを求める。カードキー は4の部屋にあると答える。背後を見せると不意 打ちを仕掛ける。



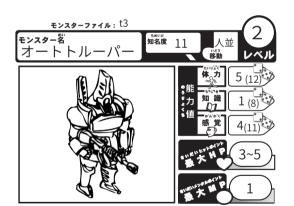




| ۲ | マンンカン | 3 (10)       | ) 🥰 3            | 3 | ٢ | 2 (9) | ·/ | 1 |
|---|-------|--------------|------------------|---|---|-------|----|---|
|   | スキル   | しょうひ<br>消費MP | <sup>こうか</sup> 果 |   |   |       |    |   |
| Г |       |              |                  |   |   |       |    |   |
| Г |       |              |                  |   |   |       |    |   |

**解説** 最も多く量産されるロボット兵。ジェネレーターから生み出される。敵として認識した対象を攻撃する。

| 1100 1200 120 | 0 mm 0 1 - 7 3 20 1 - 7 1 . |                     |                  |
|---------------|-----------------------------|---------------------|------------------|
| 機械            | 性格<br>単純                    | <b>会議</b><br>話が通じない | ドロップ篇<br>2コア(2G) |
| 特徵 弱点:雷       | 群れ                          |                     |                  |

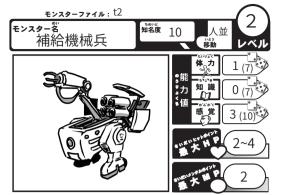


| 攻擊方法  | 命中値            | 攻擊力                | 射程 | 回避値   | 防御力 |
|-------|----------------|--------------------|----|-------|-----|
| マシンガン | 3 (10)         | 7 3                | 3  | 1 (8) | 2   |
| スキル   | じょうひ<br>消費MP 効 | <sup>うか</sup><br>果 |    |       |     |

| スキル   | ルようひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効果 |
|-------|---------------------|----------------------|
| 図アサルト | 1                   | [敵1体]攻撃力+2して攻撃する。    |
|       |                     |                      |
|       |                     |                      |

解説 寄生機械兵が操る装甲騎兵。元々の搭乗者の思考を読み取って 救助者のように振る舞うこともある。

| 機械                 | 性格単純  | ☆覧<br>話ができる | ドロップ説<br>2コア(2G) |
|--------------------|-------|-------------|------------------|
| 精 <b>織</b><br>弱点:雷 | 擬態:人間 | 装備可能        |                  |

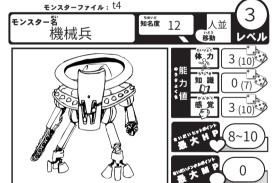


|   | こうげきほうほう<br>攻撃方法 | めいちゅうち<br>命中値 | こうげきりょく 攻撃力 | りゃてい<br>射程 |   | かいひち   | 防御力 |
|---|------------------|---------------|-------------|------------|---|--------|-----|
| • | アーム              | 3 (10)        |             | 1          |   | 3 (10) |     |
|   |                  | 1.1071 -      | A fo        |            | _ |        |     |

| スキル         | りょうひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効 果          |
|-------------|---------------------|--------------------------------|
| <b>⑦</b> 補給 |                     | [味方1体] 射程1、[機械]のMPを2点回<br>復する。 |
|             |                     |                                |
|             |                     |                                |

**解説** 現地補給用のロボット兵。ジェネレーターから生み出される。 背中に補助バッテリー類を収納しアームで取り替えた後に帰投する。

| 機械 | 性格単純 | <b>会議</b><br>話が通じない | ドロップ篇<br>2コア(2G) |
|----|------|---------------------|------------------|
| 特徵 |      |                     |                  |

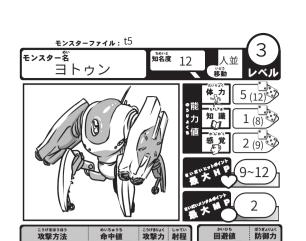


| こうげきほうほう 攻撃方法 | 命中値    | こうげきりょく 攻撃力 | かてい | かいひち   | 防御力 |
|---------------|--------|-------------|-----|--------|-----|
| チェーンソー        | 3 (10) | <b>ў</b> 5  | 1   | 3 (10) |     |

| スキル    | いようひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効 果             |
|--------|---------------------|-----------------------------------|
| データリンク | -                   | [指揮下にいる小型機械兵全て] 命中値を+1<br>する。     |
| 図バルカン  |                     | [敵1列]射程3、命中値4(11)攻撃力3で<br>範囲攻撃する。 |
|        | _                   |                                   |

解説 標準的なロボット兵。ジェネレーターから生み出される。 小型機械兵を統率し、敵として認識した対象を攻撃する。

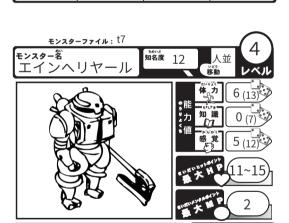
| 種別     | 性格 | 会話     | ドロップ品    |
|--------|----|--------|----------|
| 機械     | 単純 | 話が通じない | 5コア (5G) |
| 特徵弱点:雷 |    |        |          |



| タックル  | 4 (11               | 2 (9)  |
|-------|---------------------|--|
| スキル   | しょうひ<br><b>消費MP</b> | <sub>こうか</sub><br>効 果                            |
| 引火    |                     | [火] ダメージを受けると、自分に[残りMP<br>× 2]ダメージ。また自分のMPが0になる。 |
| 図ミサイル |                     | [敵全体]射程3、命中値5(12)攻撃力4で<br>範囲攻撃する。[火]             |
|       |                     |  |

**解説** 拠点防衛用に開発されたロボット兵。 4 脚のローラーによる移 動と両腕のミサイルポッドによる範囲攻撃を得意とする。

| 機械      | 性格単純 | 会議<br>話が通じない | ドロップ篇<br>5コア(5G) |
|---------|------|--------------|------------------|
| 特徵 弱点:火 |      |              |                  |

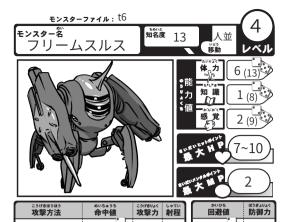


| こうげきほうほう 攻撃方法 | 命中値    | こうげきりょく 攻撃力 | しゃてい<br>射程 | かいひち   | 防御力 |
|---------------|--------|-------------|------------|--------|-----|
| トマホークⅡ        | 5 (12) | 7 4         | 3          | 3 (10) | 7 2 |

| スキル   | ルようひ<br><b>消費MP</b> | 。<br>効 果          |
|-------|---------------------|-------------------|
| 図アサルト | 1                   | [敵1体]攻撃力+2して攻撃する。 |
| 図スイング | 1                   | [敵1列]範囲攻撃する。      |
|       |                     | _                 |

解説 ヴァルキリーによる組織的運用を目的としたロボット兵。 トルーパーの記録データを基にプログラムされている。

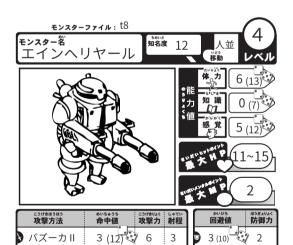
|  | 種別         | 性格     | 会話     | ドロップ品    |  |
|--|------------|--------|--------|----------|--|
|  | 機械         | 忠実     | 話が通じない | 7コア (7G) |  |
|  | 特徵<br>弱点:雷 | 周囲にノイズ | 装備可能   |          |  |



| タックル  | 4 (11               | 2 (9) 37 2                            |
|-------|---------------------|---------------------------------------|
| スキル   | しょうひ<br><b>消費MP</b> | <sub>こうか</sub><br>効 果                 |
| 消火器   | _                   | 常に自分への[火]のダメージを1点減らす。                 |
| 凍結    |                     | [氷]のダメージを受けると、次の行動まで、<br>「ミサイル」を使えない。 |
| 図ミサイル |                     | [敵全体] 射程3、命中値5(12)攻撃力4で<br>範囲攻撃する。[火] |

**解説**拠点防衛用に開発されたヨトゥンの改造型。引火しやすさを補う ため、霧を散布して消火できるようしたが、凍結しやすくなった。 種別 単純

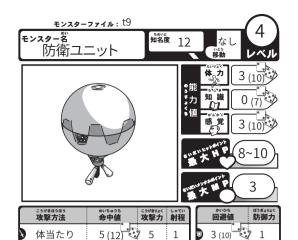
弱点:氷



| スキル        | しょうひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効 果                     |
|------------|---------------------|---|
| 装填         |                     | バズーカを2丁持っている。攻撃を2回した<br>ら1行動使って装填する必要がある。 |
| 待 クイックリロード |                     | [自分] バズーカⅡを2回使用した後に使う。<br>すぐさま装填する。       |
|            |                     |   |

解説 ヴァルキリーによる組織的運用を目的としたロボット兵。 トルーパーの記録データを基にプログラムされている。

| 1 77 7 1 - 2 10 2 | */ / C = (C) = | 7 |          |  |
|-------------------|----------------|---|----------|--|
| 種別                | 性格             |   | ドロップ品    |  |
| 機械                | 忠実             | 話が通じない                                  | 7コア (7G) |  |
| 特徴                |                |   |          |  |
| 【 弱点:雷            | 周囲にノイズ         | 装備可能                                    |          |  |



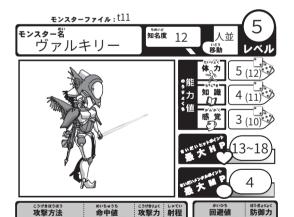
| スキル            | しょうひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効 果                         |
|----------------|---------------------|---|
| <b>防</b> 重力バリア |                     | [味方1体] 射程1、命中力12以下の攻撃による HP 減少時に使う。ダメージを2点軽減。 |
|                |                     |   |
|                |                     |   |

1

体当たり

解説 重要施設を防衛する浮遊型ロボット兵。予測を超えた攻撃や魔 法に対して重力バリアの発生が間に合わない欠点がある。

| 点(の)の (型が)() のの上の間(で) |      |      | е <u>п</u> 12 0. е 2 СЖИЗ е | 9 9 0   |
|-----------------------|------|------|-----------------------------|---------|
|                       | 種別   | 性格   | <b>会話</b><br>話が通じない         | ドロップ品   |
|                       | 機械   | 機械単純 |                             | 5コア(5G) |
|                       | 特徴   |      |                             |         |
|                       | 弱点:雷 | 飛行   |                             |         |



| スキル         | ルようひ<br><b>消費MP</b> | 。<br>効 果                                    |
|-------------|---------------------|---|
| (水イルバンカーIII |                     | [敵1体]射程1、命中値5(©9)攻撃力6<br>して攻撃する。連続して使用できない。 |
| 魔スプラッシュビーム  |                     | [敵1列]2〜3点のダメージ。<br>拡散するビームを放つ。              |
| データリンク      | -                   | [指揮下にいるエインヘリヤル全て] 命中値を<br>+ 1 する。           |

1

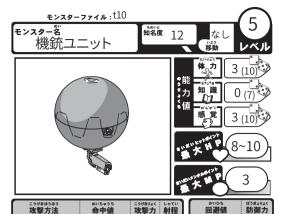
5 (12) 3 1

5 (12) 5

ーザーブレード

解説 エインヘリヤルの指揮官型ロボット兵。帯電処理が施してある。 凄腕の女性トルーパーの情報を基にプログラムされた。

|  | 種別             | 性格 | 会話    | ドロップ品      |
|--|----------------|----|-------|------------|
|  | 機械             | 忠実 | 話ができる | 10 コア(10G) |
|  | 等機 弱点:氷 周囲にノイズ |    |       |            |



| スキル    | いようひ<br><b>消費MP</b> | 。<br>効 果     |
|--------|---------------------|--------------|
| 図 機銃掃射 | 1                   | [敵1列]範囲攻撃する。 |
|        |                     |              |
|        |                     |              |

3

3 (10)

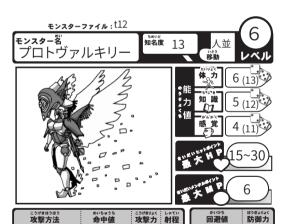
5 (12) 5

機銃

ビームフェザー

解説 重要施設を防衛する浮遊型ロボット兵。防衛ユニットと連携す ることで、攻守一体の働きを見せる。

| ることに次寸一体の歯でで光とる。 |              |                     |                  |  |
|------------------|--------------|---------------------|------------------|--|
| 種別機械             | 性格           | <b>会話</b><br>話が通じない | ドロップ品<br>5コア(5G) |  |
| 1天1八             | <b>一</b> 一个电 | 品が通じない              | 3 4 / (30)       |  |
| 特徵               | 飛行           |                     |                  |  |



| スキル         | いようひ<br><b>消費MP</b> | <sup>こうか</sup><br>効 果                        |
|-------------|---------------------|--|
| (水イルバンカーIII |                     | [敵1体] 射程1、命中値5(©9)攻撃力6<br>して攻撃する。連続して使用できない。 |
| (魔)ビームジャベリン |                     | [敵全体] 2〜3点のダメージ。<br>無数の槍状のビームを放つ。            |
| データリンク      |                     | [指揮下にいるエインヘリヤル、ヴァルキリー全て] 命中値を + 1 する。        |

3

5 (12) 5

5 (12) 1

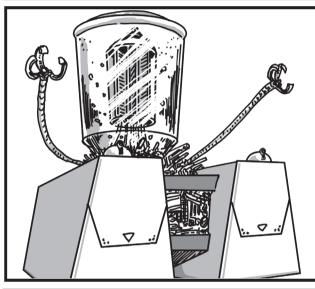
解説 ヴァルキリーシリーズの基となったロボット兵。伝説の女性 トルーパー"フレイア"の電脳意識体が頭部コアに収納されている。

| 種別          | 性格     | 会話    | ドロップ品      |  |  |
|-------------|--------|-------|------------|--|--|
| 機械          | 凶暴     | 話ができる | 50 コア(50G) |  |  |
| 特後<br>弱点:頭部 | 周囲にノイズ | 装備可能  |            |  |  |



モンスターファイル:t13

<del>モンスター</del>額 暴走ジェネレーター 知名度 13 なし 移動 7 レベル









| こうげきほうほう 攻撃方法 | めいちゅうち 命中値 | こうげきりょく<br><b>攻撃力</b> | りますり |
|---------------|------------|-----------------------|------|
| 🄰 伸縮アーム       | 6 (13)     | 7 6                   | 2    |

| <br>  |     |
|-------|-----|
| かいひち  | 防御力 |
| 0 (7) | 7 2 |

| スキル     | しょうひ<br><b>消費MP</b> | こうか<br><b>効 果</b>                             |
|---------|---------------------|---|
| 特緊急生産   | 0                   | [自分] ターン終了時、小型機械兵×3、修理機械兵×2、機械兵1体のいずれかを前列に出す。 |
| 魔オメガビーム | 5                   | [無差別] 射程3、2~3点ダメージを与える。<br>連続で使用できない。         |
| Ωデータリンク | _                   | [指揮下にいる機械全て] 命中値を+1する。                        |

解説 生産工場の要であるジェネレーターの内部に重大なバグが発生 し、熱暴走を起こしながら暴走機械を生み出している。

| <b>種別</b> 機械 <b>性格</b> 狂暴 |      | <b>会話</b><br>話ができる | ドロップ篇<br>100 コア(100G) |
|---------------------------|------|--------------------|-----------------------|
| 精<br>精<br>弱点:火            | 生産工場 | 司令塔                | 巨大                    |