

ガイダンス

■『マモノと♪』を遊ぶ

あなたたちは、マモノを連れ歩くちょっとしたヒーロー、マモノ保護者です。この世界は、マモノ保護者同士が競うマモノ大会や、悪さをする野良マモノ、マモノ保護者を敵視するような人々があります。あなたたちは、マモノ保護者が通うマモノ教習所の生徒やそれに関わる人としてマモノ大会で優勝を目指したり、役所で“異世界返還手続”を済ませてから、悪さをした野良マモノを元の世界に戻したりします。基本的な舞台は日本です。その中でも野良マモノが多く、マモノの研究も進んでいるのが「間物戸市」という所です。このゲームは、参加者全員の協力がないと成功しません。PCの「目標」を達成するように、「物語を一緒につくる」ことで、ゲームが上手く終わります。

■「目標」とは

登場人物であるPCがそのセッション内で果たすべき目標です。

■「物語を一緒につくる」とは

登場人物であるPCたちが交流する、キャラクターに設定を加える、他の誰かを手伝う、フォローするなどが「物語を一緒につくる」ことです。

■マモノ保護者とは？

制度的にもある、マモノを保護している人間です。マモノ保護者と特別な絆で結ばれたマモノは、言葉が通じなくても近くに居れば意思疎通ができます。

■マモノとは？

魔法物質でできた不思議な生き物です。以下の共通した特徴をもちます。

- ・ディフォルメされた姿をしている。
- ・砂糖が好き、塩が嫌い、酢を飲むと酔う。
- ・身体が傷つくようなことはない。
- ・魔法物質が異世界からやって来た時に誕生する。
- ・マナをエネルギーにして動いている。
- ・吸収しすぎたマナの放出するため、マモノバトルをする。
- ・マモノと当たっても物理法則が上手く働かない。

ゴールデンルール

このルールはあらゆるルールより優先される。

■GMの権限

GMは裁定者として以下の権限が与えられる。できるだけ正しいルールで、誰に対しても公平なルールの適用を心がけること。

●ルールの決定

- ・本書にないルールを適用、決定することができる。
- ・本書のルールの変更、修正、適用するしないを選べる。

●結果の棄却

指示する前にプレイヤーが振ったダイスの結果を棄却、やり直しさせることができる。

●結果の決定

GMみずから行なうダイスの結果を自由に決定できる。

●ルール運用を間違った場合

- ・ルールの適用が間違った場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールに従って運用する。
- ・すでに適用した結果に、時間を巻き戻して適用しない。

属性

属性は大きく2つに分かれ、8種類ある。

「元素属性」

〈火〉、〈水〉、〈土〉、〈風〉

「対極属性」

〈物〉、〈特〉、〈光〉、〈闇〉

○**保有属性**: 同じ属性の攻撃で受けるダメージは1D点軽減。

×**弱点属性**: 同じ属性の攻撃で受けるダメージは+1Dする。



キャラクターの状態

「ダウン状態」 防御判定-10 HPが気力の半分以下になると発生する。

「行動不能」 行動できない HPが0になると発生する。

悪影響一覧

●ショックn

マモノバトル開始時にHP-n点
原因を取り除く、十分な休息で回復

●疲労n

マモノバトル開始時にFP-n点
原因を取り除く、十分な休息で回復

不調一覧

●不調：怪我

すべての判定-1
応急処置で回復

●不調：大怪我

すべての判定-2
病院の治療で回復

●不調：風邪

能力値による判定-2
安静で回復

●不調：ストレス

ファンブル値が+2
ストレス発散で回復

バッドステータス一覧

●BS：暴走（ぼうそう）

シャッフルして置札を決定
特技で回復

●BS：漏出（ろうしゅつ）

毎クлинаップに1Dの実ダメージ
特技で回復

●BS：マヒ

行動値-5
特技で回復

●BS：転倒（てんとう）

移動力を1
クлинаッププロセスで回復

●BS：混乱（こんらん）

命中、防御判定の達成値-2
クлинаッププロセスで回復

●BS：封印（ふういん）

ランダムで通常技を封じる
クлинаッププロセスで回復

●BS：重圧（じゅうあつ）

攻撃技と特技の代償FP2倍
クлинаッププロセスで回復

マモノバトルの流れ

