

# マモルとSRS

作：保田 琳



STANDARD  
SR.P.G  
SYSTEM

游学堂



# マモとSRS

作：保田 琳



STANDARD  
SR.P.G  
SYSTEM

游学堂

# 目次

---

## はじめに

『マモノと♪』の世界へようこそ！	4
用語集	8

## ワールドセクション

マモノがいる世界	12
パーソナリティーズ	18

## キャラクターセクション

キャラクター作成	26
クイックスタート	28
■小さな赤い竜	31
■ジュエルアニマル	33
■翼の天使	35
■おかしなお鍋	37
■凍てつく狼	39
パーソナルデータの決定	40
コンストラクション	44
クラスデータ	50
マモノデータ	82
アイテム・技能	102

## ルールセクション

行為判定ルール	108
マナルール	112
ゲームの進行	114
日常ルール	121
戦闘ルール	124

## ゲームマスターセクション

ゲームマスタールール	138
エネミー	146
その他	160

## シナリオセクション

シナリオの読み方	162
シナリオ「日傘の少女は友達」	164
シナリオ「はじめてマモノと」	170
キャンペーンフック	179

索引	191
あとがき	195

# はじめに

木造住宅やコンクリート家屋が立ち並ぶ  
ごちゃごちゃとした町並み。

電柱と電線があっちこっちにあるせいで  
空が満足に見えない現代日本。

そこでは、まるで小学生の落書きのような、  
へんてこな生き物が子供と一緒に遊んでいた。

ここで繰り広げられるは、  
人間たちとマモノたちがおくる  
ちょっとした不思議な日常。



## 『マモノと♪』の世界へようこそ！

### 本書について

『マモノと♪』は、テーブルトークロールプレイングゲーム（以降TRPGと略する）というジャンルのゲームである。

TRPGは参加者同士で想像力を働かせ、対話（コミュニケーション）することにより、自分たちだけの”物語を一緒につくる”ゲームだ。本書にはそのために必要な遊び方、さまざまなルールやデータが載っている。

### ゲームの流れ

参加者は進行役であるゲームマスター（以降GMと略する）と参加者であるプレイヤーとに分かれる。

GMはTRPGを遊ぶための「シナリオ」を用意する（詳しくはp.160を参照すること）。その「シナリオ」の前情報をプレイヤーに提示するところから、ゲームは始まる。

プレイヤーは提示された前情報から、ゲーム中に演じる存在、つまりプレイヤーキャラクター（以降PCと略する）をそれぞれ作成する。PCが揃ったら、物語を始める。

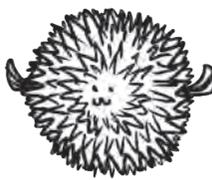
GMはPCたちがどんな舞台にいるのか、どんな状況なのかを説明する。プレイヤーはPCの立場となって考え、行動をGMに宣言する。

GMはその行動によって状況がどのように変化したのかPCに説明する。GMは登場人物のひとりに扮して話してもよいし、情景描写のように説明してもよい。

PCの行動によっては、その行動が「成功するか失敗するか」をゲームルールとダイス（サイコロのこと）によって決定することがある。これによって状況が大きく変化することもあるだろう。

こうしたやりとりを繰り返して、シナリオの目的を果たすまで（あるいは一区切りがつくまで）を「セッション」と呼ぶ。

参加者、あるいはPCが異なれば、おのずと行動も変化する。そのため、同じシナリオを遊んでも、ひとつとして同じセッションになることはない。だからこそ、「自分たちだけの”物語を一緒につくる”」ことができるのだ。



## 『マモノと♪』とは？

『マモノと♪』は現代世界によく似たちょっと不思議な世界を舞台とするTRPGである。あなたはマモノという不思議な存在の飼い主、マモノ保護者として、「ちょっとした不思議な日常」を過ごすのだ。

### ●マナ

世界を構成する存在力のこと。マナは想いの力で生まれる。

### ●マモノ

異世界からやってきた奇妙な隣人。姿形は千差万別だが、デフォルメした姿をしている。また、砂糖を好み、塩を嫌い、酔を飲むと酔う。

### ●マモノ保護者

マモノの飼い主として、その保護監督を社会から任された人。

マモノの体調管理の一環として、マモノバトルをすることを推奨されている。

### ●マモノバトル

マナを放出するためにマモノ同士が戦うこと。マモノは体質的にマナを集めやすい。マナを集め過ぎるとストレスを感じてしまい、凶暴化や衰弱する。

それを防ぐため「マナ放出によるストレス発散行動」つまり、マモノバトルをする。

## 本書の読み方

本書は次の5つのセクションに分かれている。

### ●ワールドセクション

このセクションでは、『マモノと♪』の世界観の解説が行われている。

### ●キャラクターセクション

このセクションには、PCの作成方法とそためのデータが掲載されている。

### ●ルールセクション

このセクションには、セッション中に必要となるルールが掲載されている。

### ●ゲームマスターセクション

このセクションには、GM向けのルールやシナリオの障害となる敵が掲載されている。

### ●シナリオセクション

このセクションには、最初に行なうセッションとして使用するに相応しいであろうサンプルシナリオが掲載されている。これらのシナリオを遊ぶことで、『マモノと♪』の遊び方を知ることができるだろう。

なお、このセクションはGMしか読んではならない。



## ゴールデンルール

『マモノと♪』は、参加者全員で協力して、参加者たちだけのひとつの物語をつくるゲームだ。そのための最も重要なルールとして、次のゴールデンルールを記載する。ゴールデンルールとは、本書に記載している他のあらゆるルールより優先されるルールである。

### ■GMの権限

このゲームを遊ぶ時、GMには裁定役として次の権限が与えられる。ただし、これらの権限を行使する時には、できるだけ正しいルールで遊ぶこと。加えて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

- ・GMは、ルールの適用に迷う場合や、そもそもルールにないような状況があった場合、結果を裁定する方法、適用するルールを決定する最終的な権利が与えられる。
- ・GMは、本書のルールの変更、修正、および適用するしないを決定できる。

セッションとは、ゲーム世界で繰り広げられる「もうひとつの現実」である。本書では可能な限り、「もうひとつの現実」で起こりうる事象とそれを処理するためのルールを用意している。

それでもルールに記述されていない、その状況に即したルールがない事態が発生するため、GMはルールの決定権をもつ。

#### ●結果の棄却

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

#### ●結果の決定

- ・GMは、みずからが行なう(例えばNPCの)行為判定やダイスロールの結果を、ダイスを振らずに自由に決定できる。

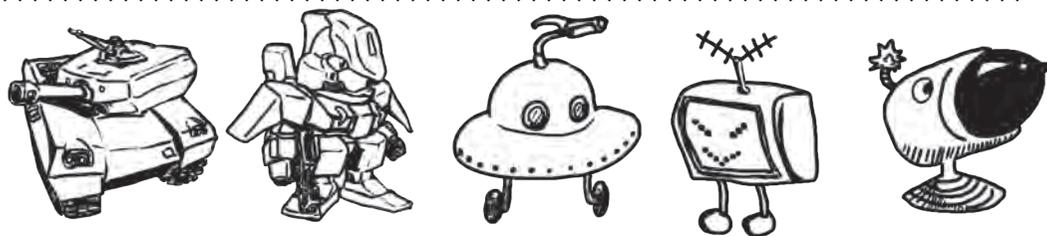
#### ●ルール運用を間違った場合

- ・もし、GMあるいはプレイヤーがルールの適用を間違った場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールに従って運用すること。
- ・すでに適用の終わった結果については、時間を巻き戻して適用してはいけない。

時間の巻き戻しを始めると際限がなくなる可能性がある。その結果、GMの持つルールの裁定権が有名無実になってしまえば、個々の参加者がルールを勝手に解釈し、結果を裁定するようになるかもしれない。

それを避けるためにも時間は巻き戻さないことだ。

また、時間の巻き戻しが無いからこそ、「自分たちだけの」物語を一緒につくる”ことがより掛け替えのないものになるのだということ覚えていてほしい。



## セッションの成功

参加者全員が“楽しい”と思い、できるだけ多くの経験点を得るように行動することが『マモノと♪』における成功である。

そのため、『マモノと♪』は多くの経験点を得られるように行動したセッションの方がより面白く、より楽しくなるようにデザインされている。

TRPGは、“物語を一緒につくる”ゲームであって、参加者同士で勝敗を競うようなゲームではない。GMとプレイヤーたちは協力して、全員で“楽しい”と思えるようなゲームをすることを目的としていることを理解してほしい。そして、参加者全員が“楽しもう”という気持ちがなければ、その達成が困難であることも理解してもらいたい。

## セッションに必要なもの

『マモノと♪』を遊ぶために、あらかじめいくつかの道具を用意しておく必要がある。

### ○参加者

『マモノと♪』はGMひとりと数人のプレイヤーが必要である。本書にあるシナリオは、プレイヤー3～5人を推奨している。

### ○6面体ダイス

基本的に使うダイスは普通の6面体で、参加者それぞれ2個ずつが望ましい。ゲーム中に複数まとめて振ることもあるので、GMは10個ほど用意しておくとお利便だ。

### ○筆記用具

『マモノと♪』は鉛筆やシャープペンシル、消しゴムが参加者にひとつずつ欲しい。さらにGMは黒と赤のボールペンが必要となる。

### ○ルールブック

参加者がすぐルールの確認を行えるように、ひとり1冊ずつルールブックを持つことが望ましい。印刷物またはPDFの電子書籍版どちらでもよい。

### ○マーカー

マナ (p.112) を可視化するためのもの。参加者それぞれ5個あることが望ましい。百円ショップで売っているおはじきなどを利用するとよい。

### ○指令カードのコピー

p.185にある指令カードのページをコピーして切り取り、厚紙に貼ること。プレイヤーひとりに1組あるとよい。レコードシートで代用することもできる。

### ○シート類のコピー

本書にあるシートをあらかじめコピーしておくこと。1回のセッションでコピーしておくものは以下の通り。

- ・キャラクターシート (p.180)：プレイヤー人数分
- ・レコードシート (p.182)：プレイヤー人数分
- ・セッションシート (p.183)：1枚
- ・バトルエリアシート (p.184)：1枚
- ・サマリーシート (p.186)：1枚
- ・マナシート (p.187)：1枚



# 用語集

## 用語集について

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

### ルールの処理

#### ●端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする。

#### ●三人称

本書では、「彼」や「彼ら」に統一することで、三人称を簡略化している。

#### ●ダイスの読み方

『マモノと♪』では、キャラクターの行為がうまくいったかどうかや乱数を表現するためにダイス（6面体のサイコロ）を使用する。『マモノと♪』では、ダイスには次のふたつの振り方が存在する。

##### ・ n D 6

n 個（n は 1 以上の整数）のダイス（D は Dice の略）を振って出た目を合計すること。2 D 6 とあった場合、2 ～ 12 の結果を得られる。

##### ・ D 66

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

D 66 を行なう際は、あらかじめどちらが 10 の位（もしくは 1 の位）であるかを決めてから、ダイスを振ること。

※ SRS では一部「サイコロ」とあるが、表記揺れのためダイスに統一した。

#### ●ROC

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

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

#### ●表記形式

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

##### ・能力値、戦闘値名は【】

例：【体力基本値】

##### ・属性は〈〉 例：〈炎〉※ SRS では「ダメージ属性」

##### ・特技、技能は《》 例：《応援》

##### ・計算式、及びゲーム用語として使用する言葉は []

例：[達成値]、[1 + レベル] 分

##### ・シナリオ中、PC に与える目標は【】

例：【目標：悪さをしている野良  
マモノのトラブルを解決する】

## TRPG用語集

### ●GM

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤー。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう。

### ●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理するPC“ではない”キャラクターの総称。

### ●PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。『マモノと♪』では、メインとなる保護者PCとサブのマモノPCというふたりのキャラクターを扱う。  
※SR Sでは「基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。」とされているが、マモノと♪においては異なる。

### ●クラス

キャラクターの戦闘におけるノウハウ、能力を表わす。

※SR Sでは「キャラクターの戦闘におけるノウハウ、能力、種族を表わす。」とされているが、マモノと♪においては異なる。

### ●攻撃

マモノの攻撃技により、対象にダメージを与える行動のこと。

※SR Sでは「武器や特技などを使用して、対象にダメージを与える行動のこと。使用する武器や手段によって複数設定できる。」とあるが、『マモノと♪』では武器や特技で攻撃しないので変更している。

### ●シナリオ

『マモノと♪』をプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

### ●セッション

デザイナーが制作したゲームの、1回のゲームプレイのこと。

### ●戦闘値

キャラクターの戦闘に関する能力を表わす。命中値、回避値、行動値、攻撃力が存在する。

### ●特技

キャラクターの持つ、魔法や特殊な技を表わす。コンピュータRPGにおける魔法や特殊能力のようなもの。

※SR Sでは「対戦略ゲームにおける必殺技。」とされているが、『マモノと♪』では必殺技は攻撃技に含まれているため特技はそれ以外の能力となる。

### ●能力値

キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。体力、反射、知覚、理知、意志、幸運の6つに分かれている。

※SR Sでは「6つに分けることを推奨する。」とされているため、それに準拠した。

### ●プレイヤー

このゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター(PC)をひとり担当して、セッションに参加する。

### ●ラウンド進行

マモノバトルで使用されるゲーム進行。ラウンドという時間単位で区切られている。

### ●ランダムにひとつ選択

ダイスひとつを振って、選択肢の中から無作為に決めること。

例：選択数) 選択肢：○ダイスの出目

二択) A：①②③ B：④⑤⑥

三択) A：①② B：③④ C：⑤⑥

四択) A：① B：② C：③ D：④ 振り直し：⑤⑥

五択) A：① B：② C：③ D：④ E：⑤ 振り直し：⑥

六択) A：① B：② C：③ D：④ E：⑤ F：⑥

### ●レベル

強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。

## 世界観用語集

### ●MP

マナパワーの略。マナの結晶。さまざまな可能性を秘めた力として注目されている。

### ●異世界返還手続

悪さをする野良マモノをこの世界から追い払うためにマモノバトルをする許可手続き。役所、もしくはマモノ教習所が発行する。

### ●ゴブリン現象 (Goblin-Phenomenon)

魔法物質が集合してこの世界に干渉することの総称。この結果のひとつとしてマモノがこの世界に現れる（このとき、マモノが誕生すると言っても過言ではない）。この他にもさまざまな現象の報告があり、現代の科学では解明できない出来事が起こる。

### ●魔法物質

異世界からこちらの世界に現れた不思議な物質。マナを溜める性質を持っている。マナを溜め込み過ぎるか、逆に尽きると、元の世界に戻ってしまう性質があるようだ。

### ●マナ

世界を構成する存在力のこと。想いからマナは生まれる。マモノはマナを一定以上溜めることで存在の結晶、MP（マナパワー）へと変化させることができる。

### ●マモノ

異世界からやってきた奇妙な隣人。魔法物質によって構成されており、何かをデフォルメしたような姿をしている。  
なぜか、砂糖を好み、塩を嫌い、酔で酔う。

### ●マモノ教習所

マモノ保護者を集めてマモノ講習を行なう教習所。

マモノの起こす問題を解決するために動くこともある。その際は、マモノ教習所に通うマモノ保護者に依頼する。

### ●マモノ相談センター

マモノに関する相談、苦情を引き受ける政府の下請け企業。マモノ教習所から見れば、よく依頼を持ってくる得意先でもある。

### ●マモノ登録

ペットの鑑札を参考につくられた制度。魔法物質の構成の仕方で分類するが、マモノの見た目が同じでも中身がまったく違うこともあり、統一した基準はできていない。

### ●マモノバトル

マモノはマナを溜め込むとストレスを感じるため、ストレス発散のためにもマモノ同士でじゃれ合う必要がある。傍から見ると戦っているように見えるため、このような名称がついた。

正式には、“マナ放出によるストレス発散行動”であるが、滅多にそう呼ばれることはない。

### ●マモノ保護者

マモノの飼い主のこと。マモノ登録したマモノを保護観察することを義務付けられている。

マモノ保護者が未成年の場合、賠償責任負担などの義務はその親権者が負う。

# ワールド セクション



どこから魔法物質がやってきたのか？  
それは誰にもわからない。  
魔法物質でできたマモノにもわからない。  
…覚えていないのだ。

## マモノがいる世界

### 異世界からの来訪者

この世界は現代世界と似通っている。ただし、ひとつだけ違う点は、この世界にはマモノという存在が異世界からやって来ていたことだ。

マモノは古くから存在し、社会的にも認知されている。このゲームのPCであるマモノ保護者たちは人間とマモノが共存することを選んだものたちだ。

このゲームにおけるPCは、マモノとその保護者である人間のペアである。

PCがマモノのトラブルを解決する理由や、その方法についての情報を記していく。

最初に確認しなくてはいけないことは、「このゲームにおけるPCは、マモノと共存するためにマモノバトルを行なっている」ということだ。

### マモノ (Goblin)

魔法物質がこの世界に干渉することで発生するゴブリン現象のひとつ。魔法物質から見たこの世界の姿形を真似ていて、その姿は千差万別。犬や猫から竜、珍しい例では家電製品や食べ物を真似ているものもある。

しかし、どのような姿でも、デフォルメされていて、基本的には生物のように動く。

自我が芽生えるのは、魔法物質がマモノとしてこの世界に干渉した結果だという。

そのため、マモノが元いた世界についてはよく覚えていない。

マモノのいた世界については、いまだに謎のままである。



#### ●マモノの共通特徴について

- ・デフォルメされた姿で大きさはまちまち。人間に懐くマモノは、1mぐらいまでの大きさ。
- ・飲食を必要とせず、マナをエネルギーとして動いている。ただし、以下の3つは例外である。
  1. 砂糖を好んで食べる。
  2. 塩を嫌って近づかない。
  3. 酔を飲むと酔って言うことを聞かない。
- ・魔法物質がこの世界に来た時、誕生する。
- ・周囲のマナを吸収する性質があるので、それを放出するためにマモノバトルする。
- ・魔法物質の結合は断ち切れないため、身体的に傷つくことがない。
- ・この世界の物体とは互いに物理的干渉が小さい。例えばマモノが火を吐いても、それが元で大火事になることはないし、自転車でマモノをはねても、マモノに怪我はなく自転車も壊れない。

## 魔法物質 (magical-matter)

異世界に存在する物体。どこからともなく現われる。このままでは知覚できない。

- ・周囲のmanaを溜め込む性質がある。溜め込み過ぎるかなくなると、元の世界に戻る。
- ・やってきた世界の概念を真似る性質がある。完璧に再現することはできず、どこか奇妙。
- ・魔法物質がこの世界をよく分かっていないからだとされている。

### ●ゴブリン現象 (Goblin-Phenomenon)

魔法物質が集合してこの世界に干渉することの総称である。干渉の結果として、以下の四つの現象が起こると考えられている。

#### ▼確認されたゴブリン現象について

##### ・マモノ

姿形は違う生物のような存在。

##### ・特殊蜃気楼

その場にはないはずの景色を映し出す現象。

##### ・ゲート

別の世界への出入り口。ゲートの先には魔法物質で構成された世界があるとも言われている。

##### ・特殊因果律

普通ではありえないような偶然が重なりあう事例。

### ●マモノバトル (Goblin-Battle)

マモノはこの世界で長く生活するとmanaを溜め込むことによるストレスを感じてしまうため、そのストレスを発散しようとする。

- ・通称「マモノバトル」。
- ・正式名「mana放出によるストレス発散行動」。

#### ▼マモノバトルによる現象

- ・manaを放出して、バトルエリア (小規模な特殊蜃気楼) を発生させる。
- ・バトルエリアの中ではmanaの放出が激しくなり、攻撃の見た目の派手さが増す。
- ・激しい運動を行ない、溜めたmanaを適度に放出することでストレスを発散する。
- ・お互いの気力を減らす遊びである。
- ・マモノもどきが一時的に現れることもある。

### ●マモノもどき (hob-goblin)

マモノのmana放出でときおり現れるマモノのような存在。マモノと違って自我は持たず、マモノの強い想いで動く。

#### ▼マモノとの相違点

- ・特殊蜃気楼が消えると一緒に消える。
- ・自我を持たない。

### ●2つの魔法物質の捉え方

グレゴリー・マッケンジー博士の論  
「魔法物質はより高度な存在へと進化するために、この世界のmanaを盗もうと活動している。マモノはmana収集行動を効率化するための一手段だ。」

中神和子博士の論  
「魔法物質はこの世界とコミュニケーションを図ろうとしている。その一例がマモノである。人間に親しいマモノは元の世界に帰らない手段 (マモノバトル) を行なって生活している。」

### ●マモノバトルの弊害

「マモノバトル」という通称は、ストレス発散行動が炎や光が飛び交うような派手なバトルにも見えるためだ。

そのため、「マモノバトル」がマモノの遊びでなく、格闘技のように捉えるものもある。

魔法物質を研究するという学術的な観点から、魔法物質であるマモノをこの世界に引きとめることができる「マモノバトル」は社会的に認められており、マモノ保護者は必要とされている。

## マモノ保護者

マモノ保護者は、マモノと一緒に生活することを選擇した者たちのことだ。

マモノはこの世界の常識を知らず、それ故にトラブルを引き起こすことも多い。それを保護観察するのが彼らの役目である。単に“保護者”とも呼ばれている。

### ●マモノ保護者とマモノ

マモノ1体と特別な絆で結ばれている。

- ・特別な絆で結ばれたもの同士は、近くにいれば言葉が通じなくても意思疎通ができる。
- ・特別な絆で結ばれたもの同士は、近くにいればマナを共有してマナ枯渇しなくなる。

### ▼マモノ保護者の目的

マモノ保護者は、程度の差こそあれその行動の根底には【マモノとよい関係を築く】という目標を持っている。それがPCたちと与えられた共通目標である。

共通目標は、すべてのPCが持っている。

### ▼マモノ保護者となるには

制度的にマモノ保護者となるには、マモノ登録を行なう必要がある。

マモノ登録は役所の環境計画課で受け付けている。マモノの魔法物質の構造を読み取り、個体識別番号を付けて政府のデータベースに登録する。住所変更の時は別途手続きが必要。登録後、マモノ鑑札を渡されるが、それをマモノにつけるかどうかは個人の人自由である。

### ▼マモノ保護者の役目

#### ・監督責任

ペットと同じ。未成年の場合、損害賠償責任などはその親権者が負う。

#### ・マモノ講習

全国に配置されているマモノ教習所にて講習を受ける（大学の講座や学校の部活動で代用がきくこともある）。

## マナ (Mana)

世界を構成する存在力のこと。マナは思いから生まれる。思いとは誰かのことを考えるだけではない。形や言葉、行動や感情にも思いはある。マナはこの世界に満ち溢れており、マナがなくなることはない。また、普通はマナを知覚することはできない。

### ●マナ枯渇

マナがなくなった存在は、その世界に存在できなくなる。それが魔法物質なら、強制的に元の世界に戻る。

### ●マナパワー (Mana-power)

マナは魔法物質内に一定量溜まることで、結晶化して動かなくなる。この現象をマナパワーと呼ぶ。

この結晶がマナ放出された時、通常のマナ放出より強力な現象を引き起こす。

グレゴリー博士は「マナパワー現象とは、元の世界に戻る際、この世界のマナを取り零さないよう固めることである。この世界で使用することは本来の用途ではない」と唱えているが、真偽はいまだ不明である。

## マモノと共存する社会

現在の日本政府は全日本マモノ協会のマモノ共存案を採用しており、マモノ保護者制度を推進している。マモノのメディア進出が盛んなことから、今、日本はマモノブームに包まれている。

### ●マモノ相談センター

国民のマモノに関する相談、苦情を引き受ける政府からの下請け企業。24時間いつでも連絡が取れる。マモノ問題の担当部署が民営化したことに伴い、マモノの対処は民間企業が行なっている。マモノ問題に関して、よくマモノ教習所に依頼する。

### ●マモノ教習所

マモノ保護者たちが通う教習所。マモノについての勉強をする。地元の学校などと連携し、それぞれで独自のネットワークをつくっている。非常に厳しい試験を通して、はじめて開業できる。そのため、国のライセンスを持たない教習所も少なからず存在するが、大抵は悪徳企業のため注意が必要である。

### ●マモノ大会

マモノ大会は、マモノバトルを推進するためにつくられた大会である。小学生の部、中学生の部、高校生の部といった所属別の大会もあれば、通っているマモノ教習所別やエントリー式の大会もある。個人戦もあるが、チーム戦が多い。

全日本マモノ協会が協賛している大会は公式試合として記録が認められており、テレビ放映されることもある。

マモノ大会のルールに則ったマモノバトルは「マモノ試合」と呼ばれる。

### ●異世界返還手続

マモノバトルによるマナ枯渇を利用して、野良マモノをこの世界から追い払うことを許可する手続きが、「異世界返還手続」である。

「異世界返還手続」は役所、もしくは正規のマモノ教習所で申請できる。この申請なしに野良マモノを追い払うことは法律違反であり、処罰の対象となる。

マモノが街中によく現われるようになって20年余り。保護者のいない野良マモノのトラブルが特に問題となった。それを解決するために法律として定められた。

### ●マスコミ

マモノを題材にした番組は多く放送されており、マモノ大会の地区予選や今週のマモノ特集、世界マモノ発見などのバラエティ番組から、マモノのCMも全国に流れる。

### ●魔法物質学

マモノを構成している魔法物質についての研究が盛んである。

#### ▼マモノ試合の形式

- ・配置：主に7mコートを使用。保護者はコート外、マモノはコート内にいること。
- ・人数：保護者の数が同数であること。
- ・勝敗条件：試合をしているマモノの戦闘不能。もしくは保護者選手の降参。

#### ▼禁止事項

- ・試合中の砂糖、塩、酢の使用。
- ・相手保護者への接触。
- ・マモノのコート外への離脱、保護者のコート内への立ち入り。
- ・外野からの明らかな支援、妨害行為。

## 組織

以下は『マモノと♪』の世界特有の組織について紹介する。

### ●全日本マモノ協会

国際マモノ協会の日本支部。創始者は中神和子博士。魔法物質を論理的にまとめた第一人者であり、マモノ保護者制度の普及に尽力した。そのような経緯もあり、マモノ保護者はこの全日本マモノ協会に属している。

マモノが急増した現在、マモノを良く知り、マモノとの共存をしていく方が未来に繋がるというスタンス。

小池太郎は間物戸市から選出された政治家で、全日本マモノ協会に所属している。

### ●A G O (AatiGoblin-Organization)

通称アゴで親しまれている反マモノ団体である。創始者はグレゴリー・マッケンジー博士。魔法物質を論理的にまとめた第一人者だ。

マモノが急増している現在でも、今まで通りマモノとは少し離れて暮らすべきであるというスタンスの団体。

マモノ保護者制度に反対し、マモノブームによるマモノ保護者の急増をなんとかして食い止めようと色々なキャンペーンをしている。

A G O日本支部長は鴨川幸雄(66歳、男性)で、回りくどい政治家として有名である。

### ●ハーミットサークル

世に知られていない秘密結社である。魔法物質のゲートを使った新世界への大移動を夢見て円卓会議を開いている。

マモノは人類が新世界への大移動を行なうための鍵であると考え、そのための研究材料として有効活用しようとしている。

森吉六郎(71歳、男性)は表向き右翼的な失言が多い政治家として知られているが、実はハーミットサークルに所属している。

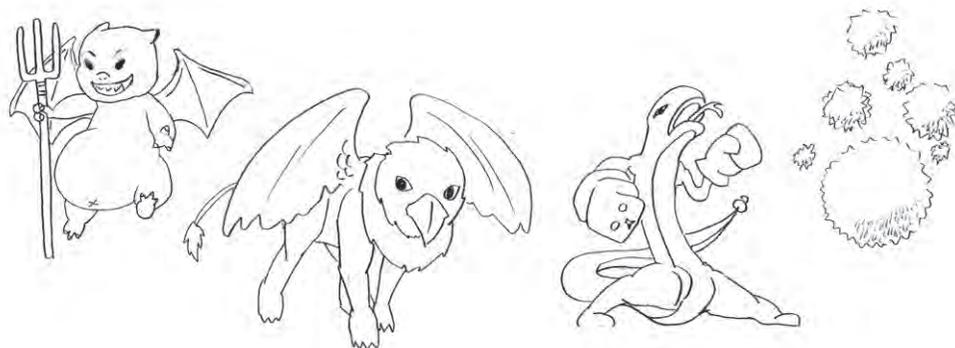
### ●マモノレンジャー

マモノ保護者の中でも将来有望な人材がスカウトされる組織。マモノとよりよい未来を築くために活動している。隊員となったマモノ保護者には、それぞれのパーソナルカラーのレンジャー端末が支給される。

### ●魔法物質学会

マモノを含めた魔法物質に関わる事例の研究をしている集まり。多くのマモノ研究者はこの学会に所属して発表している。

魔法物質が何故この世界に現れたのかという論争に決着が着く気配は今のところない。



## まものど 間物戸市

セッションでは、必ずPCたちが存在するための舞台が必要となる。そこで、舞台のひとつとして間物戸市を用意した。この舞台を使用しても、別の舞台をつくってもよい。

### ■間物戸市の地理

未来に優秀な人材を送るプロジェクトによって郊外に造られた学園都市。マモノ保護者制度を日本で最初に導入した市でもある。また、野良マモノが多くいることでも有名。

### ■間物戸市のスポット

間物戸市の有名な場所を取り上げる。

#### ●間物戸マモノ教習所

日本で初めて造られたマモノ教習所として知られる建物。一階にはファミリーレストランが入っていて、休憩する親子連れが多い。

また、地下一階にはマモノ大会用のコートがあるため、マモノ大会に向けて練習に来る学生がいる。

#### ●マモノ相談センター間物戸支部

全国にあるマモノ相談センターの間物戸支部。24時間のコールセンターがある他、直接窓口で受付できる。マモノの相談や苦情の対応で忙しいようだ。

#### ●間物戸公園

野良マモノたちが住み着いている公園。沼の近くにガマ爺が住んでいると言われる。

#### ●間物戸市立図書館

最近改装されたばかりの大きな図書館。蔵書数は全国5位だと言われている。

#### ●秋月ロボット研究所

AGOの支援を受けてロボットを研究している施設。所長は秋月博士。

#### ●国立間物戸学園

未来に優秀な人材を送るプロジェクトの一環としてつくられた、小学校から大学まである巨大な学園。

中学校から大きく普通科、体育科、芸術科、特進科の4つに分かれており、大学へ進むにつれ細分化されていく。

世界でも最先端の魔法物質研究がされていることでも有名で、各国の留学生も多い。

#### ●私立トリフネ高等学校

全寮制の由緒正しい高校。共学だが、元々は女子高だった。

#### ●市立羅伊葉<sup>らいば</sup>中学校

いたって普通の中学校。この学校のマモノ歴史部には、マモノ大会の個人戦で優勝したことのある有屋玲都がいる。

#### ●市立石与<sup>いしよ</sup>小学校

伝統ある小学校。国立間物戸学園ができて、越境入学を希望する親が多かったことから規模を縮小した。

## パーソナリティーズ

### パーソナリティーズとは？

『マモノと♪』において、マモノ保護者と何らかの関係を持つ可能性があるキャラクターたちについて紹介する。

#### ●公式NPCについて

パーソナリティーズに紹介されるキャラクターを公式NPCという。公式NPCにはシナリオの都合に合わせて以下のことを行ってもかまわない。

##### ▼詳細の決定

GMは、公式NPCに書かれていない設定を自由に決定してもよい。

##### ▼設定の変更

GMは、公式NPCの設定を変更してもよい。ただし、プレイヤーが混乱しないように、性別など変更する場合は、断りを入れた方がよいだろう。

##### ▼データの決定

GMは、公式NPCのデータを自由に決定してもよい。この時、強いマモノの設定だからといって、強いデータである必要はない。また、設定にないが実はマモノ保護者だったということにしてもかまわない。

##### ▼公式NPCの棄却

GMは、シナリオの都合に合わない公式NPCをいないものとして扱ってもかまわない。また、PCの設定とかぶってしまったら、矛盾してしまったりする場合も存在しないものとして扱ってもかまわない。

##### ▼コンセプトの変更

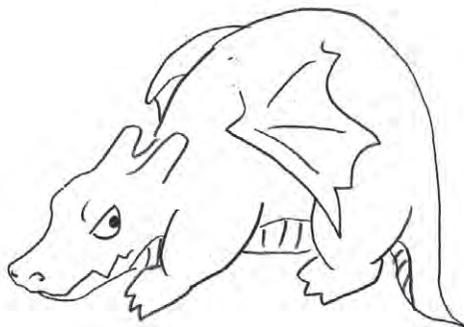
GMは、公式NPCの指針が書いてあるコンセプトを変更してもかまわない。

### 無数の世界観

同じ公式NPCでも、違うセッションでは別の設定であるという場合が存在する。

それは間違ったことではない。そもそも、あなたが遊ぶセッションひとつひとつの世界観

は微妙に異なるものなのだ。許容する気持ちを持ちながら、その内のひとつの世界観を楽しんでみて欲しい。そこでの体験はあなたたちだけが得られるものなのだから。



さえない よう  
**佐江内 要**

「お願いしたいことがあるんだけど…駄目かな？」

年齢：28 性別：男 出身：東北地方

職業：教官

性格：責任感はあるが押しに弱い

印象：中肉中背の冴えない男性

趣味：スーパーの安売り商品のチェック

解説：間物戸マモノ教習所の教官。マモノを愛する心は人一倍強く、マモノのことをきちんと知ってもらいたいと思っている。

コンセプト：教習所からの依頼人や情報提供者。



なかかみ  
**中神 カナエ**

「違うもの同士と一緒に生きるのも素敵でしょ？」

年齢：25 性別：女 出身：関東地方

職業：教師・マモノ保護者

性格：ざっくばらんで清々しい

印象：スタイルの良い美人な女性

趣味：スイーツめぐり

解説：リリというキツネズミのマモノ保護者。マモノ共存説を唱えた母の意志を継いでいる。国立間物戸学園の教師でマモノ研究部の顧問。

コンセプト：学校からの依頼人や情報提供者。



なんば ゆうじ  
**難波 祐二**

「困ったことがあったら助ける。当然だろ？」

年齢：28 性別：男 出身：関西地方

職業：警官

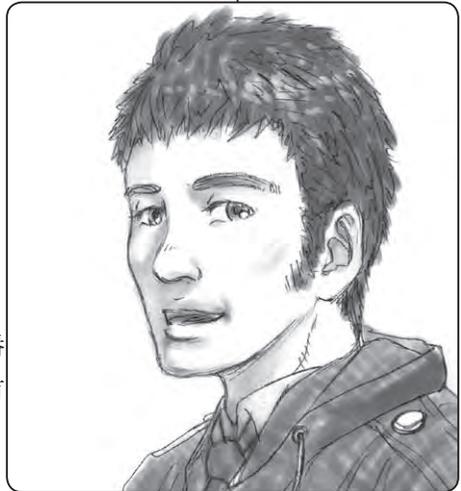
性格：困ったことを見過ごせない熱血漢

印象：いつもジャンパーを着たイケメン

趣味：刑事ドラマの鑑賞

解説：刑事ドラマの刑事に憧れて警官になった交番のお巡りさん。勤務外でも問題ごとがあればすぐ首を突っ込む。

コンセプト：警察からの依頼人や情報提供者。



こいけ たろう  
**小池 太郎**

「手を取り合えば、きっといい未来が築けるよ。」

**年齢**：45 **性別**：男 **出身**：関東地方

**職業**：政治家・マモノ保護者

**性格**：現実を見ている理想家

**印象**：髪がフサフサなナイスミドル

**趣味**：百円アイスの買い食い

**解説**：クラマという黒天狗のマモノ保護者。マモノとの共存を目指している政治家。

**コンセプト**：社会的な地位がある依頼人や情報提供者。



**ドクターマンボー**

「マモノについてですか？ナンナリとどうぞ。」

**年齢**：38 **性別**：男 **出身**：エジプト

**職業**：医師、マモノ研究者

**性格**：神経質で気分の高揚が激しい

**印象**：痩せていて頼りなさそうな黒人

**趣味**：まんぼうグッズ集め

**解説**：エジプトからやってきた国立間物戸学園所属のマモノ研究者。マモノ共存派としてマモノの生活の研究をしている。

**コンセプト**：マモノに詳しい依頼人や情報提供者。



ことづけ するこ  
**言付 為子**

「マモノ相談センターの言付が受けたまわります。」

**年齢**：24 **性別**：女 **出身**：中部地方

**職業**：マモノ相談センター職員

**性格**：面と向かって人と話すのが苦手

**印象**：髪で目が見えない大柄な女性

**趣味**：ネットサーフィン

**解説**：大柄な自分が恥ずかしくて人前ではちゃんと喋れないマモノ相談センター電話口担当。

**コンセプト**：マモノ相談センターからの依頼人や情報提供者。



はせべ めい  
長谷部 芽衣

「あなたが言ったのはこれね…って間違えた！」

年齢：51 性別：女 出身：九州地方

職業：司書・マモノ保護者

性格：仕事熱心なおっちょこちょい

印象：良い笑顔をするおばちゃん

趣味：ミステリー小説の犯人当て

解説：シロマメという豆鬼のマモノ保護者。面倒見がよく、マモノがまつわる昔話をしてくれる司書。隠れファンも多いらしい。

コンセプト：図書館の情報提供者。



きたみ ゆな  
北見 優奈

「頑張れば、きっとみんなに届きます。」

年齢：14 性別：女 出身：東北地方

職業：中学生・マモノ保護者・歌手

性格：ほんわかしていて優しい

印象：マモノにも好かれる可愛い少女

趣味：歌を歌うこと、カラオケ

解説：ビクトリアというデュラハンのマモノ保護者。マモノ研究部所属の間物戸中学校芸術科の生徒。キタミユナで歌手デビューしている。

コンセプト：マモノ保護者であるヒロイン。



あきつき みやび  
秋月 雅

「マモノは離れて見る位でちょうどいいんだ。」

年齢：17 性別：男 出身：四国地方

職業：高校生

性格：他人にも自分にも厳しい

印象：ショートカットな男の娘

趣味：ウィンドウショッピング

解説：間物戸高等学校特進科の生徒。幼い頃のトラウマでマモノのことが嫌いなので、AGOの考えに賛同。秋月丈太郎の甥。女の子の格好をしている。

コンセプト：立場の異なるヒロイン。



ぎんなみ  
**銀波 ひろ子**

「ツンツンと一緒にマモノバトルしよ！」

年齢：9 性別：女 出身：関東地方

職業：小学生のマモノ保護者

性格：素直でお母さんっ子

印象：勉強が得意そうな大人しい少女

趣味：お裁縫

解説：ツンツンというウニクリトゲのマモノ保護者。親の影響で、マモノバトルのことを野蛮なものだと誤解していた時期もあった。

コンセプト：幼い子供として守るべきヒロイン。



**エクレロット・ヴァンデミエール**

「ヴァンデミエール家の名に恥じぬ振舞いですわ。」

年齢：15 性別：女 出身：イギリス

職業：由緒ある留学生

性格：プライドの高い

印象：人形のように白い肌の美少女

趣味：興味を惹いた対象の観察

解説：フランスの流れを汲む名門ヴァンデミエール家の御令嬢。最近日本に留学してきたため、日本のことをあまり知らないが、日本語は堪能。

コンセプト：日本をあまり知らないヒロイン。



せと しふう  
**瀬戸 紫風**

「私がここに来たのにも理由がありますから。」

年齢：23 性別：男 出身：フランス

職業：教師

性格：優しくて厳しい

印象：笑顔を絶やさない細マッチョ眼鏡

趣味：読書、

解説：飛び級で海外の大学を卒業し、最近、日本にやって来た教師。バイリンガルでなんでもそつなくこなす。マモノとは一線を置いて見ている。

コンセプト：マモノ保護者に疑問を抱く立場の教師。



こが ぶんじ  
古賀 文治

「マモノを使った商店街起こしだよ、君！」

年齢：68 性別：男 出身：中国地方

職業：商店街の会長

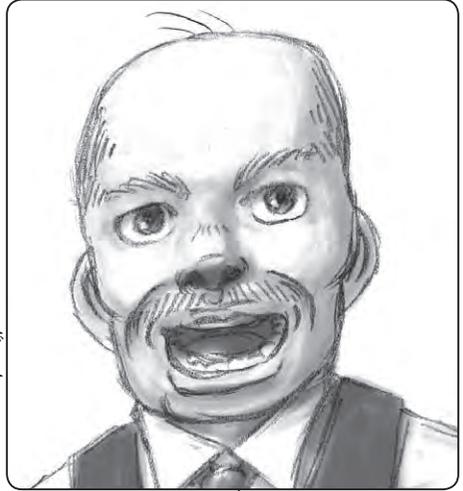
性格：利己的でちょっとケチ

印象：ギョロ目でずん胴なおじいさん

趣味：盆栽

解説：マモノを商店街起こしに利用しようと企んでいる間物戸商店街の会長。思いこみですぐに動いてしまう。

コンセプト：問題を起こすトラブルメーカー。



ありや れいと  
有屋 玲都

「いくぞ、デウス。お前の力を見せてやれ。」

年齢：14 性別：男 出身：関西地方

職業：中学生・マモノ保護者

性格：尊大な態度をとるクールキャラ

印象：どこか人を寄せ付けない少年

趣味：マモノバトル

解説：デウスというエクスマキナのマモノ保護者。全国マモノ番付サイトでも、中学生の部で四強のひとりとして数えられているほどの実力者。

コンセプト：マモノ保護者として実力派ライバル。



あきづき じょうたるう  
秋月 丈太郎

「ロボットブームが来ないのは、マモノのせいだ！」

年齢：40 性別：男 出身：四国地方

職業：研究者

性格：視野は狭く自分勝手だが憎めない

印象：いつも白衣を着ているおじさん

趣味：ロボットづくり

解説：ロボットブーム到来のために日夜努力している日本AGO会員。失敗すると自棄酒をするが、翌日は決まって二日酔いする天才発明家。

コンセプト：発明品でマモノと戦うライバル。



## グレゴリー・マッケンジー

「ふん、マモノなど、ただの現象にしか過ぎん。」

年齢：58 性別：男 出身：アメリカ

職業：研究者

性格：猜疑心と好奇心が強い天才系

印象：身だしなみに気を使わない中年

趣味：自分の興味がある研究

解説：魔法物質研究の第一人者であり、AGOの創設者。魔法物質はこの世界のマナを盗みにきたと考えている。

コンセプト：マモノ保護者制度廃止を唱える存在。



## ガマ爺<sup>じい</sup>

「がまがま……がま。」(ヒゲの中から紙を出す)

傾向：ヘビィ 種族：精霊 属性：特殊

職業：マモノ長老

性格：思慮深く動じない

見た目：鬚もじゃなでっかいカエル

分類：エンシャントガマガエル

解説：古来より、重大な選択に助言を請われた存在として人里離れた所で暮らしていたマモノ。筆談で話すのだが、達筆で解説が大変。

コンセプト：マモノからの依頼人や情報提供者。



## ベル・ティンクルスター

「よーし、みんなで歌おうよー！せーっの！」

傾向：ライト 種族：天使 属性：光

職業：マモノアイドル

性格：明るく元気でしっかり者

見た目：青い翼が生えた美しい人魚

分類：エンジェルセイレーン

解説：人間の言葉が喋れるマモノアイドルとして人気上昇中のマモノ。人間離れした高音で歌いながら空を舞う姿に定評がある。

コンセプト：社会的に認知された有名なマモノ。



# キャラクター セクション



『マモノと♪』の世界を遊ぶために、  
君だけのキャラクターをつくろう！  
もし、マモノが君の隣にいたとすれば、  
それはどんな姿かたちをしているのかな？

## キャラクター作成

### キャラクターとは？

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

### ■キャラクターの種類

『マモノと♪』でキャラクターといった場合、PCとNPCの二種類に大別できる。

#### ●プレイヤーキャラクター（PC）

プレイヤーが管理を受け持つキャラクターである。PCと略されることがある。

#### ●ノンプレイヤーキャラクター（NPC）

GMが担当するキャラクターのことである。

### ■キャラクター表現

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

#### ●クラス

クラスはキャラクターの持つ、魔法の才能や戦闘の才能、あるいはノウハウを表わすものである。『マモノと♪』ではマモノクラスと保護者クラスの二つに分かれる。※SRSでは「である」が「だ」となっている。

#### ▼マモノクラス

以下の三種類は、マモノPCが得意とする戦法を表わすクラスである。

- ・アタッカー  
相手への攻撃を中心とした戦法を得意とするクラス。
- ・ブロッカー  
味方の防御を中心とした戦法を得意とするクラス。
- ・サポーター  
味方の補助や回復、相手への妨害を中心とした戦法を得意とするクラス。

#### ▼保護者クラス

以下の四種類は、保護者PCのスタイルを表わすクラスである。

- ・シンパシー  
感情を司るクラス。共感や調和に関わることが得意。
- ・アクティブ  
身体を司るクラス。運動や決断に関わることが得意。
- ・アート  
創造を司るクラス。芸術や閃きに関わることが得意。
- ・ソーシャル  
知性を司るクラス。社会や知識に関わることが得意。

## キャラクターの作成方法

キャラクターの作成方法には“コンストラクション”と“クイックスタート”の二種類がある。各プレイヤーはGMの指示に従って、どちらかの方法でキャラクターを作成すること。

※SRSSでは「がある」が「である」となっている。

### ■クイックスタート

クイックスタートとはあらかじめ用意されたサンプルキャラクターの中からひとつを選択して、パーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる方法である。

クイックスタートの最大の利点は、キャラクター作成にかかる時間の短さである。プレイヤーがキャラクターに使用されるデータをルールの中から検索し、選択する必要がないため、短時間でキャラクターを作成できる。

### ■コンストラクション

コンストラクションでは、クラスの選択や特技など、ゲームで使用するデータをプレイヤーが決定する。

そのため、PCがどんなマモノを持ち、どのような能力を持っているのか分かる程度には、ルールやゲームの背景世界を知っている必要がある。※SRSSでは「どんな外見をしていて、」とある。

もちろん、参照するデータやページなども大量になるため、作成には時間がかかる。

### ■パーソナルデータ

パーソナルデータとは、キャラクターの性別や年齢、容姿、その他について。キャラクターの出生や前歴などの設定部分を決定するのが、パーソナルデータである。キャラクターの肉づけという意味でも、キャラクター作成の重要な一部となるであろう。※SRSSでは「重要なキャラクター作成の一部となるであろう」となっている。

### ■キャラクターシートについて

キャラクターシートとは、主にPCを作成した場合に、そのデータを記入するための用紙のことである。詳細はp.45を参照すること。

### マモノとキャラクターシート

<b>保護者データ</b>		イラストや設定																														
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>名前</td><td>性別</td><td>職業</td></tr> <tr><td>年齢</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>種族</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>印象</td><td></td><td></td></tr> </table>			名前	性別	職業	年齢			種族			印象																				
名前	性別		職業																													
年齢																																
種族																																
印象																																
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>マモノ名</td><td></td></tr> <tr><td>種族</td><td></td></tr> <tr><td>見た目</td><td></td></tr> </table>		マモノ名		種族		見た目																										
マモノ名																																
種族																																
見た目																																
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>クラス</td><td>レベル</td><td>レベル</td></tr> <tr><td></td><td>レベル</td><td>レベル</td></tr> </table>	クラス	レベル	レベル		レベル	レベル	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>プレイヤー名</td><td>使用種族</td></tr> </table>	プレイヤー名	使用種族																							
クラス	レベル	レベル																														
	レベル	レベル																														
プレイヤー名	使用種族																															
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>保護者レベル:</td><td>マモノレベル:</td></tr> </table>		保護者レベル:	マモノレベル:																													
保護者レベル:	マモノレベル:																															
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>能力値</th> <th>体力</th> <th>反射</th> <th>知覚</th> <th>通知</th> <th>意志</th> <th>幸運</th> </tr> <tr> <td>基本値</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能力ボーナス</td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>基本値 + (数値が括弧で)</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> </tr> </table>			能力値	体力	反射	知覚	通知	意志	幸運	基本値							能力ボーナス	A	B	C	D	E	F	基本値 + (数値が括弧で)	+	+	+	+	+	+		
能力値	体力	反射	知覚	通知	意志	幸運																										
基本値																																
能力ボーナス	A	B	C	D	E	F																										
基本値 + (数値が括弧で)	+	+	+	+	+	+																										
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>ライバース</th> <th>技名</th> <th>備考</th> <th>技名</th> <th>備考</th> </tr> <tr> <td>出自</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>特徴</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>パートナー</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>特殊</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>属性</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			ライバース	技名	備考	技名	備考	出自					特徴					パートナー					特殊					属性				
ライバース	技名	備考	技名	備考																												
出自																																
特徴																																
パートナー																																
特殊																																
属性																																
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>コネクション</th> <th>GM (GM)</th> <th>持ち物など</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			コネクション	GM (GM)	持ち物など																											
コネクション	GM (GM)	持ち物など																														

<b>マモノデータ</b>		種族傾向 特技	小計	クラス(レベル)	戦闘属性 属性値 (合計)
分類名	種族 傾向				
属性	戦闘属性表				
	命中値 (H+D) 2				
	回避値 (C+P) 2				
	行動値 (B+C)				
	体力 (体力基本値)				
	スタミナ (スタミナ基本値)				
	攻撃力				
	防御力				

攻撃技		命中値		攻撃力	
通常技	命中修正	合計	対象	射撃	属性
	+			FF ( )	+
	+			FF ( )	+
	+			FF ( )	+
	+			FF ( )	+
必殺技	命中修正	合計	対象	射撃	属性
	-			FF ( )	+

●防制 (防制方法)  
防制判定を放棄する代わりに、ダメージ  
を「1D(ダウン時は2D)」点軽減する。  
防制方法は「防制」を選択したものとす。  
※自身も含まれた攻撃をカバーアップするには、防制方法で「防制」を選択すること。最終的なダメージが0。

特徴		カバーアップについて	
特徴名	種別	対象	備考
①心技	属性	自身	なし
②心技	属性	自身	なし
③心技	属性	相手	なし
④心技	属性	相手	なし
⑤心技	属性	相手	なし
⑥心技	属性	相手	なし
⑦心技	属性	相手	なし
⑧心技	属性	相手	なし
⑨心技	属性	相手	なし
⑩心技	属性	相手	なし

## クイックスタート

### サンプルキャラクター

クイックスタートは、『マモノと♪』を“すばやく”、“楽に”遊んでもらうためのキャラクター作成方式だ。そのためにキャラクターのひな形である、サンプルキャラクターの中から選択して、キャラクターを作成することになる。

### ■クイックスタートの手順

クイックスタートでは、次の手順でキャラクターを作成していく。プレイヤーは基本的には、GMの指示に従っていただろう。

#### ●サンプルキャラクターの指定と選択

クイックスタート最初の手順として、シナリオで使用するサンプルキャラクターについて指定をGMから受けることになる。

#### ●サンプルキャラクターの一覧

- 小さな赤い竜 (p.30)
- ジュエルアニマル (p.32)
- 翼の天使 (p.34)
- おかしなお鍋 (p.36)
- 凍てつく狼 (p.38)

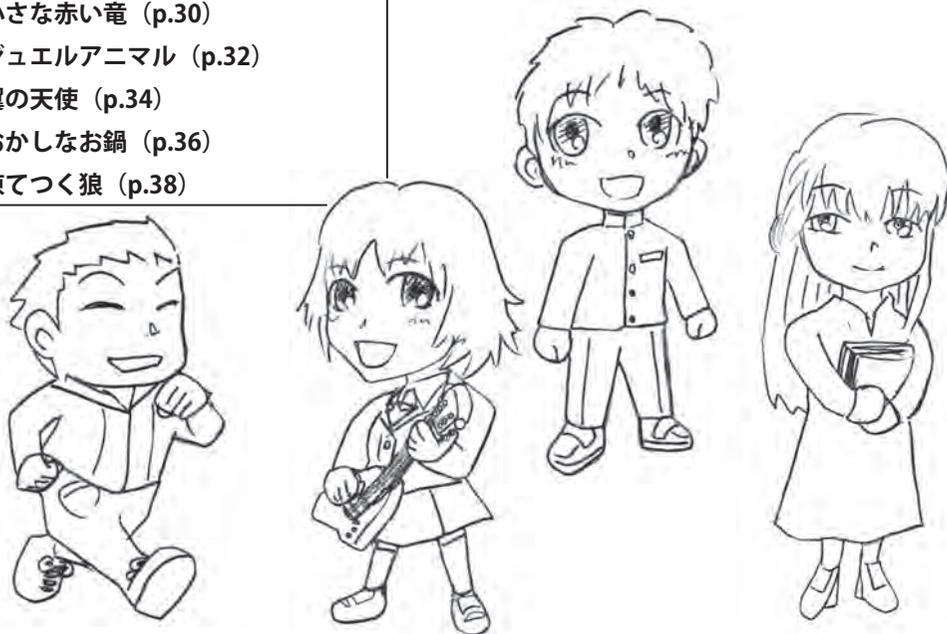
他のプレイヤーと相談して、GMが提示した中からひとつを選択し、使用するサンプルキャラクターを決定する。※SRSでは「サンプルキャラクターを得る」となっている。

#### ●データを書き写す

使用するサンプルキャラクターが決定したら、キャラクターシートにデータを書き写すこと。

#### ●パーソナルデータの決定

データの記入が終わったら、p.40 に移ってパーソナルデータを設定する。



## サンプルキャラクター記入方法



### ■小さな赤い竜

種レベル	アタッカー	レベル	12
クラス	ファイア	レベル	11
保護者レベル:	1	マモノレベル:	2

持ち物など	衣服、携帯電話、真珠、...
-------	----------------

保護者データ							
能力値	体力	反射	知覚	理智	意志	幸運	
基本値	12	15	14	10	12	10	
能力ボーナス	A	B	C	D	E	F	
基本値+ (優先的に括弧)	4	5	4	3	4	3	

マモノデータ		属性値				クラスレベル			戦闘値	
分類名	ファイアドラゴン	戦闘値	戦闘値倍率	種族傾向	特技	小計	クラスレベル	HP	MP	戦闘値
種族	炎/竜	戦闘値	倍率	炎	炎		12	10	10	3
属性		命中値	(B+D)+2				2	1	1	7
		回避値	(C+E)+2				1	1	1	5
		行動値	(B+C)				1	1	1	13
		気力	(B+C)				12	5	5	42
		スタミナ	(B+C)				12	3	5	23
		攻撃力	(B+C)				5	3	8	12
		防御力	(B+C)				2	2	2	2

攻撃技											
通常技	命中値	合計	対象	射撃	範囲	属性	攻撃修正	特効	合計	DD	備考
フレイムブレス	+1	8	単体	0	1	炎	(炎)	+7	+2	21	(+2)D
ファイアブレス	+0	7	範囲	1	1	炎	(炎)	+3	+2	17	(+2)D
必殺技	命中値	合計	対象	射撃	範囲	属性	攻撃修正	特効	合計	DD	備考
フレイムクロー	-6	7	単体	0	1	炎	(炎)	+8	+2	22	(+6)D

特技											
特技名	種別	タイミング	対象	射撃	範囲	備考					
①応接	炎	炎	自身	なし	なし	炎の20%保護者レベルの回避 または、ファイアブレスを1つ回避する。					
②庇う	炎	炎	単体	0	1	炎の20%保護者レベルの回避 または、ファイアブレスを1つ回避する。					
炎フルバースト	炎	炎	自身	なし	なし	炎の攻撃の最終的なダメージを1.5倍にする。					
炎撃	炎	炎	自身	なし	なし	炎の攻撃のダメージを1.5倍にする。					
炎ブレスアタック	炎	炎	自身	なし	なし	炎の炎のダメージを1.5倍にする。					
炎フレッシュ	炎	炎	自身	なし	なし	炎の炎のダメージを1.5倍にする。					
③飛脚	炎	炎	自身	なし	なし	炎の炎のダメージを1.5倍にする。					
④アタックマスター	炎	炎	自身	なし	なし	炎の炎のダメージを1.5倍にする。					

### マモノのキャラクターシート

保護者名						
年齢	性別	職業				
性格						
印象						
マモノ名						
性格						
発した目						
種レベル	レベル	レベル				
クラス	レベル	レベル				
保護者レベル:	マモノレベル:					
保護者データ						
能力値	体力	反射	知覚	理智	意志	幸運
基本値						
能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値+ (優先的に括弧)						
ライブ						
技名	備考	技名	備考			
出自						
特徴						
パートナー						
経験						
進捗						

マモノデータ		属性値				クラスレベル			戦闘値		
分類名		戦闘値	戦闘値倍率	種族傾向	特技	小計	クラスレベル	HP	MP	戦闘値	
種族		戦闘値	倍率								
属性		命中値	(B+D)+2								
		回避値	(C+E)+2								
		行動値	(B+C)								
		気力	(B+C)								
		スタミナ	(B+C)								
		攻撃力	(B+C)								
		防御力	(B+C)								
攻撃技											
通常技	命中値	合計	対象	射撃	範囲	属性	攻撃修正	特効	合計	DD	備考
必殺技	命中値	合計	対象	射撃	範囲	属性	攻撃修正	特効	合計	DD	備考
特技											
特技名	種別	タイミング	対象	射撃	範囲	備考					
①応接	炎	炎	自身	なし	なし	炎の20%保護者レベルの回避 または、ファイアブレスを1つ回避する。					
②庇う	炎	炎	単体	0	1	炎の20%保護者レベルの回避 または、ファイアブレスを1つ回避する。					
炎フルバースト	炎	炎	自身	なし	なし	炎の攻撃の最終的なダメージを1.5倍にする。					

キャラクター作成



## マモノバトルの戦術

君の火力はアタッカーの名に恥じない強さをもっている。

《連撃》でダメージを上げて攻撃しよう。少し離れた相手なら、《ステップアタック》で近づいて攻撃！

相手が「ダウン」したらすかさず《フルバースト》「フレイムカイザー」だ！

「ダウン」したら《リフレッシュ》でHPを回復して乗り切ろう！

# ■小さな赤い竜

クラス	総レベル	アタッカー / 2 レベル	マ
	3	シンパシー / 1 レベル	保
		/ レベル	保マ
保護者レベル: 1		マモノレベル: 2	

持ち物など  
衣服、携帯電話、角砂糖、塩瓶

## 保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	12	15	14	10	12	10
能力ボーナス 基本値+3 (端数切り捨て)	A + 4	B + 5	C + 4	D + 3	E + 4	F + 3

## マモノデータ

分類名  
ファイアドラゴン

種族 幻獣 傾向 パワー

属性

○: 対抗属性 X: 弱点属性

戦闘値表	戦闘値 (端数切り捨て)	種族傾向 特技		小計	クラス(レベル)			戦闘値 現在値(合計)
		幻獣	パワー		アタッカー (2)	シンパシー (1)	( )	
命中値	4 (B+D)+2			4	+	2	1	命中値 7
回避値	3 (C+F)+2			3	+	1	1	回避値 5
行動値	9 (B+C)	2		11	+	1	1	行動値 13
気力	12 【体力基本値】	12		24	+	13	5	気力 42
スタミナ	12 【意志基本値】	1	2	15	+	3	5	スタミナ 23
攻撃力		5	3	8	+	4		攻撃力 12
防御力		2		2	+			防御力 2

## 攻撃技

命中値	7	攻撃力	12									
通常技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
バーニンググロー	+1	8	単体	0	2FP	<炎>	+7	+2	21	+(2)D		p. 98
ファイアブレス	+0	7	範囲	1	2FP	<炎>	+3	+2	17	+(2)D		p. 98
	+				FP		+	+	+( )D			
必殺技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
フレイムカイザー	-6	1	単体	0~1	10FP	<炎>	+8	+2	22	+(6)D		p. 98

## 特技

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照
◎応援	保、自	特殊	自身	なし	なし	FPを2D+保護者レベル点回復 または、バッドステータスをひとつ回復	p. 47
◎庇う	マ、自	DRの直前	単体	0	なし	あなたが未行動なら、行動を消費して対象をカバーアップする	p. 47
☆フルバースト	絆	攻撃	自身	なし	1MP	あなたの攻撃の最終的な実ダメージを2倍にする。1シナリオ1回。	p. 67
連撃	保	攻撃	自身	なし	1FP	あなたの攻撃のダメージを+1Dする。	p. 55
ステップアタック	保	攻撃	自身	なし	2FP	あなたは1マス移動してから、攻撃できる。	p. 56
リフレッシュ	保	リリナゲ	自身	なし	なし	あなたのHPを[3D+4]点回復する。1シーン1回。	p. 67
○飛翔	マ	移動	自身	なし	1FP	シーン中、あなたは「飛行状態」になる。特殊で解除。	p. 96
○アタックマスター	マ	常時	自身	なし	なし	あなたの保有属性と同じ属性の攻撃力を+2する(修正済)。	p. 93

# マモ

## マモノバトルの戦術

君は守ることに長けている。  
相手の攻撃方法が分かったなら、  
最初の内に《カーテン》を使って防  
御を固めろ。

味方への攻撃は《バリア》、自分  
への攻撃は《ダンシングガード》で  
防げ！

攻め時は、《ロックンロール》で  
ノリに乗ろう！ここぞという時は  
《☆守護》で皆のことを守れ！



# ■ジュエルアニマル

クラス	総レベル	ブロッカー	/ 1	レベル	マ
	3	アート	/ 2	レベル	保
				/	レベル
保護者レベル: 2		マモノレベル: 1			

持ち物など  
衣服、携帯電話、角砂糖、塩瓶

## 保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	13	10	15	15	11	9
能力ボーナス 基本値+3 (端数切り捨て)	A + 4	B + 3	C + 5	D + 5	E + 3	F + 3

## マモノデータ

分類名  
カーバングル

種族 精霊 傾向 ガード

○: 対抗属性 X: 弱点属性

戦闘値表	戦闘値 (端数切り捨て)	種族傾向		特技 (砂糖好き)	小計	クラス(レベル)			戦闘値 現在値(合計)
		精霊	ガード			ブロッカー (1)	アート (2)	( )	
命中値	4 (B+D)+2				4	+	1	1	命中値 6
回避値	4 (C+F)+2				4	+		2	回避値 6
行動値	8 (B+C)	1			9	+		3	行動値 12
気力	13 【体力基本値】	15	2	3	33	+	8	13	気力 54
スタミナ	11 【意志基本値】	6			17	+	2	8	スタミナ 27
攻撃力		3			3	+		1	攻撃力 4
防御力		2	2		4	+	2		防御力 6

## 攻撃技

命中値	6	攻撃力	4									
通常技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
オーラブレード	+2	8	単体	0~1	2FP	<特>	+1	+	5	+(2)D		p.100
レーザー光線	+2	8	単体	2	2FP	<光>	+3	+	7	+(2)D		p.101
	+				FP		+	+		( )D		
必殺技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
ティンクルスター	-6	0	単体	2~3	11FP	<光>	+1	+	5	+(8)D		p.101

## 特技

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照
◎応援	保、自	特殊	自身	なし	なし	FPを2D+保護者レベル点回復 または、バッドステータスをひとつ回復	p.47
◎庇う	マ、自	DRの直前	単体	0	なし	あなたが未行動なら、行動を消費して対象をカバーアップする	p.47
☆守護	絆	1ニシアチブ	全体	場面	1MP	ラウンド中、対象が受けるダメージを5点軽減。1シナリオ/回。	p.59
バリア	一	DRの直後	単体	0~3	3FP	対象が受けるダメージを[1D+1]点軽減する。1ラウンド/回。	p.59
ダンシングガード	一	DRの直後	自身	なし	2FP	あなたが受けるダメージを[1D+3]点軽減する。1ラウンド/回。	p.76
ロックンロール	一	特殊	単体	場面	2FP	ラウンド中、対象の攻撃のダメージを+4する。	p.75
○カーテン	マ	特殊	範囲	0	2FP	シーン中、対象は選択した属性のダメージを2点軽減する。	p.93
○砂糖好き	マ	常時	自身	なし	なし	角砂糖のHP回復に追加で+1D点する。気力を+3(修正済)。	p.94

キャラクター作成



## マモノバトルの戦術

君は味方を支援することに長けている。

HPを減らした味方を《ヒール》で癒そう。

味方の攻撃が外れそうな時や、相手の攻撃が当たりそうな時は、《ブースト》や《コンビネーション》を使って援護だ！

ダウンした味方には、《☆元気一発》で完全回復！

# 翼の天使

クラス	総レベル	サポーター / 2 レベル	マ
	3	ソーシャル / 1 レベル	保
		/ レベル	保
保護者レベル: 1		マモノレベル: 2	

持ち物など  
衣服、携帯電話、角砂糖、塩瓶

## 保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	8	13	16	15	12
能力ボーナス 基本値+3 (端数切り捨て)	A + 3	B + 2	C + 4	D + 5	E + 5	F + 4

## マモノデータ

分類名  
アークエンジェル

種族 天使 傾向 バランス

属性

○: 対抗属性 X: 弱点属性

戦闘値表	戦闘値 (端数切り捨て)	種族傾向		特技	小計
		天使	バランス		
命中値	3 (B+D)+2				3
回避値	4 (C+F)+2				4
行動値	6 (B+C)	1			7
気力	9 【体力基本値】	14	4		27
スタミナ	15 【意志基本値】	4	3		22
攻撃力		4	1		5
防御力		2			2

クラス(レベル)		
サポーター (2)	ソーシャル (1)	( )

戦闘値
現在値(合計)
移動力
3
命中値
5
回避値
6
行動値
10
気力
46
スタミナ
39
攻撃力
7
防御力
2

## 攻撃技

命中値	5	攻撃力	7									
通常技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
光刃	+2	7	単体	0~1	3FP	<光>	+2	+	9	+(2)D		p.101
イナズマ	+0	5	範囲	3	3FP	<風>	+5	+	12	+(1)D		p.99
	+				FP		+	+	+( )D			
必殺技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
ライトニングランス	-5	0	単体	1~3	11FP	<風>	+17	+	24	+(1)D		p.101

## 特技

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照
◎応援	保、自	特殊	自身	なし	なし	FPを2D+保護者レベル点回復 または、バッドステータスをひとつ回復	p.47
◎庇う	マ、自	DRの直前	単体	0	なし	あなたが未行動なら、行動を消費して対象をカバーアップする	p.47
☆元氣一発	絆	1ニシアチブ	単体	場面	1MP	対象のHPを全回復する。1シナリオ/回。	p.63
ヒール	マ	特殊	単体	なし	2FP	対象のHPを2D+マモノレベル点回復する。	p.63
ブースト	保	半旋の直前	単体	場面	3FP	対象の命中判定、防御判定を+2。1ラウンド/回。	p.79
コンビネーション	マ	半旋の直後	単体	0~3	2FP	あなたを除く対象の命中判定、防御判定を振り直す。1ラウンド/回	p.63
○浮遊	マ	常時	自身	なし	なし	あなたは常に「飛行状態」となる。	p.97
○ひっぱり	マ	移動	単体	1	2FP	対象をあなたのエリアに移動する。拒否可能。	p.96

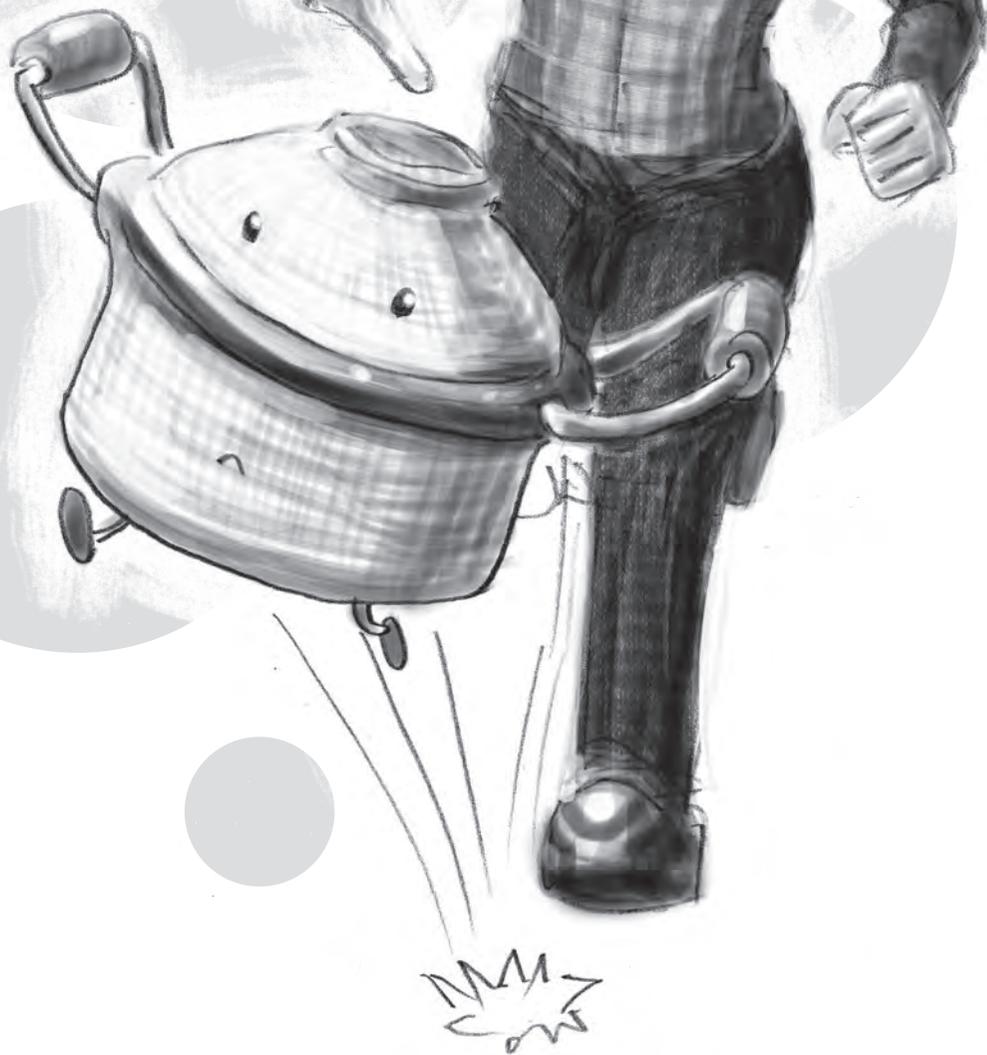
## マモノバトルの戦術

君のマモノが一番固い。それを生かしたカバーアップが大切だ。

《○巨大化》すれば、広い範囲で皆を《守る》ことができる。

相手が集まったなら《巻き込む》で攻撃。逆に一体なら《スマッシュ》で攻撃だ！

相手の強力な攻撃には、《☆無敵》で持ちこたえろ！



クラス	総レベル	アタッカー / 1レベル	マ
	3	アクティブ / 1レベル	保
		ブロッカー / 1レベル	マ
保護者レベル: 1		マモノレベル: 2	

## ■おかしなお鍋

### 持ち物など

衣服、携帯電話、角砂糖、塩瓶

### 保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	15	15	12	9	10	12
能力ボーナス 基本値+3 (端数切り捨て)	A + 5	B + 5	C + 4	D + 3	E + 3	F + 4

### マモノデータ

分類名 **ナベトフター**

種族 **鎧甲** 傾向 **ヘビィ**

属性

○: 対抗属性 X: 弱点属性

戦闘値表	戦闘値 (端数切り捨て)	種族傾向 特技		小計	クラス(レベル)			戦闘値 現在値(合計)	
		鎧甲	ヘビィ		アタッカー (1)	アクティブ (1)	ブロッカー (1)		
命中値	4 (B+D)+2			4	+	1	1	1	命中値 7
回避値	4 (C+F)+2			4	+				回避値 4
行動値	9 (B+C)			9	+	1			行動値 10
気力	15 【体力基本値】	16	5	36	+	7	8	8	気力 59
スタミナ	10 【意志基本値】	3		13	+		4	2	スタミナ 19
攻撃力		3	2	5	+	3	2		攻撃力 10
防御力		3	1	4	+			2	防御力 6

### 攻撃技

命中値		7		攻撃力		10						
通常技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
パンチ	+2	9	単体	0	1FP	<物>	+4	+	14	+(2)D		p.100
メタルシュート	+0	7	単体	2~3	2FP	<土>	+0	+	10	+(3)D		p.99
	+				FP		+	+		( )D		
必殺技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
クラグプレス	-6	1	単体	2~3	10FP	<土>	+3	+	13	+(7)D		p.99

### 特技

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照
◎応援	保、自	特殊	自身	なし	なし	FPを2D+保護者レベル点回復 または、バッドステータスをひとつ回復	p.47
◎庇う	マ、自	DRの直前	単体	0	なし	あなたが未行動なら、行動を消費して対象をカバーアップする	p.47
☆無敵	絆	DRの直後	単体	場面	1MP	対象が受けるダメージを[5D+3]点軽減する。1シナリオ1回	p.71
巻き込む	マ	攻撃	自身	なし	2FP	あなたの攻撃の対象を範囲に変更する	p.55
スマッシュ	保	攻撃	自身	なし	3FP	あなたの攻撃のダメージを+5する	p.71
守る	マ	DRの直前	単体	0~1	2FP	対象をカバーアップする	p.59
○体質: 均一体	マ	常時	自身	なし	なし	あなたは<火> <水> <土> <風> からのダメージを2点軽減する	p.92
○巨大化	マ	特殊	自身	なし	2FP	シーン中、あなたは2マス分の巨大キャラクターとなる。特殊で解除	p.94

# マモ



## マモノバトルの戦術

君はテクニカルな戦い方で相手を翻弄できる。

《☆能力看破》で相手の特性を見抜き、《ジャマー》で相手の攻撃や回避を妨害。

さらに「氷の鎖」で相手の攻撃を封じることができる。

《トランスファー》で味方にFPを分けて、効率よく動き、自分への攻撃は《受け流し》でクールにさばく！

# 凍てつく狼

クラス	総レベル	サポーター / 1 レベル	マ
	3	シンパシー / 1 レベル	保
		ソーシャル / 1 レベル	保
保護者レベル: 2		マモノレベル: 1	

## 持ち物など

衣服、携帯電話、角砂糖、塩瓶

## 保護者データ

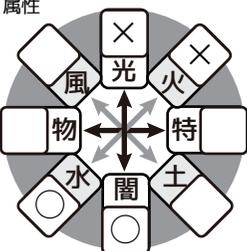
能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	9	13	15	14	12
能力ボーナス 基本値+3 (端数切り捨て)	A + 3	B + 3	C + 4	D + 5	E + 4	F + 4

## マモノデータ

分類名  
フェンリル

種族 悪魔 傾向 スピード

属性



○: 対抗属性 X: 弱点属性

戦闘値表	戦闘値 (端数切り捨て)	種族傾向 特技		小計	クラス(レベル)			戦闘値 現在値(合計)
		悪魔	スピード		サポーター (1)	シンパシー (1)	ソーシャル (1)	
命中値	4 (B+D)+2			4		1	1	6
回避値	4 (C+F)+2			4	1	1	1	7
行動値	7 (B+C)		4	11	2	1		14
気力	10 【体力基本値】	19	2	31	6	5	6	48
スタミナ	14 【意志基本値】	2		16	5	5	6	32
攻撃力		5		5	1			6
防御力		1		1				1

## 攻撃技

命中値		攻撃力		命中修正		合計		備考	
通常技	6	6	6						
アイスブレード	+1		2FP	<氷>	+7	+2	15	+(2)D	p. 98
氷の鎖	+0		3FP	<氷>	+1	+2	9	+(2)D	BS: 封印 p. 98
シャドウサイズ	+1		3FP	<闇>	+3	+2	11	+(3)D	p. 101
必殺技									
コキュートス	-6		10FP	<氷>	+19	+2	27	+(1)D	p. 99

## 特技

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照
◎応援	保、自	特殊	自身	なし	なし	FPを2D+保護者レベル点回復 または、バッドステータスをひとつ回復	p. 47
◎庇う	マ、自	DRの直前	単体	0	なし	あなたが未行動なら、行動を消費して対象をカバーアップする	p. 47
☆能力看破	絆	1ニシアチブ	単体	場面	1MP	対象のクラスと属性、攻撃技の名称、対象、射程、属性、BSが分かる。	p. 71
ジャマー	マ	判定の直前	単体	0~3	3FP	対象の命中判定、防御判定の達成値を-2する。1ラウンド1回。	p. 55
トランスファー	保	特殊	自身	なし	5FP	対象のFPを9点回復する。	p. 71
受け流し	保	DRの直後	自身	なし	なし	あなたはダメージを[3D+4]点軽減する。(1シーン/回)	p. 59
○テクニク	マ	常時	自身	なし	なし	あなたは3つめの通常技を取得する。	p. 92
○アタックマスター	マ	常時	自身	なし	なし	あなたの保有属性と同じ属性の攻撃力を+2する(修正済)。	p. 93

# パーソナルデータの決定

## パーソナルデータとは？

クイックスタートやコンストラクションでキャラクターのクラス、特技、マモノなどのデータを決めた後、パーソナルデータを決定する。※SRSでは「装備」とあるが省いている。

パーソナルデータは、PCの出自や過去、そして縁のあった人、さらには性別、年齢、名前などの情報から構成されるキャラクターの内面の設定のことを指す。

## ■ライフパス

ライフパスとは、そのキャラクターがどのような特徴を持ち、出来事を経験したのかを表わす。

### ●出自表

保護者PCがどのような環境で育ったのかを表わす。出自表をROCする。

決定した項目の出自とその出自の技能(p.106)を取得できる。キャラクターシートの出自欄、技能欄の一行目に記入すること。

### ●特徴表

保護者PCがどのような特徴を持っているのかを表わす。特徴表をROCする。

「特徴がない」以外は、決定した項目の特徴と技能を自由に取得できる。キャラクターシートの特徴欄、技能欄の二行目に記入すること。

### ●パートナー表

保護者PCがマモノPCに対してどう感じているのかを表わす。パートナー表をROCする。

決定した項目のマモノへの感情を取得する。キャラクターシートのパートナー欄に記入すること。

### ●経験表

保護者PCの身に今までに起こった出来事を表わす。経験表をROCする。

決定した項目の経験をキャラクターシートの特徴欄に記入すること。

### ●邂逅とコネクション

保護者PCがどのような出会いをしたかを表わす。邂逅表をROCする。

決定した項目の邂逅と、邂逅に書かれている人物の名前をキャラクターシートのコネクション欄に、関係欄にその人物とPCとの関係を記入すること。

## ■その他の設定

プレイヤーが自由に決定できるキャラクターの設定部分。項目の内容を決定し、それぞれキャラクターシートの該当欄に記入すること。

### ●PC名、性別、年齢、職業、性格、印象

保護者PCについてプレイヤーが自由に決定すること。性格、印象、職業を決められない場合は、p.189の表を参照するとよい。

### ●マモノ名、分類、性格、見た目

マモノPCについてプレイヤーが自由に決定すること。分類に関して、特に基準はなく、見た目から名付けられることが多い。分類、性格、見た目を決められない場合、分類はp.43を。性格、見た目はp.189の表を参照するとよい。

## ライフパス決定表

### ●出自表 D66 ROC

D66	出自	説明	取得技能	
1	1-2 能力者	あなたは人には言えないちょっとした力を持っていた。	不思議な力：□□	
	3-4 芸術家	あなたは幼いころから芸術に触れ、見る目を養っていた。	洞察力	
	5-6 芸能人	あなたは芸能人の親の色んな知り合いと関わってきた。	情報通	
2	1-2 天涯孤独	あなたは身内がおらず、孤児院や里親に育てられた。	忍耐	
	3-4 学者	あなたは親たちが話す難しい話をよく聞いていた。	学問：□□	
	5-6 資産家	あなたは家がとても裕福であり、恵まれた環境にいた。	財力	
3	1-2 神の恩恵	あなたは生まれつきの美貌をもっていた。	美貌	
	3-4 教育者	あなたは幼いころから教育を受けていた。	勉強	
	5-6 聖職者	あなたは神社や寺、教会で育った。	靈感	
4	1-2 指導者	あなたは指導者である親の血を色濃く引いていた。	カリスマ	
	3-4 貧乏	あなたは貧乏ながらも騒がしい家庭で育った。	不屈の精神	
	5-6 王子/姫様	あなたは重要な跡取りとして生まれた。	気品	
5	1-2 商売人	あなたは幼いころから商売に関わった。	商売	
	3-4 街を守る人	あなたは消防や警察、自衛官の親の後ろ姿を見て育った。	咄嗟の判断	
	5-6 自営業	あなたは幼いころから家の仕事を手伝っていた。	生業：□□	
6	1-2 古き血統	あなたは先祖代々から伝わる日くつきの血を引いていた。	第六感	
	3-4 スポーツ選手	あなたは競技に向かう親の姿を見て育った。	闘魂	
	5-6 サラリーマン	あなたは会社勤めの親が出勤するところをよく見ていた。	処世術	
—	—	記憶喪失	あなたはどこからやってきたのか分からない。	マモノ共感
—	—	GMの任意	GMの任意	GMの任意

※技能は 106p を参照すること。

### ●特徴表 D66 ROC

D66	特徴	説明	取得技能	
1	1-2 ハンディキャップ	なんらかで人よりも不利な状態にある。	自由	
	3-4 誤解されやすい	人相や服装などで誤解されがちである。	自由	
	5-6 騙されやすい	相手をすぐに信用しがちである。	自由	
2	1-2 正直者	嘘が態度でばれてしまう。	自由	
	3-4 冷淡	人情があるように思われにくい。	自由	
	5-6 一言多い	言わなくてもいいことを言ってしまうがちである。	自由	
3	1-2 厨二病	痛い言動や妄想をしがちである。	自由	
	3-4 自信過剰	根拠もないのに自信がある。	自由	
	5-6 プライドが高い	プライドを傷つけられると怒り出す。	自由	
4	1-2 ドジっこ	うっかりミスをしがちである。	自由	
	3-4 不運	何かと自分に不幸が降りかかりやすい。	自由	
	5-6 好奇心旺盛	興味に引かれてあっちこっちへ行く。	自由	
5	1-2 優しすぎる	困っている人を見捨てられない。	自由	
	3-4 寂しがり屋	常に人と一緒にしようとする。	自由	
	5-6 病弱	身体が弱い。	自由	
6	1-2 正義感が強い	間違ったことを見過ごせない。	自由	
	3-4 目立ちたがり屋	目立つ場面では率先して引き受けようとする。	自由	
	5-6 神経質	些細なことが気にかかる。	自由	
—	—	特徴がない	特に特徴がない。	なし
—	—	GMの任意	GMの任意	GMの任意

※技能は 106p を参照すること。

## ●パートナー表 D66 ROC

D66	マモノ	説明
1	1-2	パートナー
	3-4	大好き
	5-6	友達
2	1-2	部下
	3-4	兄弟姉妹
	5-6	ペット
3	1-2	恩人
	3-4	お世話
	5-6	不思議
4	1-2	興味
	3-4	安らぎ
	5-6	刺激
5	1-2	揺さぶる
	3-4	面白い
	5-6	生意気
6	1-2	輝き
	3-4	当たり前
	5-6	尊い
—	—	GMの任意

## ●経験表 D66 ROC

D66	経験	説明
1	1-2	不遇
	3-4	事故
	5-6	海外
2	1-2	熱中
	3-4	親友
	5-6	離別
3	1-2	劇的
	3-4	居候
	5-6	平凡
4	1-2	成功
	3-4	失敗
	5-6	感激
5	1-2	発見
	3-4	転居
	5-6	幸福
6	1-2	秘密
	3-4	仕事
	5-6	青春
—	—	任意

## ●邂逅表 D66 ROC

D66	関係	説明	コネクション
1	1-2	弟妹	銀波 ひろ子
	3-4	師匠	佐江内 要
	5-6	兄姉	中神 カナエ
2	1-2	期待	小池 太郎
	3-4	借り	ドクターマンボー
	5-6	いいひと	難波 祐二
3	1-2	家族	長谷部 芽衣
	3-4	友人	秋月 雅
	5-6	同志	北見 優奈
4	1-2	有為	グレゴリー・マッケンジー
	3-4	興味	ガマ爺
	5-6	忘却	瀬戸 紫風
5	1-2	慕情	エクレット・ヴァンデミール
	3-4	貸し	古賀 文治
	5-6	庇護	ベル
6	1-2	信頼	言付 為子
	3-4	好敵手	有屋 玲都
	5-6	くされ縁	秋月 丈太郎
—	—	GMの任意	GMの任意

※コネクションの相手は別のキャラクターであってもよい。

## マモノランダム決定表

すでにマモノのデータが決定しており、見た目と分類名が思い浮かばない時に使用するチャートである。見た目だけ決定するのであれば p.190 を参考にすること。

このページでは、●分類名組合せ表を用いることで分類名を組み合わせて決定する。

○属性表は、保有属性の組合せによって名称が変化する。右上と出た場合、表の中央より右上の表から単語を選び、左下と出た場合、表の中央より左下の表から単語を選ぶこと。

## ○色表 D66 ROC

D66	分類名	見た目
1	1-3 レッド	赤色
	4-6 パープル	紫色
2	1-3 ブルー	青色
	4-6 グリーン	緑色
3	1-3 イエロー	黄色
	4-6 オレンジ	橙色
4	1-3 ピンク	桃色
	4-6 ブラウン	茶色
5	1-3 ホワイト	白色
	4-6 ブラック	黒色
6	1-3 グレー	灰色
	4-6 クリア	無色

## ●分類名組合せ表 D6 ROC

D6	1~2	3	4	5	6
組	〈色〉 + 〈種族〉	〈属性〉 右上 + 〈種族〉	〈属性〉 左下 + 〈種族〉	〈色〉 + 〈属性〉 右上 + 〈種族〉	〈色〉 + 〈属性〉 左下 + 〈種族〉

## ○属性表

属性	火	水	風	土	物	特	光	闇
火	————	スモーク	フレイム	マグマ	ヒート	ファイア	サン	ヘル
水	オイル	————	クラウド	リーフ	アイス	ウォーター	バブル	ミルクィー
風	シムーン	レイン	————	サンド	ソニック	ウィンド	サンダー	ハリケーン
土	プラネット	マッド	バースト	————	ストーン	メタル	ブライト	シャドウ
物	フレア	アクア	エア	ブロンズ	————	カラフル	ミラージュ	グラビティ
特	ルビー	サファイア	エメラルド	トパーズ	クリスタル	————	ライト	ダーク
光	シャイン	プリズム	スカイ	ゴールド	スター	ダイヤ	————	ムーン
闇	スペース	ウェイ	ミッドナイト	シルバー	ドリーム	オニキス	マーブル	————

## ○種族表 D6 ROC

種族 D6	分類名	見た目	種族 D6	分類名	見た目
天使	1 エンジェル	ベールを着た天使	精霊	1 ピクシー	虫の翅が生えた小人
	2 ペガサス	翼の生えた馬		2 ザシキワラシ	着物を着た子ども
	3 スローンズ	羽と目のある車輪		3 グレムリン	乗物に乗った小人
	4 ヤタガラス	三本足のカラス		4 ケンタウロス	下半身が馬の人
	5 セラフィム	羽で姿を隠した天使		5 ジン	ランプの魔人
	6 ヴァルキリー	騎士の乙女		6 マーメイド	下半身が魚の人
悪魔	1 デーモン	ヤギ頭の人型	鎧甲	1 ガーゴイル	翼の生えた石像
	2 鬼	角つきの人型		2 ヤドカリ	硬い殻に入ったモノ
	3 ケルベロス	三つ頭がある犬		3 スケルトン	動く骨こつ
	4 ナイトメア	足元が見えない馬		4 アーマーナイト	動く鎧の騎士
	5 リリム	角と羽が生えた少女		5 ツクモガミ	顔がついた道具
	6 ギルマン	手足の生えた魚		6 ツチグモ	鬼の顔をしたクモ
幻獣	1 フェニックス	輝く鳥	未分類	1 マンドラゴラ	手足の生えたニンジン
	2 キマイラ	獅子とヤギの合成獣		2 トレント	手足のある木
	3 ドラゴン	翼の生えたトカゲ		3 トランプ兵	手足の生えたトランプ
	4 ツチノコ	胴太のヘビ		4 ジンメン	頭足人
	5 スフィンクス	人の顔したライオン		5 スミボウヤ	もこもこした球体
	6 リヴァイアサン	海蛇のようなクジラ		6 ピエロ	小人の道化師

## コンストラクション

### コンストラクションとは？

クイックスタートに対して、コンストラクションは、より自由にデータを選択して決定する作成法だ。\*SRSでは「コンストラクションでは、」となっている。

### レコードシートの利用

セッションに利用するレコードシートは、コンストラクションによるキャラクター作成時にも役に立つ。キャラクターシートと共に、レコードシートのコピーを一枚用意しておいて欲しい。

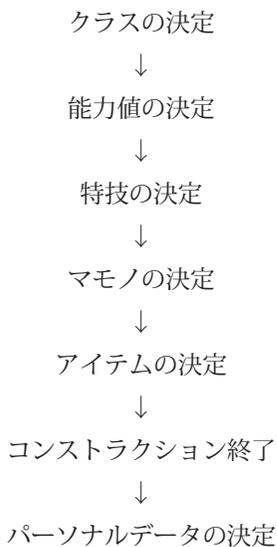
### レコードシートについて

レコードシートとはSRSのゲームをプレイする際に使用する記録用紙の一種である。キャラクターシートが、そのキャラクターのデータを記録する目的に使われるのに対して、レコードシートはそれぞれのセッション（ゲームをプレイすること）で使用するデータを記録・管理するために使用する。\*SRSの「用紙のことを指す」を省いている。

キャラクター作成

マモジ レコードシート		保護者名 マモノ名 プレイヤー名	レコードデータ シナリオ名 ゲームマスター名 日付
HP = 気力	ジョック	FP = ストレス	行動値
最大値		最大値	
<input type="checkbox"/> ダウン状態 初期判定-10 気力+2= 以下のHP		マナ置場	MP
目標		マナを1点消費する行為 ・ 属性判定の成功 ・ 情報収集の達成値上昇(小) ・ ダメージの増殖(小)	マナ5つでMP1点へ ・ アイテムの作り直しや修理 ・ チェック回数
PC&NPC	遭遇 関係 備考	MPを1点消費する行為 ・ 情報、取壊しの代償 ・ 属性判定の成功 ・ 情報収集の達成値上昇(大) ・ ダメージの増殖(大)	・ ショーンの開始 ・ 書きなづき獲得する。
行動プロット	メモ	メモ/物品 管理 ・ 属性判定を失敗した時、成功に変える。 ・ 情報収集の達成値上昇(大) ・ ダメージの増殖(大)	
1 1 移 交代 2 移 交代		経験点表	
2 1 移 交代 2 移 交代		ゲームマスター署名	経験点合計
3 1 移 交代 2 移 交代		コンストラクション作成時の能力値計算表(経験値付)	
4 1 移 交代 2 移 交代		クラス	体力 反射 知能 理知 意志 幸運
5 1 移 交代 2 移 交代		追加(1点)	
6 1 移 交代 2 移 交代		能力基準値(合計)	+5 +5 +5 +5 +5 +5
7 1 移 交代 2 移 交代		能力ボーナス	+ + + + + +
8 1 移 交代 2 移 交代			
9 1 移 交代 2 移 交代			
0 1 移 交代 2 移 交代			

### コンストラクションの手順



## マモノと キャラクターシート

**保護者名**

年齢 性別 職業

性格

印象

①

**マモノ名**

性格

見た目

**クラス**

総レベル / レベル / レベル / レベル

保護者レベル: マモノレベル:

**保護者データ**

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志
基本値					
能力ボーナス	A	B	D	E	F
基本値	+	+	+	+	+

④

**ライフパス**

技名	備考	技名	備考

⑥

**コネクション** 名義(範囲) 持ち物など

⑦

イラストや設定

プレイヤー名 ③ 使用経験値

**マモノデータ**

分類名

種族 傾向

属性

⑧

戦闘値ベース	種族傾向	特技	クラスレベル	戦闘値
命中値				
回避値				
行動値				
覚力				
スタミナ				
攻撃力				
防御力				

⑨ ⑩ ⑪ ⑫

**攻撃技**

通常技	必殺技
命中値	命中値
修正	修正
合計	合計
対象	対象
射程	射程
代価	代価
属性	属性
攻撃修正	攻撃修正
特技	特技
合計	合計
D/D	D/D
備考	備考

⑭

**特技**

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代価	備考

⑮

## キャラクターシートの見方

- ① 保護者名、保護者の情報、マモノ名、マモノの情報  
パーソナルデータで決定する。
- ② クラス  
キャラクター作成時に3つまでのクラスを持つ。  
総レベルは3となる。
- ③ プレイヤー名  
プレイヤー名はプレイヤーの名前を記入する。
- ④ 能力値  
上段が能力基本値、下段が能力ボーナス。能力基本値の1/3(端数切捨て)が能力ボーナスである。  
能力基本値と能力ボーナスは⑤と⑨で使用する。
- ⑤ 登場判定  
上段にF、【下段】にF+2の値を記入する。
- ⑥ ライフパス  
パーソナルデータで決定する。取得した技能もこの欄に記入する。
- ⑦ 持ち物  
普段から持ち歩いているアイテムを記入する。
- ⑧ マモノ本体  
マモノ本体の分類名、種族、傾向、属性を記入する。
- ⑨ 戦闘値ベース  
計算式にしたがって平均値を記入する。
- ⑩ マモノ本体  
マモノ本体(種族、傾向)のデータを記入する。
- ⑪ 小計  
⑨+⑩で算出する。クラス修正がまだない戦闘値である。
- ⑫ クラス修正  
選択したクラスの戦闘値の修正を記入する。選択したクラスデータの値を書き写すこと。
- ⑬ 現在値(合計)  
⑩+⑫で算出する。▽と▼は、⑬で使用する。
- ⑭ 攻撃技  
上段が通常技、下段が必殺技。攻撃技のデータを記入する。命中修正の合計は命中値+命中修正、攻撃修正の合計は攻撃力+攻撃修正+特技である。攻撃技ごとに計算すること。
- ⑮ 特技  
クラスから選ぶ絆特技とクラス特技。マモノから選ぶマモノ特技を記入する。

## クラスの決定

クラスは、キャラクターの才能や種族あるいは能力値の傾向を表わすもので、能力値や戦闘値を決定するもっとも重要な要素だ。このクラスをキャラクターひとりにつき合計3レベル分選択する。バラバラであってもよいし、同じものを重複して選択してもよい。

## ■レベル

レベルとは、キャラクターの持つクラスの熟練の度合いや力量を数値で表わしたものである。

### ●総レベル

保護者PCとマモノPCのタグとしての総合的な経験と力量を表わす。キャラクター作成時の総レベルは3である。保護者レベルとマモノレベルの合計。

#### ▼マモノレベル

マモノPCの経験と力量を表わす。マモノクラスのレベルの合計。

#### ▼保護者レベル

保護者PCの経験と力量を表わす。保護者クラスのレベルの合計。

## ■クラスの選択方法

クラスの選択には次の二種類がある。  
マモノクラスと保護者クラスをそれぞれ最低ひとつずつ選択すること。

### ▼二種類のクラスを選択する

片方のクラスレベルは1、もう片方は2となる。

### ▼三種類のクラスを選択する

すべてのクラスレベルは1となる。

### ●マモノクラス

マモノクラスは、主にマモノの能力を表わす。

### ●保護者クラス

保護者クラスは、主にマモノ保護者の能力を表わす。

### ●クラスの記入

クラスを選択したら、キャラクターシートのクラス欄に記入する。キャラクターレベルに3と記入すること。  
次に、クラス名と、クラスレベルを記入する。

## ■クラス一覧表

クラス	説明	参照	
マ モ ノ	アタッカー	攻撃を中心としたマモノであることを表わすクラス。	p.54
	ブロッカー	防御を中心としたマモノであることを表わすクラス。	p.58
	サポーター	回復、支援、妨害に特化したマモノであることを表わすクラス。	p.62
保 護 者	シンパシー	マナが強かったり、感情的な保護者であることを表わすクラス。	p.66
	アクティブ	運動に秀でていたり、活発的な保護者であることを表わすクラス。	p.70
	アート	芸術性があったり、本能的な保護者であることを表わすクラス。	p.74
	ソーシャル	社会的であったり、理性的な保護者であることを表わすクラス。	p.78

## 能力値の決定

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

### ■能力基本値

キャラクターの能力を表わす基本的な数値。

- ①: クラス一覧表から能力基本値を抽出する。重複して選択している場合はその回数だけそれを行なうこと。
- ②: 任意の能力基本値に追加の1点を加える。
- ③: ①と②を合計する。

レコードシートの右下に能力基本値を計算する欄がある。ぜひそれを活用してほしい。

### ■能力ボーナス

行為判定で使用するのは能力ボーナスである。文中で単に【●●(能力名)】と書かれている場合は、能力ボーナスを表わす。

能力ボーナスは、能力基本値の三分の一(端数切り捨て)である。

### ●能力値の記入

キャラクターシートの「能力値」の欄に能力基本値と能力ボーナスを書き写す。

## ■戦闘値の決定

戦闘値は、主にマモノバトルで行われるラウンド進行の際に使用する。

マモノクラスを取得したPCが記入する。

### ●ベースの算出

各戦闘値のベースを算出する。算出した結果を戦闘値ベースの欄に書き込む。

命中値 = (【反射】 + 【理知】) ÷ 2

回避値 = (【知覚】 + 【幸運】) ÷ 2

行動値 = 【反射】 + 【知覚】

気力 = 【体力基本値】

スタミナ = 【意志基本値】

### ●クラス修正

各戦闘値には、クラスレベルにより修正を受ける。クラスデータの各クラスのクラス修正表を参照して、みずからの選択したクラスレベルによるクラス修正を確認すること。

## ■クラス能力値一覧表

クラス	【体力基本値】	【反射基本値】	【知覚基本値】	【理知基本値】	【意志基本値】	【幸運基本値】	参照
マ モ ノ	アタッカー	4	5	5	3	4	p.54
	ブロッカー	5	4	3	4	3	p.58
	サポーター	3	3	4	5	5	p.62
保 護 者	シンパシー	4	4	4	4	4	p.66
	アクティブ	5	6	4	2	3	p.70
	アート	4	3	6	5	4	p.74
	ソーシャル	3	2	5	6	5	p.78



## マモノの決定

### ■マモノの作成

マモノとは、マモノバトルの時のキャラクターとして使用するデータである。

マモノクラスを取得したPCは、あらかじめデータが組まれている「分類セット」と一から作成する「分類作成」のふたつから選ぶこと。

### ■分類セット

「種族」、「傾向」、「属性」、「マモノ特徴」、「攻撃技」をあらかじめ組み合わせる「分類セット」の中からひとつを選択する。

p.83~p.89 を参照すること。

### ■分類作成

マモノの分類を新たに作成する。

#### ▼マモノ本体の決定

「種族」、「傾向」、「属性」をひとつずつ選択して、戦闘値表に記入する。

p.90~p.101 を参照すること。

#### ▼マモノ特徴

マモノ特徴とは、マモノの能力や特徴を表わした特技である。

マモノ特徴からふたつ選択して、特技欄に記入する。また、種別：初期と書かれた特技は、キャラクターの作成時でしか取得できない。p.92~p.97 を参照すること。

#### ▼攻撃技の取得

攻撃技とは、マモノの攻撃する方法を表わした能力である。

攻撃技には通常技と必殺技のふたつが存在する。通常技からふたつ、必殺技からひとつ選択して、攻撃技の欄に記入する。

このとき、マモノの「属性」によって取得できる攻撃技が異なる。

p.98~p.101 を参照すること。

### ■移動距離の決定

マモノバトルでマモノPCが一定時間内に移動できる距離を算出する。「傾向」の移動力を戦闘値表に記入すること。

## アイテムの決定

### ■持ち物

『マモノと♪』では常に所持しているアイテムを取得することができる。常識の範囲内で普段持ち歩いている物を記入すること。GMの許可があれば、ルールブックに書かれていないアイテムを取得することもできる。

アイテム表は、マモノ保護者が所持するであろうアイテムとその用途をまとめてある。持ち物として取得する時に参考にして欲しい。

p.102~p.105 を参照すること。

### ■コンストラクションの終了

これでコンストラクションによるキャラクターの作成は終了だ。あとはパーソナルデータ (p.40) を決定すれば完成である。

※SRSSでは「■所持品と装備品」『※対象となるゲーム※』ではキャラクターが所持する武器や防具などのアイテムを所持品と装備品に分ける。所持品は、キャラクターが持っているアイテム全般を意味する（つまり、装備品を含むことになる）。装備品はキャラクターシートの戦闘値欄に記入された武器、防具、アクセサリなどを意味する。」とされている。

## クラスデータ

### クラスデータとは？

クラスデータを構成する項目についての解説をする。最初のページにはクラスを構成するデータと絆特技のデータが記載されている。2ページ目からはクラス特技のデータである。※SRSでは「クラスデータは、次の項目からなっている。それぞれの項目については後述している。ここでは、全体的見方について解説する。」となっている。

### ■コンストラクション

コンストラクションでキャラクター作成を行なった場合に使用するデータが書かれている。これらの項目はキャラクター作成時にしか使用しない。

#### ▼能力基本値

クラスを選択することで得られる能力基本値が書かれている。※SRSの「」を省いている。

### ■クラス修正表

クラスのレベルごとの戦闘値への修正を書いたチャートである。横軸にレベルを、縦軸に戦闘値への修正を取っている。この表はレベルごとの差分ではなく、そのレベルでの修正値である。書き出す時には、前の修正に加えるのではなく、書き換えること。

### ■特技取得

1レベルごとに、そのクラスレベル以下のクラス特技をひとつ取得できる。ただし、絆特技は取得できない。

※SRSでは「▼特技取得 そのクラスを最初に取得した（レベル1の場合）とレベルアップ時の取得可能な特技について書かれている。▼初期取得 レベル1の場合に、取得する特技について書かれている。▼レベルアップ レベルアップ時に取得できる特技について書かれている」とされている。

### 説明リプレイ：キャラクター

このコラムでは、リプレイ調にGMとプレイヤーの会話で説明するコーナーです。

**GM**：キャラクター作成をしよう。初めて作る人はサンプルキャラクターから選ぶと良いよ。

**プレイヤーA**：僕はこの“小さな赤い竜”ってサンプルキャラクターを選んだよ。

**プレイヤーB**：私はこの“ジュエルアニマル”にしたわ。マモノがすごく可愛いし。

**GM**：OK。じゃあ、次にパーソナルデータを決めよう。

**プレイヤーA（以下、赤竜君）**：パーソナルデータ？

**プレイヤーB（以下、宝石さん）**：ようはキャラクターの設定ね。

**GM**：そういうこと。ダイスで決めても、自分でキャラクターに合うよう選んでもいいよ。

**赤竜君**：じゃあ、振ってみようかな。

**宝石さん**：まずは、出自ね。

**赤竜君**：56…自営業だ。せっかくマモノがいる世界だから、マモノ専門の服屋とかいい？

**GM**：いいよ。技能は、生業：マモノウェアで。

**赤竜君**：じゃあ次は特徴、22で正直者だ！取得技能が自由ってあるけど、なんでもいいの？

**GM**：うん。p.106からひとつ選んでね。

**赤竜君**：他のが決まってから選ぼうかな。パートナーは14でマモノが大好き。経験が44で

失敗かー。正直者のせいで失敗したのかな？

そうだ。技能は不屈の精神にしよう（笑）。

**宝石さん**：失敗ばかりして、鍛えられたのね。

**赤竜君**：うん。あ、邂逅は友人で秋月雅だ。

**GM**：友達であれば、その人以外でもよいよ。

## クラスデータの見方

クラスのデータの見方を解説する。

マモノクラス

### アタッカー①

#### クラス解説②

アタッカーは攻撃に特化したクラスだ。  
その高いパワーは、相手に大打撃を与えるだろう。

#### コンストラクションデータ③

##### ▼能力基本値

体力：4 反射：5 知覚：4 理知：3 意志：4 幸運：4

#### ●クラス修正表④

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
回避値	±0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
行動値	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+6	+6
気力	+7	+13	+22	+29	+37	+44	+50	+56	+63	+69
スタミナ	+3	+6	+10	+13	+17	+21	+24	+28	+31	+33
攻撃力	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

#### ▼キーワード⑤

#### ▼クラス特技：アタッカー⑥

##### ①クラス名

クラスの名称である。この名称をクラスレベルの欄に書き込むことになる。

##### ②クラス解説

クラスについて解説している。クラスを選択する際の参考にする。

##### ③コンストラクションデータ

コンストラクションでキャラクターを作成するためのデータ。

##### ④クラス修正表

クラスレベルによる戦闘値への修正値が書かれている。

##### ⑤キーワード

そのクラスのイメージとなる単語。

##### ⑥クラス特技

そのクラスで取得できる特技データ。

※SRSでは「▼特技取得 そのクラスを選択したキャラクターがどのように特技を取得するか書いている。」とあるが、『マモノと♪』ではすべて同じ取得の仕方のため省く。

## 特技データの見方

### ◎応援①

レベル：—②                      種別：保、自動③  
 タイミング：特殊④  
 対象：自身⑤                      射程：—⑥  
 代償：—⑦  
 効果：あなたはFPを「2D+ 保護者レベル」点回復するか、バッドステータスをひとつ回復する。保護者はマモノを応援することで、マナを送ることができる。  
 ※“あなた”とは、マモノキャラクターのことを指す。⑧

### ①名称

特技の名称である。☆は絆特技、BOSS特技。

◎は自動取得、○はマモノ特徴を指す。

### ②レベル

取得に必要なクラスレベルである。

### ④種別

特技の種類を記述している。

#### ▼自動取得（略号：自動）

初期作成時に自動的に取得する特技。

#### ▼初期取得（略号：初期）

初期作成時にのみ取得できる特技。

#### ▼絆特技（略号：絆）

保護者とマモノの両方が必要な特技。

#### ▼保護者特技（略号：保）

保護者が使用する特技。

#### ▼マモノ特技（略号：マ）

マモノが使用する特技。

#### ▼BOSS特技（略号：BOSS）

ボスキャラクター用の強力な特技。

### ④タイミング

特技を宣言できるタイミングである。

#### ▼メインアクション

移動、攻撃、特殊など各々のメインアクションに使用できる。移動、攻撃、特殊とだけ省略されることもある。

#### ▼オートアクション

詳しいタイミングは効果を参照する。

#### ▼プロセス

セットアッププロセス、イニシアチブプロセスなど各々のプロセスに使用できる。プロセスが省略されることもある。

#### ▼判定の直前

行為判定でダイスロールを行なう前までに使用できる。命中判定の直前など、行為判定を限定していることもある。

#### ▼判定の直後

行為判定でダイスロールを行って達成値が確定するまでに使用できる。命中判定直後など、行為判定を限定していることもある。

#### ▼防御方法

回避、防御を選択する時に使用できる。

#### ▼ダメージロール（DR）の直前

攻撃が命中して、ダメージロールを行なう前までに使用できる。

#### ▼ダメージロール（DR）の直後

ダメージロールを行って、実ダメージを適用するまでに使用できる。

#### ▼戦闘不能

戦闘不能になった直後に使用できる。

#### ▼常時

常に効果を発揮している。常時の特技は、すべて同時に効果を発揮する。

## ⑤対象

特技の効果を受けるキャラクターについて書かれている。

### ▼自身

使用者自身が効果を受ける。

### ▼単体

キャラクターひとりが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。

### ▼範囲

エリアひとつの中に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクター全員が効果を受ける。

### ▼全体

特技の射程距離内に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクター全員が効果を受ける。

### ▼エリア

エリアひとつを選択し、そのエリアが効果を受ける。

## ⑥射程

特技の効果が及ぶ距離を示す。

### ▼0

届く距離が、使用者と同じエリアまで。

### ▼0～X

使用者からXマス離れたエリアまでならどこでも届く。

### ▼場面

シーン内すべてを射程内とする。

## ⑦代償

特技を使用した時に消費するものが書かれている。消費できない場合、特技を使用できない。

## ⑧効果

その特技の効果が書かれている。文中で使用される用語を解説する。

### ▼あなた

特技の使用者のこと。正しくはあなたのマモノキャラクターのことを指すが、便宜上、あなたとしている。

### ▼対象

効果が適用されるキャラクター。

### ▼次に行なう□□

□□を行なうと効果が失われる。また、シーンの終了により、効果が失われる。

### ▼対象が拒否可能

対象が効果の適用を選択できる。

### ▼特殊で解除可能

特殊を使うことで、効果を解除できる。この時、代償は消費しない。

### ▼(前提：《特技》)

あらかじめ取得しておく必要のある特技。

### ▼(1ラウンド1回)

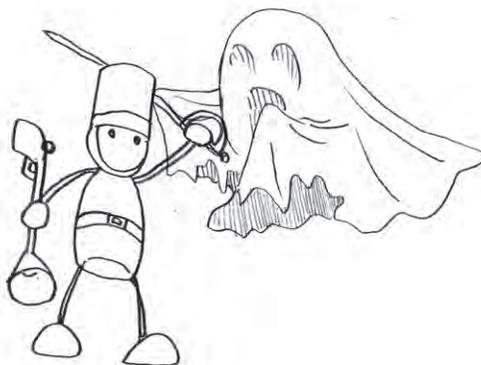
1ラウンド中に1使用できる。

### ▼(1シーン1回)

1シーン中に1回使用できる

### ▼(1シナリオX回)

1シナリオ中に使用できる回数。



マモノクラス

## アタッカー

### クラス解説

アタッカーは攻撃に特化したマモノPCのクラスだ。  
その高いパワーは、相手に大打撃を与えるだろう。

### コンストラクションデータ

#### ▼能力基本値

体力：4 反射：5 知覚：5 理知：3 意志：4 幸運：3

#### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
回避値	±0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
行動値	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+6	+6
気力	+7	+13	+22	+29	+37	+44	+50	+56	+63	+69
スタミナ	+0	+3	+7	+10	+14	+18	+21	+25	+28	+30
攻撃力	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

#### ▼キーワード

- ・主力
- ・武器
- ・好戦的
- ・派手
- ・キーマン
- ・ガス欠
- ・打たれ弱い
- ・目立ちたがる



## 特技：アタッカー

アタッカーの特技には、攻撃を強化するものが多い。

《☆渾身の一撃》は、クリティカル値を下げ、ダメージを上げる。通常技に使用すれば、必殺技並の威力になり、相手をダウン状態に追い込める。

《☆快進撃》は、移動・攻撃や、攻撃・移動とすれば、1ターン中に2回攻撃を仕掛けることができる。

## 力溜め

レベル：1 種別：マ

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：2FP

効果：ダメージ増加。あなたが次に行なう攻撃のダメージを+5する。

時間をかけて力を溜めることで強力な攻撃を行なうことができる。

## ☆渾身の一撃

レベル：— 種別：絆

タイミング：命中判定の直前

対象：自身 射程：—

代償：1MP

効果：ダメージ増加など。あなたが行なう攻撃の命中判定のクリティカル値を-3（最低値8）、ダメージを+[総レベル×3]する。（1シナリオ1回）

保護者とマモノが呼吸を合わせて放つ、必殺の一撃。

## 巻き込む

レベル：1 種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：2FP

効果：範囲拡大。あなたの攻撃の対象を範囲に変更する。

多くを巻き込むように攻撃する。

## ☆快進撃

レベル：— 種別：絆

タイミング：移動

対象：自身 射程：—

代償：1MP

効果：あなたは移動した後に攻撃を行なう。その攻撃では、同時に「タイミング：攻撃」の特技を使用することができる。（1シナリオ1回）

保護者とマモノの絆が、全力で動きながら攻撃する離れ業をやっているのける。

## 連撃

レベル：1 種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：1FP

効果：ダメージダイス増加。あなたが行なう攻撃のダメージを+1D6する。

攻撃の回数を増やすことでさらに威力を高める。



## ダブルスキル

**レベル:** 5                      **種別:** マ  
**タイミング:** 攻撃  
**対象:** 自身                      **射程:** ー  
**代償:** 4FP  
**効果:** 同時に「タイミング: 攻撃」の特技を、この特技以外にふたつ使用できる。  
 ふたつの技をかけ合わせることで新しい技を編み出す。

## 連撃Ⅲ

**レベル:** 8                      **種別:** マ  
**タイミング:** 攻撃  
**対象:** 自身                      **射程:** ー  
**代償:** 6FP  
**効果:** ダメージダイス増加。あなたが行なう攻撃のダメージを +3D6 する。(前提:《連撃Ⅱ》)  
 攻撃の回数を増やすことでさらに威力を高める。

## 力溜めⅡ

**レベル:** 6                      **種別:** マ  
**タイミング:** 特殊  
**対象:** 自身                      **射程:** ー  
**代償:** 5FP  
**効果:** ダメージ増加。あなたが行なう攻撃のダメージを +10 する。(前提:《力溜め》)  
 時間をかけて力を溜めることで強力な攻撃を行なうことができる。

## 巻き込むⅡ

**レベル:** 9                      **種別:** マ  
**タイミング:** 攻撃  
**対象:** 自身                      **射程:** ー  
**代償:** 6FP  
**効果:** 範囲拡大。あなたが行なう攻撃の対象をエリアに変更する。そして、対象のエリアとその隣接エリアにいる任意のキャラクターを攻撃の対象にする。(前提:《巻き込む》)(1シーン1回)  
 多くを巻き込むように攻撃する。

## 鬼神Ⅱ

**レベル:** 7                      **種別:** マ  
**タイミング:** 常時  
**対象:** 自身                      **射程:** ー  
**代償:** ー  
**効果:** クリティカル値減少。あなたが行なう攻撃の命中判定のクリティカル値を常に -1 (最低値 9) する。(前提:《鬼神》)  
 相手の気力を削ぐに相応しいオーラを纏っている。

## インパクト!

**レベル:** 10                      **種別:** マ  
**タイミング:** 命中判定の直前  
**対象:** 自身                      **射程:** ー  
**代償:** 10FP  
**効果:** ダメージ増加。あなたが行なう攻撃のダメージを +[10+マモノレベル] する。(1シナリオ1回)  
 マモノが印象的で衝撃的な技を放つことにより、相手の気力をしおしおにさせる。

マモノクラス

## ブロッカー

### クラス解説

ブロッカーは防御に特化したマモノPCのクラスだ。  
その高い防御力は、味方の被害を減らすだろう。

### コンストラクションデータ

#### ▼能力基本値

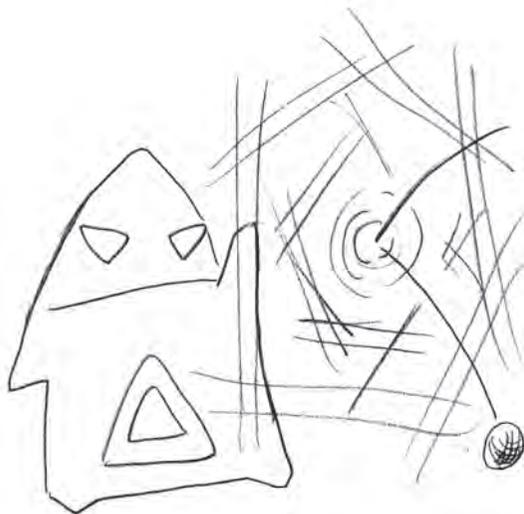
体力：5 反射：4 知覚：3 理知：4 意志：3 幸運：5

#### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	+1	+2	+2	+2	+3	+4	+4	+4	+5	+6
回避値	±0	+1	+2	+3	+3	+3	+4	+5	+5	+5
行動値	±0	±0	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5
気力	+8	+17	+27	+35	+44	+53	+60	+68	+75	+83
スタミナ	+2	+5	+8	+10	+13	+15	+17	+19	+22	+25
攻撃力	±0	±0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7
防御力	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4	+4	+5

#### ▼キーワード

- ・守る
- ・騎士
- ・タフ
- ・硬い
- ・盾
- ・壁
- ・トリッキー
- ・鈍い



## 特技：ブロッカー

ブロッカーの特技は、味方を守るものが多い。

《☆底力》は、自身が戦闘不能になった時に使うことで、その時どれだけのダメージを受けていようと再び立ち上がることができる。

《☆守護》は、あらかじめ多くの攻撃を受けそうなターンの最初に使用することで、真価を発揮する。

## ☆底力

レベル：— 種別：絆

タイミング：戦闘不能

対象：自身 射程：—

代償：1MP

効果：あなたは全てのバッドステータスと戦闘不能を回復し、HPを[5D+総レベル]点まで回復する。(1シナリオ1回)

保護者の熱意がマモノの残りカスのような気力を燃え上がらせる。

## ☆守護

レベル：— 種別：絆

タイミング：イニシアチブプロセス

対象：全体 射程：場面

代償：1MP

効果：そのラウンドの間、対象が受けるダメージを[2+総レベル]点軽減する。(1シナリオ1回)

保護者とマモノの守りたい気持ちが光の盾となって味方を守る。

## ウォール

レベル：1 種別：マ

タイミング：特殊

対象：エリア 射程：0～3

代償：3FP

効果：そのエリアに防御力マモノレベル、HP30の「壁」(p.157)を1体配置する。また、「壁」のあるエリアは封鎖エリアとなる。新たに《ウォール》を使用することで、あなたがそれ以前に使用した《ウォール》の効果で配置した「壁」は消える。

相手に立ち塞がる壁を作りだすことで相手の進行を食い止める。

## バリア

レベル：1 種別：マ

タイミング：DRの直後

対象：単体 射程：0～3

代償：3FP

効果：ダメージ軽減。対象が受けるダメージを[1D+マモノレベル]点軽減する。(1ラウンド1回)

瞬時に魔法物質による防御壁を展開して、衝撃を減らす。

## 守る

レベル：1 種別：マ

タイミング：DRの直前

対象：単体 射程：0～1

代償：2FP

効果：対象をカバーアップする。

攻撃を遮るように立つことで、傍にいる味方を守りながら行動する。

## パワフル

レベル：2                      種別：マ

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたの気力を+10する。  
普段から気力を溜め込むことで、パワフルになる。

## アーマー

レベル：3                      種別：マ

タイミング：特殊

対象：単体                      射程：0～3

代償：4FP

**効果**：対象が次に受けるダメージを-5する。  
マナを不可視の鎧にして、マモノに身につけさせることで、攻撃を弾くことができる。

## 吹き飛ばし

レベル：2                      種別：マ

タイミング：移動

対象：単体                      射程：0

代償：2FP

**効果**：対象を2マス移動させる。移動先はあなたが決定すること。  
体当たりして、相手を吹き飛ばす。

## トーチカ

レベル：3                      種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身                      射程：後述

代償：2FP

**効果**：あなたのいる位置ではなく、あなたが作成した「壁」を起点にして攻撃する。(前提:《ウォール》)  
守りとして使う壁を攻撃に転用した応用技。

## ワイドバリア

レベル：2                      種別：マ

タイミング：DRの直後

対象：範囲                      射程：0～1

代償：6FP

**効果**：ダメージ軽減。対象が受けるダメージを[1D+マモノレベル]点軽減する。(前提:《バリア》)(1ラウンド1回)  
瞬時に魔法物質による防御壁をたくさん展開して、衝撃を減らす。

## バリアII

レベル：4                      種別：マ

タイミング：DRの直後

対象：単体                      射程：0～3

代償：5FP

**効果**：ダメージ軽減。対象の受けるダメージを[2D+マモノレベル]点軽減する。(前提:《バリア》)(1ラウンド1回)  
瞬時に魔法物質による防御壁を展開して、衝撃を減らす。

## 身代わり

**レベル**：5                      **種別**：マ  
**タイミング**：DRの直前  
**対象**：単体                      **対象**：0～3  
**代償**：4FP  
**効果**：対象をカバーアップする。(前提:《守る》)(1ラウンド1回)  
 魔法物質による瞬間的なワープや幻影によって、遠くにいる味方を守りながら行動する。

## バリアⅢ

**レベル**：8                      **種別**：マ  
**タイミング**：DRの直後  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：8FP  
**効果**：ダメージ軽減。対象の受けるダメージを[3D+マモノレベル]点軽減する。(前提:《バリアⅡ》)(1ラウンド1回)  
 瞬時に魔法物質による防御壁を展開して、衝撃を減らす。

## おとり

**レベル**：6                      **種別**：マ  
**タイミング**：防御方法  
**対象**：単体                      **射程**：後述  
**代償**：5FP  
**効果**：《おとり》を選択する。あなたの作成した「壁」と同じエンゲージにいる対象の防御方法として宣言する。「対象：単体」による攻撃の対象をあなたの作成した「壁」に変更する。(前提:《ウォール》)  
 足止めとしての壁を動かして味方を守る。

## 守るⅡ

**レベル**：9                      **種別**：マ  
**タイミング**：DRの直前  
**対象**：範囲                      **射程**：0～1  
**代償**：6FP  
**効果**：対象をカバーアップする。(前提:《守る》)(1シーン1回)  
 攻撃を遮るように立つことで、傍にいる味方を守りながら行動する。

## アーマーⅡ

**レベル**：7                      **種別**：マ  
**タイミング**：特殊  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：8FP  
**効果**：対象が次に受けるダメージを-10する。(前提:《アーマー》)  
 マナを不可視の鎧にして、マモノに身につけさせることで、攻撃を弾くことができる。

## 相殺

**レベル**：10                      **種別**：マ  
**タイミング**：防御方法  
**対象**：自身                      **射程**：—  
**代償**：8FP  
**効果**：《相殺》を選択する。攻撃技をひとつ使用する。回避判定を放棄する代わりに、あなたの受けるダメージを使用した攻撃技のダメージだけ軽減(最低0)する。(1シナリオ1回)  
 向かってきた攻撃に対して、攻撃を行なうことで相殺することができる。

マモノクラス

## サポーター

### クラス解説

サポーターは支援に特化したマモノPCのクラスだ。  
周囲に回復、補助、妨害をすることで大きく影響を与えるだろう。

### コンストラクションデータ

#### ▼能力基本値

体力：3 反射：3 知覚：4 理知：5 意志：5 幸運：4

#### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	±0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
回避値	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
行動値	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	+8	+8	+9
気力	+6	+13	+20	+27	+34	+40	+45	+50	+57	+62
スタミナ	+5	+11	+17	+21	+26	+31	+35	+40	+45	+49
攻撃力	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

#### ▼キーワード

- ・仲間思い
- ・妖精
- ・癒し系
- ・戦術家
- ・ひっそり
- ・影の主役
- ・補佐役
- ・支える
- ・他人任せ



## 特技：サポーター

サポーターの特技は、支援、妨害するものが多い。

《☆奇妙な空間》は、敵味方の攻撃が入り乱れるターンの最初に使うことで真価を発揮する。

《☆元気一発》は、ダウン状態の仲間に必殺技が放たれた時に使えば、ダウン状態を回復して回避することができる。いつでも使えるため、そこで使うかが重要だ。

### ☆奇妙な空間

**レベル：**— **種別：**絆  
**タイミング：**イニシアチブプロセス  
**対象：**全体 **射程：**場面  
**代償：**1MP  
**効果：**そのラウンドの間、対象の命中判定と回避判定を-2する。(1シナリオ1回)  
 保護者とマモノの想いによって、特殊昼気楼を歪ませて妙な感覚にさせる。

### ☆元気一発

**レベル：**— **種別：**絆  
**タイミング：**オートアクション  
**対象：**単体 **射程：**場面  
**代償：**1MP  
**効果：**いつでも宣言できる。HP回復。対象のHPを最大HPまで回復する。(1シナリオ1回)  
 保護者とマモノの強い想いが混じり合い、すっかり元気にさせる。

## コンビネーション

**レベル：**1 **種別：**マ  
**タイミング：**判定の直後  
**対象：**単体 **射程：**0~3  
**代償：**2FP  
**効果：**あなたを除く対象の命中判定、回避判定のダイスを振り直すことができる。対象は拒否可能。(1ラウンド1回)  
 味方の動きに合わせて補助することで、ミスを取り戻させることができるかもしれない。

### ジャマー

**レベル：**1 **種別：**マ  
**タイミング：**判定の直前  
**対象：**単体 **射程：**0~3  
**代償：**3FP  
**効果：**対象の命中判定、回避判定の達成値を-2する(1ラウンド1回)  
 敵の行動を阻害することで、味方の援護をする。

### ヒール

**レベル：**1 **種別：**マ  
**タイミング：**特殊  
**対象：**単体 **射程：**0~3  
**代償：**3FP  
**効果：**HP回復。対象のHPを[2D+マモノレベル]点回復する。  
 周囲のマナを集めて、気力を回復する。

## アシストパワー

レベル：2                      種別：マ  
 タイミング：特殊  
 対象：単体                      射程：0～3  
 代償：4FP  
**効果**：ダメージ増加。あなたを除く対象が次に行なう攻撃のダメージを+5する。  
 マナを送ることで、一時的に力を倍増させる。

## キュア

レベル：3                      種別：マ  
 タイミング：特殊  
 対象：単体                      射程：0～3  
 代償：3FP  
**効果**：HP回復など。対象のHPを[1D+マモノレベル]点回復し、バッドステータスをすべて回復する。  
 周囲のマナを集めることで、気力を回復させ、異常を治す。

## ストロング

レベル：2                      種別：マ  
 タイミング：常時  
 対象：自身                      射程：—  
 代償：  
**効果**：あなたのスタミナを+10する。  
 ちょっとやそっとなことでは疲れなくなる強靱なスタミナの持ち主。

## 長伸ばし

レベル：3                      種別：マ  
 タイミング：特殊  
 対象：単体                      射程：0～3  
 代償：3FP  
**効果**：あなたを除く対象が次に行なう攻撃の射程を1マス伸ばす。  
 遠くへ攻撃が届くように、魔法物質の干渉力を高める。

## ワイドヒール

レベル：2                      種別：マ  
 タイミング：特殊  
 対象：範囲                      射程：0～1  
 代償：6FP  
**効果**：HP回復。対象のHPを[2D+マモノレベル]点回復する。(前提：《ヒール》)  
 周囲のマナを広く集めて、多くの気力を回復させる。

## ヒールII

レベル：4                      種別：マ  
 タイミング：特殊  
 対象：単体                      射程：0～3  
 代償：5FP  
**効果**：HP回復。対象のHPを[3D+マモノレベル]点回復する。(《前提：ヒール》)  
 周囲のマナを集めて、気力を回復する。

## 巻き戻し

**レベル**：5                      **種別**：マ  
**タイミング**：判定の直後  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：5FP  
**効果**：対象の命中判定、回避判定のダイスを振り直させる。(1ラウンド1回)  
 少しだけ時間を巻き戻すことで、その出来事を変える可能性をつくりだす力。

## ヒールⅢ

**レベル**：8                      **種別**：マ  
**タイミング**：D Rの直後  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：8FP  
**効果**：HP回復。対象のHPを[3D+マモノレベル]点回復する。(前提：《ヒールⅡ》)  
 周囲のマナを集めて、気力を回復する。

## ヒーリングマスター

**レベル**：6                      **種別**：マ  
**タイミング**：常時  
**対象**：自身                      **射程**：—  
**代償**：—  
**効果**：HP回復特技の効果が常に+1D6される。  
 気力がいっぱい回復するコツを身につけている。

## メイズ

**レベル**：9                      **種別**：マ  
**タイミング**：オートアクション  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：7FP  
**効果**：移動の時に宣言する。対象の移動先をあなたが指定する。(前提：《ジャマー》)(1シーン1回)  
 特殊蜃気楼を一時的に迷路化させて、自分の都合のいい所に移動させる。

## アシストパワーⅡ

**レベル**：7                      **種別**：マ  
**タイミング**：特殊  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：7FP  
**効果**：ダメージ増加。あなたを除く対象が次に行なう攻撃のダメージを+10する。(前提：《アシストパワー》)  
 マナを送ることで、一時的に力を倍増させる。

## 復活

**レベル**：10                      **種別**：マ  
**タイミング**：戦闘不能  
**対象**：単体                      **射程**：0～3  
**代償**：15FP  
**効果**：戦闘不能回復。対象の戦闘不能を回復し、HPを[3D+マモノレベル]点まで回復する。(1シナリオ1回)  
 周囲のマナを集めて、気力を回復する。

保護者クラス

## シンパシー

### クラス解説

シンパシーはマモノとの共感を得意とする保護者PCのクラスだ。  
マナの扱いに優れていて、可能性の力を引き出すことができる。

### コンストラクションデータ

#### ▼能力基本値

体力：4 反射：4 知覚：4 理知：4 意志：4 幸運：4

#### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
回避値	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
行動値	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+7
気力	+5	+12	+19	+25	+31	+37	+42	+47	+52	+58
スタミナ	+5	+11	+17	+21	+27	+32	+36	+41	+46	+51
攻撃力	±0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

#### ▼キーワード

- ・文系
- ・共感
- ・心理
- ・詩人
- ・感動
- ・愛情
- ・優しい
- ・穏やか
- ・内気
- ・ずるがしこい





## そっちじゃない

レベル：2                      種別：保

タイミング：回避判定の直後

対象：自身                      射程：—

代償：FP3

効果：あなたの回避による回避判定のダイスを振り直すことができる。(1 ラウンド1回)

避けようとした方向を変えさせることで、回避できなかった攻撃が回避できるかもしれない。

## 万能のマナ

レベル：3                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

効果：あなたは【気力】、【行動値】、【攻撃力】、【防御力】を+1する。

どんなマナも力に変換できる可能性を秘めた保護者の力。

## マナバースト

レベル：2                      種別：保

タイミング：命中判定の直前

対象：自身                      射程：—

代償：4FP

効果：ダメージ増加。あなたが行なう攻撃のダメージを+【意志】する。

保護者とマモノのマナを同調させることで、一気に破裂するような力を出す。

## やせ我慢

レベル：3                      種別：保

タイミング：回避判定の直前

対象：自身                      射程：—

代償：—

効果：あなたはその判定の間だけ、ダウンの効果を受けない。(1 シーン1回)

保護者が叱咤激励することで、ちょっとだけ疲れを気にせず動くことができる。

## ラッキースター

レベル：2                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

効果：あなたの【回避値】を+1する。

保護者には、幸運の星がついている。それはマモノバトルにも言える。

## 協調行動

レベル：4                      種別：保

タイミング：セットアッププロセス

対象：単体                      射程：場面

代償：—

効果：そのラウンドの間、あなたと対象の行動値がどちらか高い方と同じ値になる。対象は拒否可能。(1 シーン1回)

味方と息を合わせて動くように指令する。

## マジックシールド

**レベル：**5                      **種別：**保  
**タイミング：**D Rの直後  
**対象：**範囲                      **射程：**0～3  
**代償：**6FP  
**効果：**ダメージ軽減。対象の受けるダメージを[3D+【理知】]点軽減する。(1シーン1回)  
 保護者のマナに反応して、魔法物質が強力な防護壁をつくりだす。

## 全力防御II

**レベル：**8                      **種別：**保  
**タイミング：**オートアクション  
**対象：**自身                      **射程：**—  
**代償：**—  
**効果：**防御を選択した時に宣言する。あなたは防御の効果に+5Dする。ただし、この特技を使用するには未行動でなければならず、使用したら行動済みになる。(1シーン1回)  
 防御に専念させることで、気力を削ぐことを極力避けるように指令する。

## 万能のマナII

**レベル：**6                      **種別：**保  
**タイミング：**常時  
**対象：**自身                      **射程：**—  
**代償：**—  
**効果：**あなたは【スタミナ】、【行動値】、【攻撃力】、【防御力】を+1する。(前提：《万能のマナ》)  
 どんなマナも力に変換できる可能性を秘めた保護者の力。

## トランスファーII

**レベル：**9                      **種別：**保  
**タイミング：**特殊  
**対象：**全体                      **射程：**0～3  
**代償：**10FP  
**効果：**対象のFPを[5+【幸運】]点回復する。(前提：《受け渡し》)(1シーン1回)  
 保護者のマナを還元し、自分のマモノを仲介して疲れた相手に渡す。

## マナブレイク

**レベル：**7                      **種別：**保  
**タイミング：**命中判定の直前  
**対象：**自身                      **射程：**—  
**代償：**8FP  
**効果：**ダメージ増加。あなたが行なう攻撃のダメージを+【意志基本値】する。(前提：《マナバースト》)(1シーン1回)  
 保護者とマモノのマナを同調することで生まれる、マナを砕くかのような力が相手の気力を削ぐ。

## リフレクション

**レベル：**10                      **種別：**保  
**タイミング：**DRの直後  
**対象：**単体                      **射程：**場面  
**代償：**15FP  
**効果：**あなたに実ダメージを与えた対象へ、あなたが受けた分の実ダメージ(最大30点)を与える。(1シナリオ1回)  
 マモノ同士の魔法物質の干渉を保護者が逆流させることで、あいての気力も削ぐ。

保護者クラス

## アクティブ

### クラス解説

アクティブは心と体をひとつにする保護者PCのクラスだ。  
体の動かし方を理解しているため、それをマモノに応用することができる。

### コンストラクションデータ

#### ▼能力基本値

体力：5 反射：6 知覚：4 理知：2 意志：3 幸運：4

#### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
回避値	±0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
行動値	±0	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+4	+5	+5
気力	+8	+15	+24	+31	+40	+48	+56	+65	+72	+80
スタミナ	+4	+7	+11	+14	+17	+20	+24	+27	+30	+33
攻撃力	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+6	+7	+8	+8
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

#### ▼キーワード

- ・積極的
- ・運動
- ・体育系
- ・活動家
- ・挑戦
- ・情熱
- ・明るい
- ・頼もしい
- ・直情
- ・自分勝手



## 特技：アクティブ

アクティブの特技は、攻撃よりのものが多い。

《☆無敵》は、誰に対しても使用でき、必殺技の威力を半分以下に抑えることができるため、ダウンした仲間でも耐えられる可能性が高まる。

《☆戦意高揚》は、攻撃のチャンスが多いであろうターンの始めに使用することでその真価を発揮する。

※文中の「あなた」はマモノのことを指す。

## ☆無敵

**レベル：**— **種別：**絆  
**タイミング：**DRの直後  
**対象：**単体 **射程：**場面  
**代償：**1MP  
**効果：**ダメージ軽減。対象が受けるダメージを[5D+ 総レベル]点軽減する。(1シナリオ1回)  
 保護者とマモノの想いが、何事にも負けない力を生みだす。

## ☆戦意高揚

**レベル：**— **種別：**絆  
**タイミング：**イニシアチブプロセス  
**対象：**全体 **射程：**場面  
**代償：**1MP  
**効果：**ダメージ増加。そのラウンドの間、対象が行なう攻撃のダメージを+[2+総レベル]する。(1シナリオ1回)  
 保護者の想いがマモノたちの気持ちを高ぶらせる。

## スマッシュ

**レベル：**1 **種別：**保  
**タイミング：**攻撃  
**対象：**自身 **射程：**—  
**代償：**3FP  
**効果：**ダメージ増加。あなたが行なう攻撃のダメージを+【体力】する。  
 空振りしても気にしないぐらい、積極的に打ち込むスタイル。

## 全力行動

**レベル：**1 **種別：**保  
**タイミング：**オートアクション  
**対象：**自身 **射程：**—  
**代償：**—  
**効果：**第二セグメントで行動する前に宣言する。第二セグメント目も第一セグメント目と同じメインアクションを行なう。(1シーン1回)  
 連続して同じ行動をとらせるように指令する。

## 挑発

**レベル：**1 **種別：**保  
**タイミング：**特殊  
**対象：**単体 **射程：**0～3  
**代償：**3FP  
**効果：**そのラウンドの間、対象はあなた以外のキャラクターを攻撃すると命中判定の達成値を-2する。  
 相手が思わず攻撃したくなるような行動をとらせる指令。

## ワンツアタック

レベル：2                      種別：保

タイミング：命中判定の直後

対象：自身                      射程：—

代償：3FP

効果：あなたの命中判定のダイスを振り直すことができる。(1ラウンド1回)

あなたの合図に合わせて二発目を繰り返す。

## 押さえこみ

レベル：3                      種別：保

タイミング：特殊

対象：単体                      射程：0

代償：—

効果：そのラウンドの間、対象はあなたと同エリアに常にいることとなる。対象は移動できず、あなたが動いたエリアに対象は置かれる。(1シーン1回)

動きを止めるであろう場所を捕まえるように指令する。

## 指示トレーニング

レベル：2                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

効果：あなたの【行動値】を+3する。

保護者が毎日鍛えているため、素早い指示を出すことができる。

## 鍛練のmana

レベル：3                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

効果：あなたは【スタミナ】と【防御力】を+2する。

マモノと保護者が何度も同じ動作を繰り返すことで覚えるmanaの技術。

## マッスルボディ

レベル：2                      種別：保

タイミング：DRの直後

対象：自身                      射程：—

代償：2FP

効果：ダメージ軽減。あなたが受けるダメージを[1D+【体力】]点軽減する。(1ラウンド1回)

保護者の気合に合わせて、マモノも気合で持ちこたえる。

## 攻撃専念

レベル：4                      種別：保

タイミング：特殊

対象：自身                      射程：—

代償：—

効果：そのシーンの間、あなたが行なう攻撃のダメージを+4、防御力を-2する。(1シーン1回)特殊で解除。

防御をかなぐり捨てて、攻撃にだけ意識を集中させたスタイル。

## カウンター

レベル：5                      種別：保

タイミング：防御方法

対象：自身                      射程：—

代償：6FP

**効果**：《カウンター》を選択する。攻撃側に射程が届く攻撃技をひとつ使用する。対象は攻撃側のみとする。回避判定は使用した攻撃技の【命中値】で対決を行なう。判定に勝利すれば、対象に使用した攻撃技によるダメージを与える。結果に関わらず対象の攻撃は必ず受ける。(1シーン1回)  
 防御せずタイミングを見計らって反撃を指令する。

## 攻撃専念 II

レベル：8                      種別：保

タイミング：特殊

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：そのシーンの間、あなたが行なう攻撃のダメージを+8、防御修正を-4する。(前提：《攻撃専念》)(1シーン1回) 特殊で解除。  
 防御をかなぐり捨てて、攻撃にだけ意識を集中させたスタイル。

## 鍛練のmana II

レベル：6                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたは【気力】を+4、【攻撃力】を+2する。(前提：《鍛練のmana》)  
 マモノと保護者が何度も同じ動作を繰り返すことで覚えるmanaの技術。

## マッスルボディ II

レベル：9                      種別：保

タイミング：DRの直後

対象：自身                      射程：—

代償：6FP

**効果**：ダメージ軽減。あなたが受けるダメージを[5D+【体力】]点軽減する。(前提：《マッスルボディ》)(1シーン1回)  
 保護者の気合に合わせて、マモノも気合で持ちこたえる。

## ハイパースマッシュ

レベル：7                      種別：保

タイミング：攻撃

対象：自身                      射程：—

代償：6FP

**効果**：ダメージ増加。あなたが行なう攻撃のダメージを+【体力基本値】する。(前提：《スマッシュ》)(1シーン1回)  
 空振り上等で究極的に打ち込むスタイル。

## 覚悟

レベル：10                      種別：保

タイミング：攻撃

対象：自身                      射程：—

代償：10FP

**効果**：ダメージダイス増加。あなたが行なう攻撃のダメージを+ [(あなたの最大HP) - あなたの現在HP] ÷ 10] D6 (最低1D) する。(1シナリオ1回)  
 保護者とマモノが覚悟を決め、残ったすべての気力を使った攻撃をする。

保護者クラス

## アート

### クラス解説

アートは知覚し、表現する保護者PCのクラスだ。マナを生み出す行為を通して、マモノに反応を呼びかけることができる。

コンストラクションデータ

### ▼能力基本値

体力：4 反射：3 知覚：6 理知：5 意志：4 幸運：2

### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	±0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
回避値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動値	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	+7	+8	+8
気力	+7	+13	+21	+28	+35	+42	+48	+55	+62	+69
スタミナ	+4	+8	+13	+17	+22	+26	+29	+34	+37	+41
攻撃力	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

### ▼キーワード

- ・ 観察者
- ・ 芸術系
- ・ 感性
- ・ 音楽
- ・ 集中力
- ・ 作成
- ・ 天然
- ・ マイペース
- ・ 独特
- ・ 変人



## 特技：アート

アートの特技は、回避や支援するものが多い。

《☆癒しの調べ》は、ダウンした仲間へ必殺技が放たれた時に使用すれば、回復量によっては仲間が必殺技を回避することができる。

《☆観察眼》は、その敵を集中攻撃するターンの始めに使用するとよい。クリティカル必殺技狙いも可能だ。

※文中の「あなた」はマモノのことを指す。

## ☆癒しの調べ

レベル：— 種別：絆

タイミング：オートアクション

対象：全体 射程：場面

代償：1MP

効果：いつでも宣言できる。対象のHPが[3D+総レベル]点回復し、バッドステータスをすべて回復する。(1シナリオ1回)

保護者の出す心地よい音に反応して、マモノたちが気力を取り戻す。

## ☆観察眼

レベル：— 種別：絆

タイミング：イニシアチブプロセス

対象：単体 射程：場面

代償：1MP

効果：そのラウンドの間、対象を含めた攻撃するキャラクターは命中判定の達成値を+2、クリティカル値を-2(最低値8)で判定できる。(1シナリオ1回)

保護者が相手の弱点を見抜き、それを伝える。

## 鼓舞

レベル：1 種別：保

タイミング：特殊

対象：単体 射程：場面

代償：—

効果：HP回復など。対象のHPとFPを[3D+【知覚】]点回復する。(1シーン1回)

保護者の魂から湧きあがるマナに当てられ、マモノが頑張ろうとする。

## 全力回避

レベル：1 種別：保

タイミング：オートアクション

対象：自身 射程：—

代償：—

効果：回避を選択した時に宣言する。あなたの回避判定の達成値を+3する。ただし、この特技を使用するには未行動でなければならず、使用したら行動済みになる。

回避に専念させることで、攻撃を当たらないように指令する。

## ロックンロール

レベル：1 種別：保

タイミング：特殊

対象：単体 射程：場面

代償：3FP

効果：ダメージ増加。そのラウンドの間、対象が行なう攻撃のダメージを+【知覚】する。

保護者が届ける刺激的な想いに反応して、力がみなぎる。



## ラッキーヒット

レベル：5                      種別：保

タイミング：命中判定の直後

対象：自身                      射程：—

代償：6FP

**効果**：あなたの命中判定の出目を裏返す。この結果、クリティカル値以上になった場合、クリティカルとして扱う。(1シーン1回)

失敗したかのような攻撃に幸運が加わり、まぐれの一撃を与える。

## 全力回避II

レベル：8                      種別：マ

タイミング：オートアクション

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：回避を選択した時に宣言する。あなたの回避判定の達成値を+5する。ただし、この特技を使用するには未行動でなければならない、使用したら行動済みになる。(1シーン1回)

回避に専念させることで、攻撃を当たらないように指令する。

## 感性のmanaII

レベル：6                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたは【気力】と【防御力】を+2する。(前提：《感性のmana》)

感性を磨くことで、何かを知る前に感じ取ることができるmanaとなる。

## ロックンロールII

レベル：9                      種別：保

タイミング：特殊

対象：全体                      射程：場面

代償：8FP

**効果**：ダメージ増加。そのラウンドの間、対象が行なう攻撃のダメージを+【知覚】する。(1シーン1回)(前提：《ロックンロール》)

保護者が届ける刺激的な想いに反応して、力がみなぎる。

## 魂の叫び

レベル：7                      種別：保

タイミング：特殊

対象：範囲                      射程：場面

代償：—

**効果**：そのラウンドの間、対象の行なう命中判定、回避判定の達成値と攻撃のダメージを+2する。(1シーン1回)(前提：《熱い魂》)

保護者の魂から湧きあがる強いmanaに当てられ、マモノが頑張ろうとする。

## クリエイション

レベル：10                      種別：保

タイミング：特殊

対象：エリア                      射程：0～1

代償：17FP

**効果**：そのエリアに「クリエイトモンスター」(p.157)を行動済みでつくる。「クリエイトモンスター」は、常に「BS:暴走」状態である。この「BS:暴走」は解除されない。(1シナリオ1回)

manaの力がマモノモドキを生みだし、そのマモノバトルの間だけ一緒に戦うことができる。

保護者クラス

## ソーシャル

### クラス解説

ソーシャルは社会に生きる保護者PCのクラスだ。その広い見識と頭脳でマモノの能力を最大限に生かすことができる。

### コンストラクションデータ

#### ▼能力基本値

体力：3 反射：2 知覚：5 理知：6 意志：5 幸運：3

#### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中値	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
回避値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動値	±0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+6
気力	+6	+13	+20	+25	+31	+37	+42	+49	+54	+60
スタミナ	+6	+12	+18	+23	+29	+34	+39	+44	+49	+54
攻撃力	±0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+7
防御力	±0	±0	±0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3

#### ▼キーワード

- ・社会系
- ・頭脳派
- ・リーダー
- ・策士
- ・天才
- ・クール
- ・リアリスト
- ・理知的
- ・社交的
- ・冷徹





## クールダウン

レベル：2                      種別：保

タイミング：オートアクション

対象：自身                      射程：—

代償：3FP

**効果**：あなたがバッドステータスを受けた時に宣言する。あなたがその時に受けたバッドステータスをすべて回復する。

保護者がマモノと同調してマナを静めることで、正常な状態に戻す。

## 原理のマナ

レベル：3                      種別：保

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：

**効果**：あなたは【気力】を+4、【攻撃力】を+2する。マナの特性を生かした方法を導き出す。

## ロングシュート

レベル：2                      種別：保

タイミング：攻撃

対象：自身                      射程：—

代償：3FP

**効果**：射程延長。あなたの攻撃の射程を遠くに1マス伸ばす。

魔法物資の干渉を利用した遠距離攻撃により、容易に近づかせないようにできる。

## 即断即決

レベル：3                      種別：保

タイミング：セットアッププロセス

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：そのラウンドの間、あなたは行動値を+10する。(1シーン1回)

保護者の瞬間的な指示出しによって、先んじて行動権を握る。

## 天才の技

レベル：2                      種別：保

タイミング：判定の直前

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたは命中判定、回避判定の達成値を+2する。(1シナリオ3回)

保護者はマモノバトルにおいても天才的な才能を発揮することができる。

## 深追い

レベル：4                      種別：保

タイミング：命中判定の直前

対象：自身                      射程：—

代償：2FP

**効果**：ダメージ増加。あなたは即座にHPを1D消費する。あなたが行なう攻撃のダメージに+ [消費したHPの倍] する。

保護者は時には無謀ともいえる行動が功を成すことを心得ている。



## マモノデータ

### マモノデータとは？

マモノデータとは？

マモノを構成する項目についての解説をする。マモノのデータは、マモノ特技とマモノ本体、攻撃技に分かれる。これらを組み合わせたものが分類セットである。

#### ■分類セット

マモノ本体、マモノ特徴、攻撃技を組み合わせたセットのこと。『マモノと♪』の世界でも有名な分類例を集めている。

#### ●マモノ本体

縦軸から選択すること。それぞれの説明は右にある。

#### ▼傾向

マモノの分類が得意とする能力傾向を表わす。

#### ▼種族

マモノの分類が属する種族を表わす。

#### ▼属性

マモノの分類が持つ属性を表わす。

#### ●マモノ特徴特技

マモノの特殊能力や特徴を表わす。

#### ●攻撃技

横軸から選択すること。

#### ▼通常技

命中が高く、ダメージが低い攻撃技。主にダウンさせるための攻撃手段である。

#### ▼必殺技

命中が低く、ダメージが高い攻撃技。主にダウンした相手への攻撃手段である。

#### マモノの傾向

- **バランス**  
欠点のないバランスの取れたマモノ。
- **スピード**  
行動値が高い。素早く動けるマモノ。
- **パワー**  
攻撃力が高い。力強いマモノ。
- **ガード**  
防御力が高い。がっしりしたマモノ。
- **ライト**  
移動力が高い。軽いマモノ。
- **ヘビィ**  
移動力が低い。重いマモノ。

#### マモノの種族

- **天使**  
吉兆や良いことの言い伝えがあるマモノ。
- **悪魔**  
不幸や悪いことの言い伝えがあるマモノ。
- **幻獣**  
架空や現実の動物の姿をしているマモノ。
- **精霊**  
人々に信仰されていることのあるマモノ。
- **鎧甲**  
甲羅や殻、鎧といった硬さのあるマモノ。
- **未分類**  
上記の5種類に当てはまらない分類をまとめている。

#### マモノの属性

属性は大きく2つに分かれている。元素属性と対極属性だ。その中でさらに細かく8種類に分かれる。(p.131)

- **特殊属性** 〈火〉〈水〉〈風〉〈土〉
- **対極属性** 〈物〉〈特〉〈光〉〈闇〉

## 分類セットの見方

分類セットの見方を解説する。

### ①種族

分類セットの大区分である。

### ②分類名

マモノの分類名である。マモノの分類の欄に書き込むこととなる。

### ③マモノ能力

マモノの傾向、種族、属性の組み合わせである。

小計以外の数値を戦闘値欄に書き写す。属性は○と×を書き写すこと。

### ④マモノ特技

マモノの持つ特技である。特技欄に書き込む。

詳細に関してはそれぞれの特技を参照すること。

### ⑤攻撃技

マモノの持つ攻撃技である。上段は通常技、下段は必殺技の攻撃技欄に書き込む。数値は攻撃技に書き写す。この時、命中は、命中修正、攻撃は攻撃修正に書くこと。

(~相当)と書かれている攻撃技に関しては、技名だけ書き換えていることを表わす。詳細に関してはそれぞれの攻撃技を参照する。

### ⑥解説

この分類のマモノについての説明である。

見た目は、マモノの見た目の欄に書く単語。

### ①種族：天使

**キューピット** ②



マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	天使	ガイド		
行動値	1			1
気力	14	2		16
スタミナ	4			4
攻撃力	4			4
防御力	2	2		4
移動力	—	3		3

属性



マモノ特徴

《○アタックマスター》  
〈常〉保有属性を含む攻撃修正+2

《○浮遊》 ④  
〈常〉飛行状態になる

解説

愛くるしい子供の天使の姿をしたマモノ。くるくるパーマな金髪と白い小さな羽がトレードマーク。 ⑥

良い雰囲気のカップルに近づいてくすくす笑う。 見た目：天使・パーマ

攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
通常技									
ひかりピンタ	+1	単体	0	2FP	〈光〉	+7	+2D		ライトメイス相当
ホーリーアロー	+0	単体	2	⑤	〈光〉	+6	+1D		
必殺技									
ディバインシュート	-6	単体	0-2	10FP	〈光〉	+7	+4D		

種族：天使

## キューピット



### 解説

愛くるしい子供の天使の姿をしたマモノ。  
くるくるパーマな金髪と白い小さな羽がトレードマーク。  
良い雰囲気のカップルに近づいてくすくす笑う。 見た目：天使・パーマ

### マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	天使	ガード		
行動値	1			1
気力	14	2		16
スタミナ	4			4
攻撃力	4			4
防御力	2	2		4
移動力	—	3		3

属性



### マモノ特徴

《○カーテン》  
〈特〉選んだ属性からのダメージ-2  
《○浮遊》  
〈常〉飛行状態になる

通常技	攻撃技		命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	名前	威力									
	ひかりピンタ	+1	単体	0	2FP	〈光〉	+7	+2D			ライトメイス相当
	ホーリーアロー	+0	単体	2-3	2FP	〈光〉	+6	+1D			
	必殺技										
	ディバインシュート	-6	単体	0-2	10FP	〈光〉	+10	+4D			

## ケセランパサラン



### 解説

タンポポの綿毛の集まりのようなマモノ。  
とっってもふさふさしていて、柔らかくて気持ちいい。幸せを運んでくれるとも言われている。  
見た目：球体・ふさふさ

### マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	天使	ライト		
行動値	1	1		2
気力	14			14
スタミナ	4	3		7
攻撃力	4			4
防御力	2			2
移動力	—	4		4

属性



### マモノ特徴

《○体質：群体》  
〈常〉「単体」からのダメージ-2  
《○浮遊》  
〈常〉飛行状態になる

通常技	攻撃技		命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	名前	威力									
	もふもふ	+1	単体	0	2FP	〈風〉	+7	+2D			エレキハンマー相当
	フラッシュ	+0	単体	1-2	4FP	〈光〉	+4	+1D			マヒ
	必殺技										
	もふもふ天国	-7	単体	0-1	10FP	〈風〉	+22	+2D			ボルトハンマー相当

## 天狗



### 解説

日本の伝統妖怪、天狗の元になったと言われるマモノ。  
カラスのような黒い翼と赤顔についた長い鼻が特徴的。酒好きなマモノとしても有名。  
見た目：人型・翼

### マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	天使	スピード		
行動値	1	4		5
気力	14	2		16
スタミナ	4			4
攻撃力	4			4
防御力	2			2
移動力	—	3		3

属性



### マモノ特徴

《○とりもち》  
〈特〉エリアの移動力消費を+1  
《○飛翔》  
〈移〉シーン中、飛行状態になる

通常技	攻撃技		命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	名前	威力									
	スラッシュ	+1	範囲	0	3FP	〈物〉	+3	+2D			
	つむじ風	+1	単体	1-2	3FP	〈風〉	+0	+3D			ウィンドブラスト相当
	必殺技										
	瞬即斬	-7	単体	0-2	10FP	〈物〉	+21	+1D			ドリルベネトレイト相当

種族：悪魔

## インプ



**解説**  
長い尻尾と小さな羽がトレードマーク。悪さをする子供を三又槍でツツン突くことから、悪さを促すマモノという噂が流れてしまった。  
見た目：人型・コウモリの翼

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	悪魔	パワー		
行動値	0			0
気力	19			19
スタミナ	2	1		3
攻撃力	5	3		8
防御力	1			1
移動力	—	3		3

属性



マモノ特徴

- 《○吸収》  
〈攻〉マモノレベル点回復する
- 《○浮遊》  
〈常〉飛行状態になる

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	三又槍	+1	単体	0-1	2FP	〈物〉	+6	+1D		ランス相当
	シャドウサイズ	+1	単体	2	3FP	〈闇〉	+3	+3D		
	必殺技									
	ダークゲイザー	-7	範囲	2-3	10FP	〈闇〉	+12	+3D		

## ゴースト



**解説**  
幽霊とよく間違われるマモノ。白いシーツを被ったような外見をしていて、よく手をばたばたしている。夜中に出歩くのが好き。  
見た目：幽霊・シーツ

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	悪魔	ガード		
行動値	0			0
気力	19	2		21
スタミナ	2			2
攻撃力	5			5
防御力	1	2		3
移動力	—	3		3

属性



マモノ特徴

- 《○体質：幻影体》  
〈常〉対極属性からのダメージ-2
- 《○浮遊》  
〈常〉飛行状態になる

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	驚かす	+0	範囲	0	2FP	〈闇〉	+7	+1D		
	ミストベール	+1	単体	2	4FP	〈水〉	+2	+2D		混乱
	必殺技									
	コキュートス	-6	単体	0-2	10FP	〈水〉	+19	+1D		

## ヘルハウンド

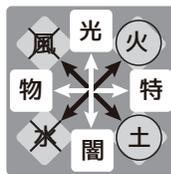


**解説**  
イギリスの伝承の元といわれるマモノ。目が炎のように燃えている厳つい黒犬のような外見をしているせいで驚かれる。流れる水が苦手なので、蛇口に近づかない。  
見た目：犬・炎の目

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	悪魔	ヘビィ		
行動値	0			0
気力	19	5		24
スタミナ	2			2
攻撃力	5	2		7
防御力	1	1		2
移動力	—	2		2

属性



マモノ特徴

- 《○キラー》  
〈常〉弱点を突いたダメージ+1D
- 《○ランナウト》  
〈移〉移動力+1

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	かみつぎ	+2	単体	0	4FP	〈土〉	+5	+1D	転倒	スネア相当
	スライサー	+1	単体	1-2	3FP	〈物〉	+0	+3D		
	必殺技									
	インフェルノ	-7	単体	0-2	11FP	〈火〉	+13	+4D		

キャラクター

その他

## グリフォン



### 解説

鷲の頭と翼に獅子の体を持ったマモノ。  
雷が好き。カッコよくて紋章に使われていることもある。後半部分が馬なのはヒボグリフという。  
見た目：ライオン・ワシの頭と翼

### マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	幻獣	スピード		
行動値	2	4		6
気力	12	2		14
スタミナ	1			1
攻撃力	5			5
防御力	2			2
移動力	—	3		3

### 属性



### マモノ特徴

- 《○飛翔》  
〈移〉シーン中、飛行状態になる
- 《○ランナウト》  
〈移〉移動力を+1する

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	突進	+1	単体	0-1	2FP	〈物〉	+6	+1D		ランス相当
	イナズマ	+0	範囲	3	3FP	〈風〉	+5	+1D		
必殺技	サンダートルネード	-6	単体	1-2	10FP	〈風〉	+5	+5D		

## グリーンドラゴン



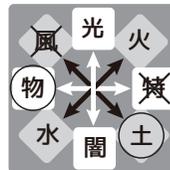
### 解説

トカゲの体にコウモリの翼を生やした竜のようなマモノ。  
この他にも、属性に冠した色をした火のレッドドラゴンや水のブルードラゴンなどが存在する。 見た目：竜・緑

### マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	幻獣	パワー		
行動値	2			2
気力	12			12
スタミナ	1	1		2
攻撃力	5	3		8
防御力	2			2
移動力	—	3		3

### 属性



### マモノ特徴

- 《○アタックマスター》  
〈特〉保有属性の攻撃力+2
- 《○巨大化》  
〈特〉巨大キャラクターになる

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	ひっかく	+2	単体	0	1FP	〈物〉	+4	+2D		パンチ相当
	アシッドプレス	+0	範囲	1	2FP	〈土〉	+3	+2D		
必殺技	ドロップキック	-7	単体	0-2	10FP	〈土〉	+18	+2D		ジュエルストライク相当

## ユニコーン



### 解説

仔馬の額に角が生えたマモノ。  
近くにいると、怪我が治りやすいと言われている。女の子にはなぜか優しい。角は取り外し可能で、またによきによくと生える。  
見た目：馬・角

### マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	幻獣	バランス		
行動値	2			2
気力	12	4		16
スタミナ	1	3		4
攻撃力	5	1		6
防御力	2			2
移動力	—	3		3

### 属性



### マモノ特徴

- 《○再生》  
〈ク〉HPを1D点回復する
- 《○自己回復》  
〈特〉HPとBSを回復する

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	ホーンアタック	+1	単体	0-1	2FP	〈物〉	+6	+1D		ランス相当
	ホーンショット	+1	単体	2-3	2FP	〈物〉	+4	+1D		
必殺技	ホワイトアウト	-5	単体	0-1	12FP	〈光〉	+3	+6D	重圧	

種族：精霊

## ケットシー



**解説**  
オシャレな服を着た猫のようなマモノ。  
おしゃべり好きで、色んな噂を教えてくれる。ひとがやることをなんでも真似てみようとする。  
見た目：人型・猫

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	精霊	バランス		
行動値	1			1
気力	15	4		19
スタミナ	6	3		9
攻撃力	3	1		4
防御力	2			2
移動力	—	3		3

属性



マモノ特徴

- 《○人語理解》  
〈常〉言語を理解し、会話する
- 《○まねる》  
〈常〉相手の攻撃技を取得する

攻撃技

通常技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
猫笑い	+1	範囲	0	3FP	〈特〉	+0	+3D		泣きわめく相当
ダークビーム	+2	単体	1-2	3FP	〈闇〉	+4	+1D		

必殺技

歪な影	-6	単体	1-3	10FP	〈闇〉	+0	+7D		
-----	----	----	-----	------	-----	----	-----	--	--

## 火鼠



**解説**  
炎の体をした鼠たちのようなマモノ。  
リーダー格の火鼠は一回り大きく、鶏冠のような炎がある。チーズの匂いが好きで、引き寄せられがち。  
見た目：ネズミ・炎の毛

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	精霊	ライト		
行動値	1	1		2
気力	15			15
スタミナ	6	3		9
攻撃力	3			3
防御力	2			2
移動力	—	4		4

属性



マモノ特徴

- 《○体質：群体》  
〈常〉「単体」からのダメージ-2
- 《○砂埃》  
〈特〉回避値+1のエリアにする

攻撃技

通常技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
ヤケドするぜ	+1	単体	0	4FP	〈火〉	+7	+1D	漏出	
鬼火	+1	単体	2-3	2FP	〈火〉	+2	+1D		

必殺技

エクスピロージョン	-7	範囲	1-2	10FP	〈火〉	+19	+1D		
-----------	----	----	-----	------	-----	-----	-----	--	--

## フェアリー



**解説**  
蝶の羽のある小さな子供の姿をしたマモノ。  
みんなで楽しく遊ぶのが好き。いたずら好きでちょっと驚かすのが得意。  
見た目：小人・蝶の羽

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	精霊	スピード		
行動値	1	4		5
気力	15	2		17
スタミナ	6			6
攻撃力	3			3
防御力	2			2
移動力	—	3		3

属性



マモノ特徴

- 《○トラップエリア》  
〈特〉回避値-1のエリアにする
- 《○浮遊》  
〈常〉飛行状態になる

攻撃技

通常技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
ウィンドカッター	+2	単体	0-1	2FP	〈風〉	+1	+2D		風刃相当
フェアリーダンス	+1	単体	3	4FP	〈特〉	+1	+2D	混乱	不思議な踊り相当

必殺技

バイオレントウィンド	-6	単体	2-3	10FP	〈風〉	+0	+8D		
------------	----	----	-----	------	-----	----	-----	--	--

キャラクター

その他

種族：鎧甲

## クレイゴーレム



解説

粘土で作られたようなのっぺりとしたマモノ。  
 この他にも、似た質感から名前を取っているアイアンゴーレムやクリスタルゴーレムなどが存在する。 見た目：人型・ねんど

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	鎧甲	ヘビィ		
行動値				0
気力	16	5		21
スタミナ	3			3
攻撃力	3	2		5
防御力	3	1		4
移動力	—	2		2

属性



マモノ特徴

《○体質：均一体》  
 〈常〉 元素属性からのダメージ - 2  
 《○放り投げ》  
 〈移〉 相手を2マス以内に移動する

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	クレイパンチ	+0	単体	0-1	2FP	<土>	+8	+1D		ツタウィップ相当
	アクアブラスト	+1	単体	1-2	3FP	<水>	+0	+3D		
必殺技	ブロック固め	-6	単体	0-1	11FP	<土>	+19	+1D		

## ナキムシ



解説

良く分らない虫のような姿をしたマモノ。  
 鳴く時になぜか涙を流す。本人もどうして泣くのかよく分らないらしい。  
 見た目：てんとう虫・泣いてる

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	鎧甲	ガード		
行動値				0
気力	16	2		18
スタミナ	3			3
攻撃力	3			3
防御力	3	2		5
移動力	—	3		3

属性

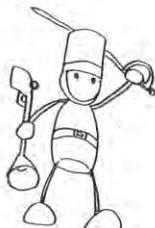


マモノ特徴

《○エレメントアタック：風》  
 〈攻〉 属性を〈水〉に変えて攻撃  
 《○飛翔》  
 〈移〉 シーン中、飛行状態になる

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	鳴きわめく	+1	範囲	1	3FP	<特>	+0	+3D		泣きわめく相当
	ビリビリショック	+0	単体	1-2	4FP	<風>	+2	+3D		マヒ
必殺技	大音響	-6	範囲	0-1	10FP	<特>	+0	+7D		マシンガントーク相当

## 人形兵



解説

おもちゃの兵隊さんの姿をしたマモノ。  
 この人形兵は針金のような剣とラッパ銃を携えているが、他にもフライパンと麵棒を持った給仕兵など色々な種類がある。  
 見た目：人形・兵士

マモノ能力

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	鎧甲	パワー		
行動値				0
気力	16			16
スタミナ	3	1		4
攻撃力	3	3		6
防御力	3			3
移動力	—	3		3

属性



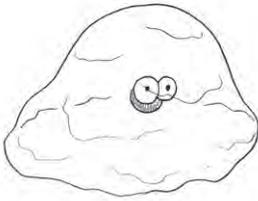
マモノ特徴

《○アタックマスター》  
 〈常〉 保有属性の攻撃力+2  
 《○狙う》  
 〈特〉 次の攻撃の命中判定+1

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	レイピア	+2	単体	0-1	2FP	<火>	+1	+2D		炎刀相当
	ラッパ銃	+1	範囲	2	3FP	<物>	+1	+2D		ショットガン相当
必殺技	かるぱりさん砲	-6	範囲	2-3	10FP	<物>	+10	+3D		ランチャーカノン相当

種族：未分類

## スライム



**マモノ能力**

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	未分類	ヘビィ	体質・軟体	
行動値	1			1
気力	15	5		20
スタミナ	3			3
攻撃力	4	2		6
防御力	2	1	1	4
移動力	—	2		2

**属性**



**マモノ特徴**

- 《○体質：軟体》  
〈常〉 防御力+1する（計算済み）
- 《○再生》  
〈く〉 HPが1D点回復する

**解説**

どろどろ~としたグミみたいなマモノ。  
非常にゆっくりと動く。ぐうたらなのか、物に引っついて一緒に移動してもらおうことが多い。  
見た目：ゼリー・核

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	スライムパンチ	+0	単体	0	1FP	〈物〉	+4	+2D		パンチ相当
	スライムブラスト	+1	単体	1~2	3FP	〈水〉	+0	+3D		アクアブラスト相当
	必殺技									
	スライムシャワー	-7	範囲	2~3	11FP	〈水〉	+13	+3D		絶対零度ギャグ相当

## 棒人間



**マモノ能力**

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	未分類	ライト		
行動値	1	1		2
気力	15			15
スタミナ	3	3		6
攻撃力	4			4
防御力	2			2
移動力	—	4		4

**属性**



**マモノ特徴**

- 《○痛恨打》  
〈攻〉 クリティカル値-1して攻撃
- 《○ひびばる》  
〈移〉 相手を同じエリアに移動する

**解説**

誰もが一度は書いたことがあるであろう棒人間に似ているマモノ。  
細い棒の手足からどうやってそんな力があるのか不明だが、マモノたちの中では力強い方らしい。 見た目：人型・正体不明

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	黒棒	+1	単体	0	2FP	〈闇〉	+7	+2D		ダークスピア相当
	気功玉	+1	単体	1~2	2FP	〈特〉	+2	+2D		
	必殺技									
	ホームラン	-5	単体	2~3	10FP	〈特〉	+13	+3D		サイコネシス相当

## 豆鬼



**マモノ能力**

戦闘値	種族	傾向	特技	小計
	未分類	バランス		
行動値	1			1
気力	15	4		19
スタミナ	3	3		6
攻撃力	4	1		5
防御力	2			2
移動力	—	3		3

**属性**



**マモノ特徴**

- 《○体質：群体》  
〈常〉 「単体」からのダメージ-2
- 《○運ぶ》  
〈移〉 相手も移動先まで移動する

**解説**

豆サイズの鬼がわらわらというマモノ。  
内輪だけで通じる鬼語なるもので集団行動している。水が苦手、あまり入ろうとしない。ややこしいが、これがゴブリンと呼ばれることもある。 見た目：人型・豆つぶ

通常技	攻撃技	命中	対象	射程	代償	属性	攻撃	DD	BS	備考
	こんぼう豆	+2	単体	0	1FP	〈物〉	+4	+2D		パンチ相当
	不思議な踊り	+1	単体	3	4FP	〈特〉	+1	+2D		混乱
	必殺技									
	豆バスター	-7	範囲	1~2	10FP	〈特〉	+1	+7D		デストロイバスター相当

キャラクター

その他

## マモノ本体の見方

マモノ本体の見方を説明する。

①名称

本体を構成する名称。

②行動値

【行動値】への修正値となる。

③気力

【気力】への修正値となる。

④スタミナ

【スタミナ】への修正値となる。

⑤攻撃力

【攻撃力】への修正値となる。

⑥防御力

【防御力】への修正値となる。

⑦移動力

マモノバトルでの移動力となる。

### ▼種族

名称①	天使
行動値②	+1
気力③	+14
スタミナ④	+4
攻撃力⑤	+4
防御力⑥	+2

### ▼傾向

名称①	バランス
行動値②	0
気力③	+3
スタミナ④	+2
攻撃力⑤	0
防御力⑥	0
移動力⑦	+3

## 攻撃技の見方

攻撃技の見方を説明する。

①攻撃技

攻撃技名の名称。

②命中修正

【命中値】への修正値となる。

③対象

攻撃できる範囲。特技の対象と同じ。

④射程

攻撃が届く距離。特技の射程と同じ。

⑤代償

攻撃を使用した時の代償として消費するもの。

⑥属性 (p.131 参照)

攻撃の属性を表わす。

⑦攻撃修正

【攻撃力】への修正値となる。

⑧DD (ダメージダイスの略)

ダメージロールで振るダイスによるダメージ。

⑨BS (バッドステータスの略)

1点でも実ダメージが通った時に与えるバッドステータスの種類。

⑩イメージ

その攻撃技で攻撃した時の演出。

⑪種類

攻撃技の種類。以下の2種類がある。

▼通常技

相手をダウンさせるための攻撃技。

▼必殺技

主にダウンした相手への攻撃技。

〈物〉	攻撃技①	命中 値②	対象 ③	射程 ④	代償 ⑤	属性 ⑥	攻撃 値⑦	DD ⑧	BS ⑨	イメージ⑩
-----	------	----------	---------	---------	---------	---------	----------	---------	---------	-------

▼通常技⑪

スラッシュ +1 範囲 0 3FP 〈物〉 +3 +2D 刃で切る

# マモノ本体

## ▼種族

名称	天使	悪魔	幻獣	精霊	鎧甲	未分類
行動値	+1	±0	+2	+1	±0	+1
気力	+14	+19	+12	+15	+16	+15
スタミナ	+4	+2	+1	+6	+3	+3
攻撃力	+4	+5	+5	+3	+3	+4
防御力	+2	+1	+2	+2	+3	+2

## ▼傾向

名称	バランス	スピード	パワー	ガード	ライト	ヘビー
行動値	±0	+4	±0	±0	+1	±0
気力	+4	+2	±0	+2	±0	+5
スタミナ	+3	±0	+1	±0	+3	±0
攻撃力	+1	±0	+3	±0	±0	+2
防御力	±0	±0	±0	+2	±0	+1
移動力	3	3	3	3	4	2

## ▼属性

属性を2種類選択する。選択した属性を○で囲む。これを保有属性という。

中心から逆位置にある属性に×を付ける。逆位置がすでに○の場合、ふたつの属性を結んだ線の水平位置にある属性に×を付ける。これを弱点属性という。

例1：〈物〉〈風〉の属性に○を付けた場合、逆位置にある〈特〉〈土〉に×を付ける。

例2：〈火〉〈水〉の属性に○を付けた場合、水平方向に位置する残りの元素属性の〈風〉〈土〉に×を付ける。

〈属性のダメージ増減〉(p.131を参照)

○…保有属性 保有属性と同じ属性の攻撃のダメージを1D6点軽減する。

×…弱点属性 弱点属性と同じ属性の攻撃のダメージロールは+1D6される。

〈攻撃技の取得〉

- ・通常技の取得：×がついた属性以外の通常技を2つ取得する。
- ・必殺技の取得：○がついた属性の必殺技をひとつ取得する。

例1の記入の仕方



○保有属性：〈物〉〈風〉

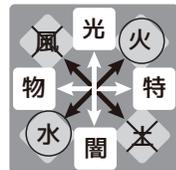
×弱点属性：〈特〉〈土〉

「例1の攻撃技の取得」

通常技は、〈特〉〈土〉以外の属性を選択する。

必殺技は、〈物〉〈風〉の属性から選択する。

例2の記入の仕方



○保有属性：〈火〉〈水〉

×弱点属性：〈風〉〈土〉

「例2の攻撃技の取得」

通常技は、〈風〉〈土〉以外の属性を選択する。

必殺技は、〈火〉〈水〉の属性から選択する。

## マモノ特徴

以下に挙げるのは、マモノの特徴を表すマモノ特技である。

キャラクターの作成時、ふたつ選ぶことができる。

マモノの特徴を表わす特技が多数存在するので、ぜひともあなたのマモノに合った特技を取得してほしい。

なお、特技の見方は p.52 を参照すること。

## ○体質：均一体

レベル：—                      種別：初期、マ

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたは元素属性（火、水、土、風）の含まれた属性の攻撃で受けるダメージを2点軽減する。（他の体質：～は取得不可）

魔法物質の構成が特殊で、すべて同じ質感にできている。

## ○体質：群体

レベル：—                      種別：初期、マ

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたは「対象：単体」の攻撃で受けるダメージを2点軽減する。（他の体質：～は取得不可）

魔法物質の構成が特殊で、集団でひとつかたまりのマモノとして機能している。大きな個体が分裂する場合もある。

## ○体質：幻影体

レベル：—                      種別：初期、マ

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたは対極属性（物、特、光、闇）の含まれた属性の攻撃で受けるダメージを2点軽減する。（他の体質：～は取得不可）

魔法物質の構成が特殊で、この世界への干渉力が弱いため、知覚できても、触ることができない。マモノ同士では、触れ合うことができる。

## ○体質：軟体

レベル：—                      種別：初期、マ

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたの防御力を+1する。（他の体質：～は取得不可）

魔法物質の構成が特殊で、結合が緩く流動的になっている。

## ○第三属性

レベル：—                      種別：初期、マ

タイミング：常時

対象：自身                      射程：—

代償：—

**効果**：あなたはマモノの属性をさらにひとつ取得する。ただし、すでに保有属性や弱点属性となった属性を選ぶことはできない。また、【スタミナ】を+3する。

珍しく、3つ目の属性を兼ね備えているマモノ。

## ○トリックスター

レベル：— 種別：初期、マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは攻撃技を取得する時に、保有属性や弱点属性の制限を受けず、すべての属性から攻撃技を選択することができる。また、【行動値】を+1する。

珍しく、属性とは異なる力を発揮することができるマモノ。

## ○アタックマスター

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたの保有属性がひとつでも含まれた属性の攻撃技は攻撃修正を+2する。

保有属性による攻撃を得意としている。

## ○エレメントアタック

レベル：— 種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：3FP

**効果**：あなたが行なう攻撃の属性をあなたの保有属性に変更する。

攻撃する時に、魔法物質の働きを自らの属性に偏らせることができる。

## ○隠れる

レベル：— 種別：マ

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：3FP

**効果**：あなたは「隠密状態」になる。

特殊蜃気楼を表面にまとい、周囲の風景に同化することで体を見えにくくさせる。

## ○影分身

レベル：— 種別：マ

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：3FP

**効果**：あなたが次に行なう回避判定の達成値を+2する。ただし、対象：単体の攻撃ではない場合、達成値のボーナスは受けられない。(1シーン1回)

自分そっくりな特殊蜃気楼をつくりだすことで、相手を惑わす。

## ○カーテン

レベル：— 種別：マ

タイミング：特殊

対象：範囲 射程：0

代償：4FP

**効果**：特技を使用する時に、属性からひとつ選択する。そのシーンの間、対象は選択した属性が含まれた攻撃で受けるダメージを2点軽減する。属性は上書きされることに注意すること。

特殊蜃気楼の膜を張ることで、ある属性に対する耐性を得る。

## ○巨大化

レベル：— 種別：マ

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：2FP

**効果：**そのシーンの間、あなたは2マス分の大きさの巨大キャラクターになる。特殊で解除可能。一時的に2～3mぐらいのマモノになることができる。

## ○再生

レベル：— 種別：マ

タイミング：クリンナッププロセス

対象：自身 射程：—

代償：3FP

**効果：**HP回復。あなたのHPを1D点回復する。スタミナを気力に変えることで長持ちする。

## ○吸収

レベル：— 種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：3FP

**効果：**HP回復。あなたの攻撃が対象に1点でもダメージを通ったら、あなたのHPを[マモノレベル]点回復する。

本来ならば、魔法物質の干渉によって周囲に失われるはずの気力を吸い取る。

## ○砂糖好き

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果：**あなたが角砂糖を食べる時、HPの回復をさらに+1D6する。また、【気力】を+3する。砂糖が好きなので、砂糖を頬張るとすごく幸せになる。

## ○キラー

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果：**あなたの攻撃で発生した弱点属性による属性ダメージの増減を、さらに+1D6する。

弱点属性に対してさらに気力をそぐ特性がある。

## ○自己回復

レベル：— 種別：マ

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：2FP

**効果：**HP回復。あなたのHPを[1D+マモノレベル]点回復し、バッドステータスをすべて回復する。(1シーン1回)

周囲のマナを吸収して、自分の気力に変換する。

## ○人語理解

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたのマモノは人間の言葉を操ることができるようになる。

この世界の言葉について理解することで、書いたり、話したりすることができる。

## ○零距离

レベル：— 種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：2FP

**効果**：あなたが行なう攻撃の射程は0となる。

遠く離れていなくては使えないような技を、至近距離で用いる。

## ○砂埃

レベル：— 種別：マ

タイミング：特殊

対象：エリア 射程：0

代償：3FP

**効果**：そのラウンドの間、対象のエリアに存在するキャラクターの回避判定の達成値を+1する。

土煙りの舞う特殊蜃気楼によって、対象を確認しにくくさせる。

## ○テクニカル

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたのマモノは3つめの通常技を取得する。（《まねる》は取得不可）

他のマモノよりも多種多彩な技を扱えることを表わす。

## ○制御不能

レベル：— 種別：マ

タイミング：セットアップ

対象：自身 射程：—

代償：3FP

**効果**：あなたはBS:暴走になる。この特技によるBS:暴走になっている間だけ、あなたが行なう命中判定の達成値を+1、攻撃のダメージを+2する。（1シーン1回）

一時的にバーサーク（凶暴化）することで、保護者の判断に頼らない動きを行なえる。ただ単に保護者の力不足という場合もありうる。

## ○テレポート

レベル：— 種別：マ

タイミング：移動

対象：自身 射程：後述

代償：4FP

**効果**：あなたは移動力3で移動する。敵の妨害や封鎖の影響を受けない。（1シーン1回）

特殊蜃気楼中に、簡易的なゲートを作り出して瞬間移動することができる。

## ○痛恨打

レベル：—                      種別：マ

タイミング：攻撃

対象：自身                      射程：—

代償：2FP

**効果**：あなたが行なう攻撃の命中判定のクリティカル値を-1（最低値1）する。

マモノのやりたいようにさせることで、逆にうまくいくパターンを意図的に作りだす。

## ○運ぶ

レベル：—                      種別：マ

タイミング：移動

対象：自身                      射程：—

代償：1FP

**効果**：あなたは移動する。移動する前にいたエリアのキャラクターを、自分が移動した先のエリアに配置し直す。対象は拒否可能。

他のマモノを担いで一緒に動くことができる。

## ○トラップエリア

レベル：—                      種別：マ

タイミング：特殊

対象：エリア                      射程：0～1

代償：3FP

**効果**：そのラウンドの間、対象のエリアに存在するキャラクターの回避判定の達成値を-1する。

周囲の特殊蜚気楼を変化させることで、動きにくくする。

## ○飛翔

レベル：—                      種別：マ

タイミング：移動

対象：自身                      射程：—

代償：1FP

**効果**：あなたは移動すると同時に、そのシーンの間、あなたは「飛行状態」になる。特殊で解除可能。（《浮遊》は取得不可）

普段は歩いているが、翼を広げるなどして空を飛べるようになる。

## ○とりもち

レベル：—                      種別：マ

タイミング：特殊

対象：エリア                      射程：0～2

代償：3FP

**効果**：そのラウンドの間、移動で対象のエリアから出る時に、移動力を余分に1消費しなくてはいけない。消費できない場合、移動はそこで終了となる。なお、「飛行状態」はこの効果を受けない。

粘着性のある特殊蜚気楼をつくることで、通りにくくさせる。

## ○ひっばる

レベル：—                      種別：マ

タイミング：移動

対象：単体                      射程：1

代償：2FP

**効果**：対象をあなたのいるエリアに移動する。対象は拒否可能。

味方をひっばることで、微妙に位置をずらす。

## ○浮遊

**レベル：**— **種別：**マ  
**タイミング：**常時  
**対象：**自身 **射程：**—  
**代償：**—  
**効果：**常に「飛行状態」となる。《飛翔》は取得不可  
 いつもふわふわと空に浮いているマモノ。

## ○まねる

**レベル：**— **種別：**マ  
**タイミング：**特殊  
**対象：**単体 **射程：**場面  
**代償：**2FP  
**効果：**あなたは必殺技を除いた対象の攻撃技で、知っている技名を指定するか、ランダムにひとつ選択する。そのシーンの間、自分の攻撃技として使用できる。(1シーン1回)《テクニカル》は取得不可  
 魔法物質の構成を一部だけ相手と同じにすることで、攻撃を再現することができる。

## ○変身

**レベル：**— **種別：**マ  
**タイミング：**特殊  
**対象：**自身 **射程：**—  
**代償：**3FP  
**効果：**あなたが次に行なう回避判定の達成値を+1する。そのシーンの間、あなたは他の物に姿を似せることができる。ただし、マモノであることは隠すことができない。  
 魔法物質の特性である真似る能力に長けていることから、色んな姿になることができる。

## ○狙う

**レベル：**— **種別：**マ  
**タイミング：**特殊  
**対象：**自身 **射程：**—  
**代償：**3FP  
**効果：**あなたが次に行なう攻撃の命中判定を+1する。  
 じっくりと相手の動きを観察することで、攻撃が当たりやすくなる。

## ○放り投げ

**レベル：**— **種別：**マ  
**タイミング：**移動  
**対象：**単体 **射程：**0  
**代償：**2FP  
**効果：**対象をこのメインプロセス中だけ飛行状態にして、2マス以内に移動させる。移動先はあなたが決定すること。対象は拒否可能。  
 味方を勢いよく投げることで、上手く位置取る。

## ○ランナウト

**レベル：**— **種別：**マ  
**タイミング：**移動  
**対象：**自身 **射程：**—  
**代償：**3FP  
**効果：**移動力を+1して移動する。  
 疾走することで、素早く動くことができる。

〈火〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
	バーニングクロー	+1	単体	0	2FP	〈火〉	+7	+2D		燃える爪で殴る
	ヤケドするぜ	+1	単体	0	4FP	〈火〉	+7	+1D	漏出	俺に触れたら…
	炎刃	+2	単体	0~1	2FP	〈火〉	+2	+2D		炎の刃を飛ばす
	ファイアニードル	+2	単体	1	2FP	〈火〉	+1	+3D		炎の針を放つ
	ファイアブレス	±0	範囲	1	2FP	〈火〉	+3	+2D		炎の吐息をぶつける
	熱風掌	±0	単体	1	3FP	〈火〉	+4	+2D	重圧	熱風を放つ正拳突き
	火柱	+1	範囲	2	2FP	〈火〉	+3	+1D		火の柱が噴き上がる
	鬼火	+2	単体	2~3	2FP	〈火〉	+2	+1D		怪しい炎を飛ばす
▼必殺技										
	フレイムカイザー	-6	単体	0~1	10FP	〈火〉	+8	+6D		最強と思う炎で燃やす
	インフェルノ	-7	単体	0~2	11FP	〈火〉	+13	+4D		地獄っぽい業火を放つ
	エクスペロージョン	-7	範囲	1~2	10FP	〈火〉	+19	+1D		大爆発を起こす
	ハイパーフレア	-6	単体	2~3	10FP	〈火〉	+15	+3D		超絶火球を飛ばす

〈水〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
	アイスブレード	+1	単体	0	2FP	〈水〉	+7	+2D		凍てつく刃で切りつける
	フロズンダスト	+1	範囲	0	2FP	〈水〉	+5	+1D		周囲の塵を凍らせる
	氷の鎖	±0	単体	0~1	3FP	〈水〉	+1	+2D	封印	氷で相手を固める
	冷たい視線	+2	単体	1	2FP	〈水〉	+4	+2D		冷たい視線を向ける
	ウォーターブレス	±0	範囲	1	2FP	〈水〉	+3	+2D		水の吐息をぶつける
	アクアブラスト	+1	単体	1~2	3FP	〈水〉	±0	+3D		水をぶつける
	ミストベール	+1	単体	2	4FP	〈水〉	+2	+2D	混乱	霧で周囲を覆う
	バブルボム	+1	単体	3	2FP	〈水〉	+7	+1D		泡爆弾を飛ばす
▼必殺技										
	タイダルウェーブ	-6	単体	0~1	10FP	〈水〉	+11	+5D		荒波に飲み込ませる
	コキュートス	-6	単体	0~2	10FP	〈水〉	+19	+1D		氷の棺桶に閉じ込める
	フロストシュガー	-5	単体	1~2	11FP	〈水〉	±0	+8D		粉雪で埋める
	絶対零度ギャグ	-7	範囲	2~3	11FP	〈水〉	+13	+3D		カチンコチンになる

〈風〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
	エレキハンマー	+1	単体	0	2FP	〈風〉	+7	+2D		電気のハンマーで叩く
	風刃	+2	単体	0~1	2FP	〈風〉	+1	+2D		雷の刃を飛ばす
	サンダーニードル	+2	単体	1	2FP	〈風〉	+1	+3D		雷の針を放つ
	サンダープレス	±0	範囲	1	2FP	〈風〉	+3	+2D		雷の吐息をぶつける
	ビリビリショック	±0	単体	1	4FP	〈風〉	+2	+3D	マヒ	感電させる
	ウィンドブラスト	+1	単体	1~2	3FP	〈風〉	±0	+3D		無数の風をぶつける
	ソニックボイス	+1	単体	2	3FP	〈風〉	+1	+2D	転倒	音の力で転がす
	イナズマ	±0	範囲	3	3FP	〈風〉	+5	+1D		雷を走らせる

▼必殺技										
	ボルトハンマー	-7	単体	0~1	10FP	〈風〉	+22	+2D		雷の槌を振り下ろす
	サンダートルネード	-6	範囲	1~2	10FP	〈風〉	+5	+5D		雷と竜巻を巻き起こす
	ライトニングランス	-5	単体	1~3	11FP	〈風〉	+17	+1D		雷鳴を轟かす槍
	バイオレントウィンド	-6	単体	2~3	10FP	〈風〉	±0	+8D		激しい風を叩きつける

〈土〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
	岩叩き	+2	単体	0	2FP	〈土〉	+5	+2D		岩を砕くように叩く
	スネア	+2	単体	0	4FP	〈土〉	+5	+1D	転倒	バランスを崩させる
	ツタウィップ	±0	単体	0~1	2FP	〈土〉	+8	+1D		ツタをしならせる
	アシッドプレス	±0	範囲	1	2FP	〈土〉	+3	+2D		酸の吐息をぶつける
	ばにばにヒット	+1	単体	1	3FP	〈土〉	+2	+2D	混乱	殴ってばにばにさせる
	ストーンブラスト	+1	単体	1~2	3FP	〈土〉	±0	+3D		石をぶつける
	メタルシュート	±0	単体	2~3	2FP	〈土〉	±0	+3D		金属片を投げ飛ばす
	腐ったニオイ	+1	単体	3	4FP	〈土〉	+1	+2D	マヒ	嫌なニオイを発生する

▼必殺技										
	ブロック固め	-6	範囲	0~1	11FP	〈土〉	+19	+1D		ブロックにしてしまう
	ジュエルストライク	-7	単体	0~2	10FP	〈土〉	+18	+2D		宝石を投げつける
	フラワーボンバー	-7	範囲	1~2	11FP	〈土〉	+20	+1D		花から種が飛び出る
	クラッグプレス	-6	単体	2~3	10FP	〈土〉	+3	+7D		岩で押し潰す

〈物〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
パンチ		+2	単体	0	1FP	〈物〉	+4	+2D		殴る
スラッシュ		+1	範囲	0	3FP	〈物〉	+3	+2D		刃で切る
ランス		+1	単体	0~1	2FP	〈物〉	+6	+1D		長く尖ったもので突く
毒針		±0	単体	0~1	3FP	〈物〉	+4	+1D	漏出	毒がある針で刺す
みだれうち		±0	範囲	1	2FP	〈物〉	±0	+3D		適当に撃ちまくる
スライサー		+1	単体	1~2	3FP	〈物〉	±0	+3D		刃を飛ばす
ショットガン		+1	範囲	2	3FP	〈物〉	+1	+2D		散弾を発射する
バレットショット		+1	単体	2~3	2FP	〈物〉	+4	+1D		弾を発射する
▼必殺技										
五月雨剣		-6	単体	0~1	11FP	〈物〉	±0	+9D		何千と切りつける
ドリルベネトレイト		-7	単体	0~2	10FP	〈物〉	+21	+1D		高速回転突きで貫く
ストライクブレード		-6	単体	1~3	11FP	〈物〉	+13	+3D		刃と化して走り抜ける
ランチャーカノン		-6	範囲	2~3	10FP	〈物〉	+10	+3D		大砲の弾を飛ばす

〈特〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
泣きわめく		+1	範囲	0	3FP	〈特〉	±0	+3D		周りにわめく
鋭いツッコミ		+1	単体	0	3FP	〈特〉	+6	+1D	マヒ	深く刺さる
オーラブレード		+2	単体	0~1	2FP	〈特〉	+1	+2D		気の刃で切る
プレッシャー		±0	単体	1	4FP	〈特〉	+2	+3D	重圧	重圧感を浴びせる
念動拳		±0	範囲	1	2FP	〈特〉	±0	+3D		拳から念力を出す
気功玉		+1	単体	1~2	2FP	〈特〉	+2	+2D		気の玉を飛ばす
念力シュート		±0	単体	2~3	2FP	〈特〉	±0	+3D		念で弾を飛ばす
不思議な踊り		+1	単体	3	4FP	〈特〉	+1	+2D	混乱	眺めるとふらつく
▼必殺技										
マシンガントーク		-6	範囲	0~1	10FP	〈特〉	±0	+7D		機関銃のように喋る
エナジーウェイブ		-6	単体	0~2	11FP	〈特〉	+20	+1D		気の波を飛ばす
デストロイバスター		-7	範囲	1~2	10FP	〈特〉	+1	+7D		純粋な力をぶつける
サイキネシス		-5	単体	2~3	10FP	〈特〉	+13	+3D		強力な念を飛ばす

〈光〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
	ライトメイス	+1	単体	0	2FP	〈光〉	+7	+2D		光の鈍器で殴る
	光刃	+2	単体	0~1	3FP	〈光〉	+2	+2D		光の刃を飛ばす
	コンフュージョン	+1	単体	1	4FP	〈光〉	+3	+2D	混乱	混乱する光で惑わせる
	ホーリーブレス	±0	範囲	1	2FP	〈光〉	+3	+2D		光の吐息をぶつける
	フラッシュ	±0	単体	1~2	4FP	〈光〉	+4	+1D	マヒ	閃光を放つ
	レーザー光線	+2	単体	2	2FP	〈光〉	+3	+2D		レーザーで相手を焼く
	光の雨	+1	範囲	2	3FP	〈光〉	+1	+2D		光の雨を降らせる
	ホーリーアロー	±0	単体	2~3	2FP	〈光〉	+6	+1D		光の矢を放つ

▼必殺技										
	ホワイトアウト	-5	単体	0~1	12FP	〈光〉	+3	+6D	重圧	白く輝く世界で打ち砕く
	ディバインシュート	-6	単体	0~2	10FP	〈光〉	+10	+4D		究極の光で四方から貫く
	ホーリーライト	-6	範囲	1~2	10FP	〈光〉	+5	+5D		聖なる光を浴びせる
	ティンクルスター	-6	単体	2~3	11FP	〈光〉	+1	+8D		キラキラ星の光で照らす

〈闇〉	攻撃技	命中修正	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	DD	BS	イメージ
▼通常技										
	ダークスピア	+1	単体	0	2FP	〈闇〉	+7	+2D		闇の槍で突く
	驚かす	±0	範囲	0	2FP	〈闇〉	+7	+1D		びっくりさせる
	重力斧	±0	単体	0~1	2FP	〈闇〉	+8	+1D		重力の斧を振る
	ダークブレス	±0	範囲	1	2FP	〈闇〉	+3	+2D		闇の吐息をぶつける
	ベトロアイズ	±0	単体	1	4FP	〈闇〉	+8	+1D	封印	睨みつけ自由を奪う
	ダークビーム	+2	単体	1~2	3FP	〈闇〉	+4	+1D		闇のビームを放つ
	シャドウサイズ	+1	単体	2	3FP	〈闇〉	+3	+3D		影から出る鎌を投げる
	黒毒	±0	単体	3	4FP	〈闇〉	+3	+2D	漏出	黒い毒で弱らせる

▼必殺技										
	ブラックロック	-7	単体	0~1	12FP	〈闇〉	+22	+1D	転倒	黒き門にて閉じ込める
	ブラックホール	-6	単体	0~2	11FP	〈闇〉	+8	+5D		重力の穴へと落とす
	歪な影	-6	単体	1~3	10FP	〈闇〉	±0	+7D		影が動いて殴る
	ダークゲイザー	-7	範囲	2~3	10FP	〈闇〉	+12	+3D		闇の中に落とす

# アイテム・技能

## アイテムとは？

アイテムについて解説する。アイテムは、持ち物や乗り物といった道具と公共物や店を利用するサービスをデータにしたものである。

### ■アイテムの所持

キャラクターの設定として持っている当然なアイテムは、キャラクターシートに書いていなくても所持していたとして構わない。

ビジネスマンが筆記用具と手帳を持ち歩いているもおかしくはないだろう。

アイテム表は、PCが所持するであろうアイテムとその用途をまとめてある。

### ■アイテムの活用

シーン内にあるアイテムを適切な状況で活用できれば、GMはPCに判定を行わせてもよい。アイテムの用途などを参考にするとよいだろう。あまりにも無理があると思ったら、GMはそのアイテムの活用法を却下できる。

### ■アイテムの作成

プレイヤーがアイテム表にないアイテムを作成して所持することができる。ただし、セッションに持ち込めるかどうか及び、活用する際にはGMの許可を得ること。

## アイテムの見方

アイテムの見方を解説する。

### ①種別

アイテムの categorie を表わす。

- ▼マモノ用品
- ▼ファッション
- ▼乗り物
- ▼アウトドア
- ▼補助具
- ▼電子機器
- ・追加電子部品
- ▼スポーツ
- ▼その他
- ▼サービス
- ▼エリア

### ②名称

アイテムの名称である。

電子機器は、追加電子部品を付けることができる。

名称の前に#のあるアイテムは、ネット接続しなければ、アイテムの活用ができない。

### ③用途・追加用途

アイテムの活用例が書かれている。

### ④説明

アイテムの説明が書かれている。

ファッション①

用途③

説明④

衣服②

社会的に日常生活を過ごす。

正装やカジュアルなど服装全般。

# アイテム表

マモノ/用品	用途	説明
角砂糖	調味料。マモノの嗜好品。	砂糖を食べたマモノのHPを3D点回復する。効果は1日1回まで。マモノバトル中は、「タイミング：特殊」で単体使用する。
塩瓶	調味料。マモノが嫌いなもの。	瓶を開けると、塩を嫌ってマモノが近寄らなくなる。
酢	調味料。マモノを酔っ払わせるもの。	酢を飲んだマモノを暴走状態にする。
マモノウェア	着飾る。	マモノを着飾るもの。ほぼ特注。
マモノ鑑札	保護者がいることを証明する。	マモノを役所で登録した証明タグ。常に身につける必要はない。

ファッション	用途	説明
衣服	社会的に日常生活を過ごす。	正装やカジュアルなど服装全般。
アクセサリ	着飾る。	ペンダントやイヤリング、ブローチ、伊達眼鏡など。
化粧道具	メイクを行う。	化粧をするための道具一式。

乗り物	用途	説明
自転車	道路を利用した長距離移動。	ママチャリからMTBまで。足漕ぎを原動力にして動く軽車両。
オートバイ	道路を利用した長距離移動。	オートバイやトライク（自動三輪）のエンジンを搭載した軽車両。
自動車	道路を利用した長距離移動。	セダンやワンボックスなどの自動車。
馬	陸路を利用した長距離移動。	ある程度足場のよい陸地を移動できる生物。法律上は軽車両。

アウトドア	用途	説明
防寒着	寒さを凌ぐ。	帽子、マフラー、コートなどの防寒着全般。
雨具	雨を凌ぐ。	傘、折り畳み傘、合羽などの雨具全般。
水筒	飲み物を安全に持ち運ぶ。	液体の温度を保ったまま持ち運べる筒。
弁当箱	食べ物を安全に持ち運ぶ。	容器の中に食べ物を入れることで食器を必要としない箱。
クーラーボックス	保冷する。	中にあるものを冷えた状態に保つ箱。
レジャーシート	地面に敷き、衣服を汚さず座る。	地面に敷く大きなシート。
釣り道具	魚釣りをする。	魚を釣るための道具一式。竿、糸、針、餌の箱。
ライター	火をつける。	タバコや線香に火をつけるための道具。
十徳ナイフ	さまざま。	ナイフに缶切りやコルク開け、ドライバーなど付いた万能ナイフ。
懐中電灯	一方向を照らす。	手に持ちながら明かりを灯すことができるライト。
ランタン	周囲を照らす。	シャッター付きで明かりを絞ることができるライト。
テント	野外で快適に眠る。	一人用から三人用までの小型テント。
寝袋	野外で普通に眠る。	中に入ることで暖かい状態で寝ることができる袋。
籠	中に生き物などを入れる。	小さな生物を入れる籠。木製や透明プラスチックのものがある。
野外調理セット	野外で調理する。	鍋や包丁、まな板、ガスコンロなどのキャンプ用の調理器具。
虫取り網	虫などを捕まえる。	棒の先に網がついたもの。

補助具	用途	説明
常備薬	体調管理。	体調を管理する薬。医師に処方してもらう必要がある。
サングラス	日光遮断。	日光を遮断するもの。サンバイザーも含む。
眼鏡	視力矯正。	目が悪くてもよく見えるようになるもの。コンタクトレンズも含む。
車椅子	両足が不自由でも移動可能。	移動を補助する車輪のついた椅子。スポーツ用もある。
杖	片足が不自由でも移動可能。	歩くのを補助する杖。松葉杖なら病院で借りることができる。
補聴器	聴力矯正。	耳が悪くても聞きやすくするもの。
義肢	失っている部位を補う。	失った部位の機能を持つ人工物。

電子機器	用途	説明
携帯電話	電話、ネット接続、動画撮影、動画再生。	ガラケーやスマートフォンの携帯端末。電子機器。
プリペイド携帯	電話。	プリペイドカードであらかじめチャージした携帯電話。電子機器。
モバイルPC	無線LAN、データ作成、データ再生。	タブレットPC、ノートパソコンなど持ち運べる多機能な電子機器。
デジタルカメラ	撮影。	コンパクトカメラから一眼レフカメラの電子機器。
ビデオカメラ	動画撮影。	手持ちの小型ビデオカメラから古い8mmビデオの電子機器。
ICレコーダー	録音。	音声を録音できる携帯型の電子機器。
音楽プレーヤー	音楽再生。	音楽データの入った電子機器。ヘッドフォン付き。
動画プレーヤー	動画再生。	動画データなどを再生する電子機器。ヘッドフォン付き。
ラジオ	ラジオ受信。	ラジオ番組を聞くことができる電子機器。
電子辞書	辞書機能。	さまざまな辞書のデータが入っている電子機器。
携帯ゲーム機	無線LAN、専用ゲームを遊ぶ。	最新式のゲーム機。今の人気は二機種に分かれる。電子機器。

キャラクター

その他

追加電子部品	追加用途	説明
衛星通信機能	ネット接続。	定期的に料金を支払うことでネットに接続できる。
無線LAN機能	無線LAN接続。	親ルーターからネットに接続できる。
カメラ機能	動画撮影。	カメラ機能を搭載している。
電話機能	電話。	電話会社と定期契約して電話することができる。
ワンセグチューナー	TV視聴。	モニターでTVを見ることができる。
ラジオチューナー	ラジオ受信。	ラジオアンテナやネットからラジオを受信する。

スポーツ	用途	説明
ボール	スポーツや遊びで用いる。	サッカーボールから野球ボールまで。
スポーツ用品:□□	それぞれスポーツに適している。	スポーツに用いる道具一式。□□には何のスポーツが書くこと。
ユニフォーム	運動に適しており、所属を表す。	スポーツ用の服装。道着も含む。
水着	泳ぎやすくする。	水中で動きやすい服装。ゴーグル付き。競泳水着も含む。
救急箱	不調：怪我の一時回復（10分）。	ガーゼや湿布、包帯、消毒液などの一式。

その他	用途	説明
エキストラ	さまざま。	秘書やメイド、介護士など仕事や生活をサポートしてくれるもの。
筆記用具	書き取りをする。	鉛筆や消しゴム、メモ帳など。
絵画道具	色とりどりの絵を描く。	スケッチブックや絵の具、筆などが揃ったもの。
□□辞書	単語を調べる。	特定の一分野の紙の辞書。□□には分野ひとつ選ぶこと。
ぬいぐるみ	癒されるなど。	何かのキャラクターを模したおもちゃ。
道具箱	さまざま。	さまざまな役立つ小物を入れた箱。裁縫道具など。
工具箱	主に電子機器を修理する。	工具に必要な道具一式。物によっては電気が必要。
楽器	音を鳴らし、演奏する。	カスタネットからバイオリンまで。音が出るもの全般。
音楽道具	演奏を手助けする。	メトロノームと楽器を調整する道具一式。
習字道具	書を書く。	半紙、筆、墨汁などが揃ってある書道一式。
救急箱	不調：怪我の一時回復（10分）。	ガーゼや湿布、包帯、消毒液などの一式。
カメラ	写真を取る。	電気を使わない方法で写真を撮影する道具。
おもちゃ	遊ぶなど。	積木やフィギュアなどおもちゃ全般。

## ●サービス、エリア

以下は持ち物としてキャラクターが持ち歩くことができないアイテムである。一時的なアイテムとしてセッション中に活用することができる。

サービスは一時的なアイテム、エリアはシーンの場所の用途である。

これらはほんの一例である。GMは、シナリオの内容に合わせて必要なサービスやエリアを用意しておくといよい。

サービス	用途	説明
タクシー	道路を利用した長距離移動。	自動車で目的地に運んでもらうサービス。
モーターボート	水上を利用した長距離移動。	エンジンが搭載された水上ボートを借りるサービス。免許必要。
ヘリ	空中を利用した長距離移動。	民間用のヘリコプターを借りるサービス。免許必要。
飛行機	空中を利用した長距離移動。	民間用のプロペラ機やジェット機を借りるサービス。免許必要。
公衆電話	電話。	路上にある硬貨やカードなどで一定時間話することができるサービス。
公共 Wi-Fi	無線 LAN が必要。ネット接続。	無料で無線 LAN からネットに繋がるサービス。
# ネット質問板	ネット接続が必要。専門知識の提供。	質問することで、専門の人が回答してくれるサービス。
# SNS	ネット接続が必要。目撃情報の提供。	ソーシャルネットサービスの略。最新情報が流れるサービス。
# アプリサイト	ネット接続が必要。用途の追加。	アプリケーションをインストールして用途を追加できるサービス。
# 検索サイト	ネット接続が必要。単語を検索。	単語を検索することで、それに関する情報を入手するサービス。

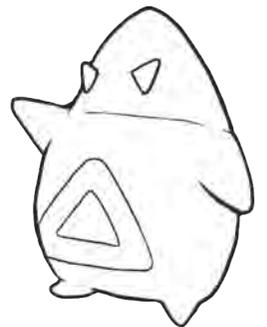
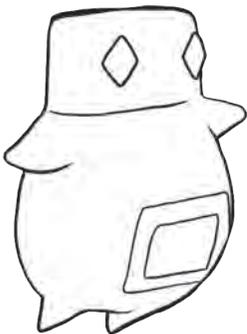
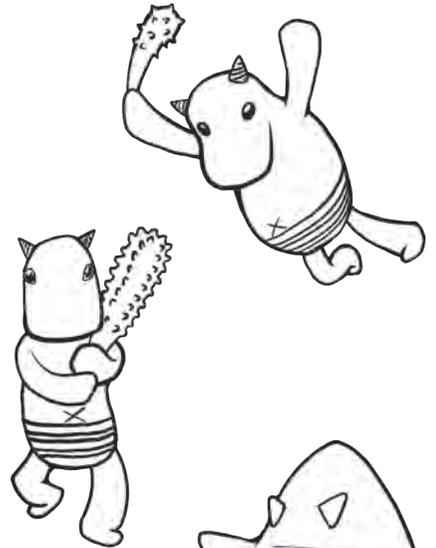
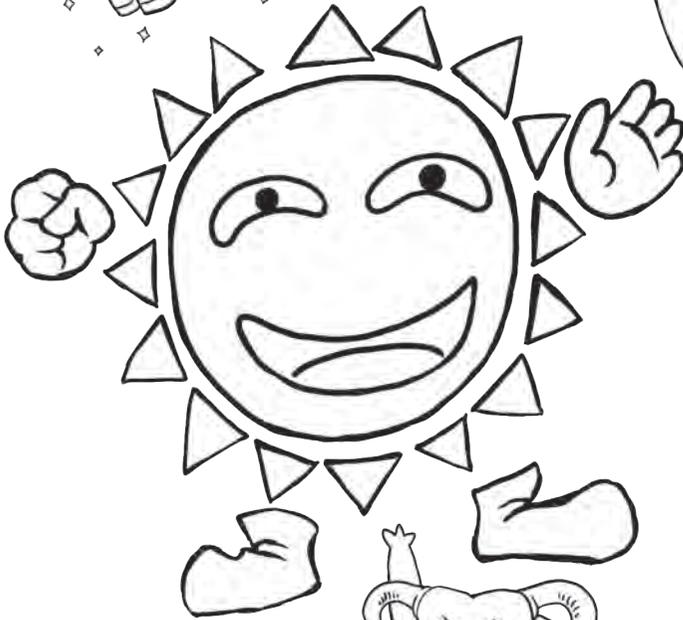
エリア	用途	説明
マモノ教習所	ネット接続、マモノ資料、訓練など。	マモノ保護者のための施設。ネットや訓練施設などがある。
お店	買い物。レンタル。	買い物やレンタルができる。お店によって取り扱い商品が違う。
病院	治療。補助具レンタル。	不調を起こした時に適切な治療を施してくれる。
ネットカフェ	ネット接続。	時間料金でパソコンによるネット検索を行なえる。
図書館	ネット接続、資料閲覧など。	本や論文の資料検索やパソコンのネット検索を行なえる。
駅	電車を利用した長距離移動。買い物。	線路で繋がれた電車の乗降所。
バス停	バスを利用した長距離移動。	バスの巡回ルートの乗降所。

## 技能

技能とは、キャラクターが日常生活で活用できる技術や特徴を表わすデータである。取得した技能は、キャラクターシートの技能欄にそのまま書き写すこと。効果については参照ページだけ記入しておき、使うたびにルールブックを参照してもよい。

技能名	効果
占い	不思議と当たる占いをする。GMは占いの結果としてPCに助言をしてもよい。
運転	運転が得意。運転に関わることにボーナスを入れてもよい。
学問：□□	学問に関わることにボーナスを入れてもよい。□□の部分はGMと要相談。数学、魔法物質学など
カリスマ	リーダーとしての素質がある。集団を動かす判定にボーナスを入れてもよい。
気品	高貴な雰囲気を漂わせている。NPCの対応を良くしてもよい。
芸術：□□	芸術に関わることにボーナスを入れてもよい。□□の部分はGMと要相談。美術、音楽、ダンスなど
ゲーム	ゲームが得意。ゲームに関わることにボーナスを入れてもよい。
コンピュータ	コンピュータが得意。コンピュータに関わることにボーナスを入れてもよい。
財力	財産がある。金銭を用いる判定にボーナスを入れてもよい。
サバイバル	サバイバルが得意。自然に関わることにボーナスを入れてもよい。
商売	商売のイロハを身につけている。商売、経済に関わることにボーナスを入れてもよい。
情報通	さまざまな人たちとコネがある。情報に関する判定にボーナスを入れてもよい。
処世術	何事も無難にやり過ごすことを身につけている。物事を収める判定にボーナスを入れてもよい。
スポーツ：□□	スポーツに関わることにボーナスを入れてもよい。□□の部分はGMと要相談。バスケ、剣道など
第六感	勘が鋭い。適用できそうな状況の幸運判定などにボーナスを入れてもよい。
頼れる仲間たち	頼りになる仲間たちがいる。人手が必要なことにボーナスを入れてもよい。
闘魂	恐れずに戦う心を持っている。適用できそうな状況の体力判定などにボーナスを入れてもよい。
洞察力	直観的に本質を見つめる。適用できそうな状況の知覚判定などにボーナスを入れてもよい。
特異点	物事の原因になりやすい。適用できそうな状況の登場判定などにボーナスを入れてもよい。
咄嗟の判断	突然の出来事に対応できる。適用できそうな状況の反射判定などにボーナスを入れてもよい。
生業：□□	自らの仕事に関わることにボーナスを入れてもよい。□□の部分はGMと要相談。
忍耐	辛いことを耐えられる。適用できそうな状況の精神判定などにボーナスを入れてもよい。
ねこかぶり	相手に好かれる態度を取れる。NPCの対応を良くしてもよい。
発明家	発明するのが得意。道具をつくることにボーナスを入れてもよい。
美貌	類まれな美貌をもっている。NPCの対応を良くしてもよい。
不屈の精神	諦めない心を持っている。何度も繰り返すことにボーナスを入れてもよい。
不思議な力：□□	魔法や超能力のようなことが少しできる。□□にはどんなことができるかをGMと要相談。
勉強	質のよい教育を施されている。適用できそうな状況の理知判定などにボーナスを入れてもよい。
マモノ共感	特別な絆を持っていないマモノとも意思疎通が少しできる。マモノの気持ちが分かってもよい。
料理	料理が得意。料理に関わることにボーナスを入れてもよい。
靈感	霊的なものを感じとる力をもつ。オカルトに関わることにボーナスを入れてもよい。

# ルール セクション



マモノが社会的認知されても、そこまで問題にならないのは、マモノが現実世界への影響力がごく僅かなためである。マモノがいたとしても、今までの歴史が大幅に変わるようなことはない。

## 行為判定ルール

### 行為判定とは？

ゲーム中に、キャラクターの取った行動がうまくいったのかどうか判断するためのルールが行為判定である。

なお、以降の文中で“判定する”、“判定を行なう”とあった場合、行為判定を行なうという意味である。行為判定は、GMがキャラクターの行動に行為判定が必要だと考えた場合に初めて行なうことができる。

### ■行為

#### ●判定の手順

判定することが決まった場合、右上の図の流れで行なわれる。ここでは、判定中に使用される各用語と行為判定の方法を解説する。

※SRSでは「左の図」とあるが、右にあるので「右の図」としている。

#### ▼難易度

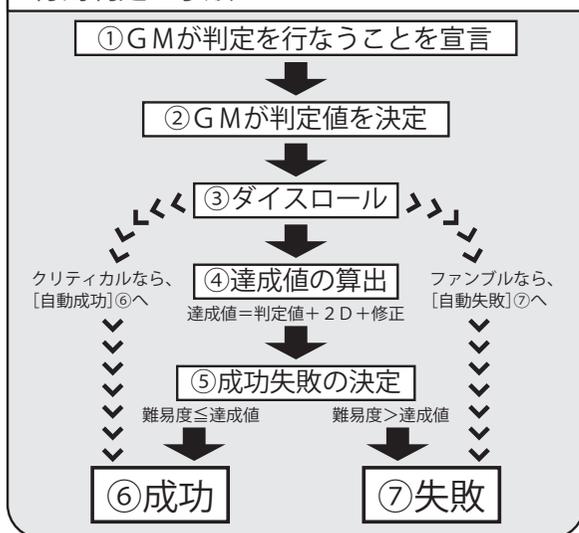
「難易度」は、行なう行為の難しさを表わす指標となる数値だ。データやルールなどによって自動的に決定される時もある。GMが任意に決定する場合もある。

難易度以上の達成値を出すことができれば、行為判定は成功となる。なお、GMは難易度を特に告げず、PCの達成値のみを求めてもよい。※SRS原文「特技や装備などの修正を行なった最終的な判定値をGMに宣言せよ。」

#### ▼判定値

「判定値」とは、判定に使用する能力ボーナスや戦闘値のことである。GMは判定に使用する判定値を決定し、プレイヤーに伝えること。プレイヤーは特技やアイテムなどの修正を行なった最終的な判定値をGMに宣言すること。

#### 行為判定の手順



#### 難易度と行為のイメージ表

難易度	行為のイメージ
6～8	簡単な行為
9～11	できるのが普通の行為
12～15	難しい行為
16～	とても難しい行為

※SRSでは「至難な行為」とされている。

▼ダイスロール

プレイヤーは、2 D 6 を振る。この時に振った 2 D 6 がクリティカル値以上だった場合はクリティカルが発生する。それに対して、2 D 6 がファンブル値以下だった場合はファンブルが発生する。

▼達成値

ダイスロールを行ない、クリティカルもファンブルも発生しなかったら、出た目に判定値と修正を加える。これが「判定がどの程度うまくいったのか」を表わす数値である。

この数値を「達成値」と呼ぶ。

**達成値 = 判定値 + ダイスの出目 + 修正**

▼行為の成否を決定

算出された達成値と難易度を比べる。結果、達成値が難易度以上であった場合、行為判定は成功となる。難易度未満であった場合、行為判定は失敗となる。

**難易度 ≤ 達成値 = 行為判定成功**  
**難易度 > 達成値 = 行為判定失敗**

▼行為判定の終了

行為判定は、これで終了となる。GMは、プレイヤーの出した結果を見て、その結果に合わせて行為の成否を演出すること。クリティカルやファンブルの場合は、失敗や成功をより強調して演出するとよいだろう。

▼修正を与える

GMは、状況に応じて難易度、判定値、達成値などに修正を行なうことができる。

修正は - 3 ~ + 3 程度の範囲で行なうこと。

この範囲を超えてしまうような修正を行なうと、ダイスひとつ分の期待値 (3.5 である) を上回ってしまい、判定を行なう意味、それ自体を失わせる可能性があるのだ。

行為判定による特殊な処理

・クリティカル

振ったダイスの目がクリティカル値以上だった場合、その判定は「自動成功」となる。「自動成功」が成立したら、判定は自動的に成功となる。

以降の処理は行なわれない。よって、達成値を算出する必要はない。

**初期クリティカル値は 12** である。

・ファンブル

振ったダイスの目がファンブル値以下だった場合、その判定は「自動失敗」となる。「自動失敗」が成立したら、判定は自動的に失敗となる。

以降の処理は行なわれない。よって、達成値を算出する必要はない。

**初期ファンブル値は 2** である。

## 対決による判定

【対決】とは、行為を行なうキャラクターに対して、別のキャラクターがそれを妨害した場合に発生するルールを指す。

### ●対決の手順

対決することが決まった場合、下の図の流れで行なわれる。ここでは、判定中に使用される各用語とそれぞれが行なう対決の行為判定の方法を解説する。

### ■アクションとリアクション

対決を行なう場合、それに関わるキャラクターは【アクション側】と【リアクション側】に分けられる。アクション側は能動的に行動を取るキャラクター、リアクション側はアクション側に対応して行動を取るキャラクターである。※SRSでは「行動を行なう」とある。

対決はアクション側、リアクション側の順番に判定を行なう。判定値や修正値などは通常の行為判定と同じようにGMが決定する。続いてアクション側、リアクション側の順番に必要な判定を行ない、達成値を算出する。

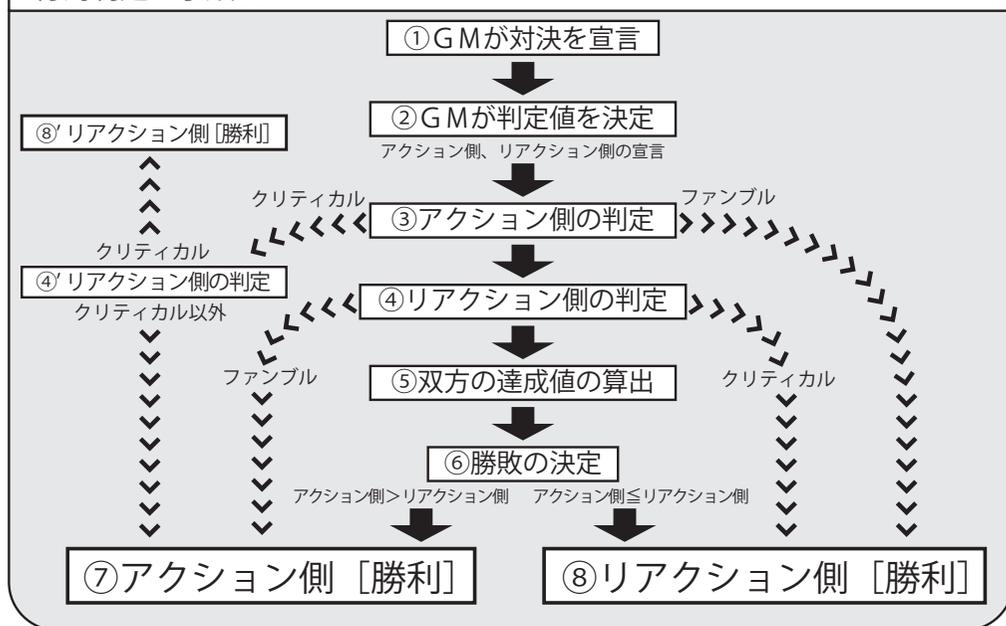
もし、対決でどちらがアクション側か決定できないことがあったなら、先に言い出した方をアクション側とすればよいだろう。

### ●判定ができない

リアクション側が何らかの理由で判定が行えないことがある。

その場合のリアクション側の達成値は、判定値に特技などによる修正を行なったもので算出される。※SRSでは「装備などによる修正」とあるが、装備による修正はないので省いている。

### 行為判定の手順 2



## ■勝利

両者の達成値が確定したら、対決の勝敗を決定する。対決では、より高い達成値を出した方が「勝利」したものとされ、「勝利」したキャラクターの行為が採用される。

アクション側の達成値が高ければ、取ろうとした行為に成功したことになる。その行為が攻撃なら、それは命中するわけだ。※SR Sでは「行なおうとした行為」とある。

リアクション側の達成値が高ければ、アクション側の取ろうとした行為を妨害し、その影響を受けなかったことになる。攻撃されたのであれば、その攻撃を避けるわけだ。※SR Sでは「行なおうとした行為」とある。

## ●多対一の対決

特技や戦闘技により、対決が一对一ではなく複数を対象にしたものもある。その場合、アクション側が一回だけ判定し、それに対してリアクション側が個々に判定を行ない、対決を行なう。そして、対決の結果も個々に適用する。※SR Sでは「能動側」「対応側」とあるが、『マモノと♪』

では「アクション側」「リアクション側」で統一した。

## ●リアクション優先

対決で互いの達成値が等しい場合、リアクション側が「勝利」したものとす。これを“リアクション優先の法則”と呼ぶ。

### 対決による判定の特殊な処理

#### ・クリティカル

アクション側がクリティカルを発生させた場合、リアクション側がクリティカルを発生させない限り、アクション側の「勝利」となる。

逆にリアクション側もクリティカルであった場合は、“リアクション優先の法則”により、リアクション側の「勝利」となる。

#### ・ファンブル

アクション側がファンブルした場合は、リアクション側は判定を行なう必要はない。

逆にリアクション側がファンブルした場合は、アクション側の「勝利」となる。

## 説明リプレイ：対決

**GM**：では、赤竜君と宝石さんが対戦ゲームの負けた方が勝った方にデザートをおごることになったよ。

**赤竜君**：うん！負けないぞ！

**宝石さん**：私も負けないわよ。

**GM**：二人のマモノは、ちょっと離れた所で、それぞれの保護者を応援しているよ。

**宝石さん**：それ可愛い！（GMにマナを渡す）

**赤竜君**：ちなみに何で対戦しよう。

**宝石さん**：対戦ゲームの種類によって使う能力値は変わるかな？

**GM**：そうだね。ダンスゲームなら【反射】だし、シューティングなら【知覚】。クイズは【理知】かな。

**宝石さん**：なら、クイズかなー。

**赤竜君**：よーし、望むところだ！

**GM**：では、クイズで対戦する二人はそれぞれ、【知覚】で対決してください。

**宝石さん**：えっと、出目が10で、能力値の5を足して15。これは勝てたでしょ。

**赤竜君**：お！ダイスの合計が11だ！

**宝石さん**：えっ

**赤竜君**：でも、能力値は3しかないから、達成値は14で負けた…

**GM**：自分の得意分野で対決した宝石さんの勝利だね。

**宝石さん**：あぶなかったー。負けたかと思った。

**赤竜君**：宝石さんの頭脳プレーに敗れた…ダンスだったら負けなかったのに（一同笑）。

**GM**：良い勝負だったね（二人にマナを渡す）。

# マナルール

## マナルールとは？

ここでは、プレイヤーやGMが「物語と一緒に作る」発言や行動をした時に、それを評価することができる「マナルール」について解説する。

『マモノと♪』において、魔法物質は想いによって生み出されたマナを溜め込む。その想いの源はあなたたちだ。あなたたちがキャラクターを表現することでマナは生まれて、物語がつくられる。

### ●「物語と一緒に作る」とは

物語は、『マモノと♪』の世界の中で登場人物たちが交流することで生まれる。

交流するために、登場人物の設定を加えることや、誰かを手伝えることも、「物語と一緒に作る」ことになる。

### ●マナの置き場所

- ・山マナ：まだ誰もっていないマナ。GMの近くに置く。
- ・レコードシート：プレイヤーのもつマナ。
- ・セッションシート：GMのもつマナ。

## ■マナの吸収

魔法物質は、生まれたばかりのマナを吸収する性質を持っている。

### ▼マナの吸収のルール上の処理

プレイヤーが「一緒に物語をつくる」発言や行動、決断をしたときに、その行ないをGMが評価して山マナからマナを1点渡す。

## ■マナの流出

魔法物質に吸収されても、マナは常に留まっているわけではない。誰かのことを想う、何かに感動するなどといった気持ちの変化で簡単に流れていってしまうのだ。

### ▼マナの流出のルール上の処理

他のプレイヤーやGMが「一緒に物語をつくる」発言や行動、決断をしたときに、プレイヤーはその行ないを評価し手持ちのマナを1点渡せる。渡した回数が経験点となる。詳しくはp.119を参照すること。

### ●マナを渡す指針

- ・マナを渡すのは、よいと思ったときだけという受け身な姿勢ではなく、なるべく多く渡そうと思うことが望ましい。
- ・他の人のフォローも立派に「物語と一緒に作る」ことに協力している。
- ・詳しくは、p.187のマナシートに書いてあることを参考にすること。

### ▼複数人数によるロールプレイ

ロールプレイによる複数人数での掛け合い、プレイヤー同士の意見の擦り合わせを評価するときは、ひとりだけでなく、できるだけ関わった全員に渡すとよい。

※意見の擦り合わせ…実際に行動する前に、PCのやりたいことを事前に話して意見を共有することで不要ないざこざを減らし、円滑にセッションを進行させるテクニックのこと。

## ■ マナの結晶化

魔法物質は、マナを一定量溜まると自分の中から外へ出ないように結晶化させる性質を持っている。

結晶化したマナをMP（マナパワー）と呼ぶ。

### ▼ マナの結晶化のルール上の処理

マナが5点以上集まった時に、5点のマナを山マナに戻し、MPを1点加える。プレイヤーはレコードシート、GMはセッションシートのMP欄に記入すること。

## ■ マナの消費

魔法物質が吸収したマナおよびMPを活性化させることで、様々な行為を手助けする力になる。

### ▼ マナの消費のルール上の処理

- ・プレイヤーは自分のPCに消費できる。
- ・GMはPCの誰かに消費できる。
- ・消費する行為の、それぞれのタイミングや効果は右欄を参照すること。
- ・マナもしくはMPを消費する行為の効果は重複しない。

## マナ・MPを1点消費する行為

### ・ 登場判定の成功

登場判定に失敗した直後に、マナを消費することで成功に変える。

### ・ 情報収集の達成値上昇（大・小）

情報収集の判定の直後に、達成値を上昇させる。MP消費で+5。マナ消費で+1。

### ・ ダメージの増減（大・小）

実ダメージの算出の直後に、あなたが受けたり与えたりするダメージを増減する。MP消費で±5。マナ消費で±1。

### ・ 特技、攻撃技の代償

特技や攻撃技の代償を支払うとき、MPを消費することで代償を支払ったことのできる。

### ・ その他

- GMが使用できると判断した判定、行為など。
- ・ MPを1点消費することで、特殊蜃気楼を発生させてマモノバトルする。
  - ・ 特殊な行為判定の達成値の上昇。MP消費で+5、マナ消費で+1。

## 説明リプレイ：物語をつくる1

**GM**：…ということで、子どもを驚かしていた野良マモノを捕まえたところから始まるよ。

**宝石さん**：どうしてあんなことしたのかしら？

**GM**：いい所に気付いたね。（宝石さんにマナを渡す）すると、君たちは子どもが手にしていた棒付きキャンディーを目にとめる。

**赤竜君**：お前、キャンディーが食べたかったのか。

**GM**：野良マモノは言葉を理解できないようだ。

**赤竜君**：「ほら、やるよ。」角砂糖を渡そうかな。

**GM**：野良マモノは不思議そうな顔で受け取るね。

**赤竜君**：「二度とするなよ。」と撫でながら逃がしたいんだけど、いいかな？

**宝石さん**：それ、いいわね。カーバンクルくんと一緒に微笑むわ。（赤竜君にマナを渡す）

**赤竜君**：つられて笑う。（宝石さんにマナを渡す）

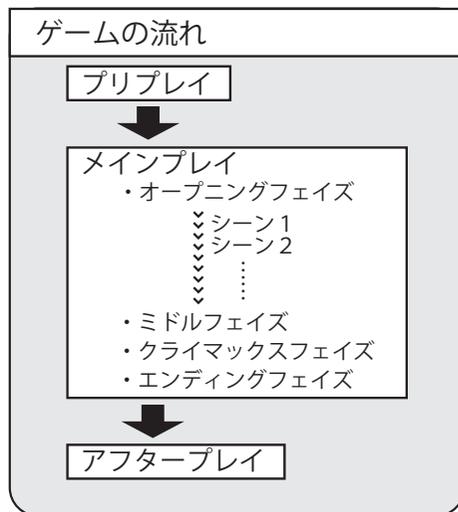
**GM**：お、いいシーンだ。（2人にマナを渡す）

## ゲームの進行

### セッション全体の流れ

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

メインプレイは、さらにオープニング、ミドル、クライマックス、エンディングの4つのフェイズに分かれている。そして、おのこのフェイズは複数のシーンによって構成される。[シーン]とは、ひとつの場面を表わすゲーム内の時間単位である。実際のゲームはこのシーン単位で進行していく。



### プリプレイ

プリプレイでは、ゲームの準備を行なう。そこで、当日までの準備、そしてプレイ当日にプレイヤーとGMが集合し、実際に遊び始めるまでの準備について解説する。

※SRSでは「プレイ当日の」とある。

#### ■GMの準備

ゲームマスター（GM）の準備について解説する。GMは、セッションのためさまざまな準備をセッション開始までに終えなければならない。セッションをうまく進行するためにしっかりと準備をしよう。

そして、もっとも重要なのはメンタル面での準備である。つまり、これから『マモノと♪』を楽しもう、参加するプレイヤーたちを楽しませようという気持ちを持ってもらいたい。人間、何となくやる場合と、明確な目的を持ってやる場合は、成果に大きな違いがある。

このゲームは、楽しく遊んでもらいたいと思ってつくられている。さらに、何となく遊ぶのではなく、楽しもうと思って遊ぶ場合は、楽しさの質、量ともに大きな違いが生じる。そして、誰かを貶めたり、辱めたり、傷つけるためにこのゲームを用いてはならない。これは絶対だ。 ※SRSの細かな言い回しなどを修正しているが、内容は変わっていない。

- ・ルールブックを読む
  - まずはしっかりとルールブックを読むこと。GMはこの本を通読して、どのルールがどのあたりにあるのかを確認しておくこと。
- ・シナリオを作成する
  - ゲームで使用するシナリオを作成する。
- ・用具の準備
  - その他ゲームに必要な用具を準備する。

## ■当日の準備

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

### ●今回予告

GMは、用意した今回予告を読み上げる。今回予告についてはp.138で詳しく解説する。

### ●シナリオハンドアウトの読み上げ

GMは、シナリオハンドアウトを準備し、プレイヤーひとりにつき1枚配布してもよい。GMはプレイヤー全員の前ですべてのシナリオハンドアウトの内容を読み上げる。

その後、GMがプレイヤーに渡しても、プレイヤーに選択させてもよい。シナリオハンドアウトについてはp.138で詳しく解説する。

### ●PCの作成

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

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

### ●シートの記入

GMは、セッションシートにシナリオ名と日付、GM名などを記入する。同時に、プレイヤーたちにはレコードシートを配布し、各プレイヤーにもレコードシートにデータを記入してもらうとよいだろう。

この段階で記入可能なのは次の項目である。

**レコードデータ**：今日の日付、PC名、GM名、シナリオ名などを記入する。

**HPの記入**：気力の値を記入する。メインプレイ開始時のHPは気力に等しい。HPの最大値は気力とする。ダウン状態となるHPには気力の半分（端数切り捨て）を記入する。

**FPの記入**：スタミナの値を記入する。メインプレイ開始時のFPはスタミナに等しい。FPの最大値はスタミナとする。

### ●席順の決定

ここで、席順を変更しよう。GMは、テーブルの長辺の真ん中あたりに座ること。短辺の部分、いわゆるお誕生日席には座らない方がよい。基準が必要な場合は、GMから左隣に【行動値】順に並ぶとよい。

### ●自己紹介

各プレイヤーにみずからのPCの紹介をしてもらおう。今日、一緒に不思議な日常を過ごす仲間のことを少しは知っているべきだろう。なお、自己紹介中にレコードシートへ仲間となるPCの名前を書いておくとよい。

※SRSでは「冒険する」とあるが、『マモノと♪』では冒険とは限らないので、「不思議な日常を過ごす」としている。

#### ▼PC間接続の決定

それぞれのPCに他のPCとの接続を結ぶ。GMは、シナリオの都合に合わせて、どのPCとPCとの間に接続を結ぶか指定する。邂逅表（p.42）をROCして、PC同士の関係を決定する。

#### ▼マナの配布

各プレイヤーにマナを3点渡す。

## メインプレイ

メインプレイでは、実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶことになる。メインプレイは前述したように4つのフェイズに分かれている。そして、それぞれのフェイズは、複数のシーンによって構成される。

そこで、最初にシーンについて解説する。

### ■シーン

『マモノと♪』では、ゲームはシーンと呼ばれるゲーム内の時間単位で進む。

シーンとは、分かりやすくいえば、映画やTVドラマなどのひとつひとつの“場面”のことである。セッションは“場面”の連続であり、シナリオとはシーンをつなげるための情報なのだ。もちろん、GMはセッションの進行に合わせて、シナリオにないシーンをつくってもよいし、プレイヤーもシーンの作成をGMに依頼してもよい。GMはどのようなシーンを作成するか最終決定権を持っている。※SR5では「シーンを創っても」とある。

### ●登場と退場

シーンに参加するためには、そのシーンに「登場」する必要がある。シーンは、舞台のようなものである。舞台に上らなければ役者(PC)は何もできない。

その逆に、シーンから去ることを「退場」と呼ぶ。キャラクターは、GMの許可を得られれば、いつでもシーンから退場できる。

GMはシーンに誰が登場しているか、任意に決定できる。もちろん、必要であればシーンの途中で登場してもらう(させる)こともできるし、登場しているキャラクターを退場させることも任意に決定できる。※SR5では「退場させるのも」とある。

### ●シーンの進行

シーンは次のような手順で進行される。

#### ▼シーンプレイヤーの指定

GMは、そのシーンの主役となるキャラクターを指定する。そのキャラクターのことを「シーンプレイヤー」と呼ぶ。

GMはシーンの開始時にシーンプレイヤーが誰であるのかを宣言すること。シーンプレイヤーは自動的にシーンに登場できる。

※SR5では「これを」とある。

#### ▼シーンの開始

GMは、まずシーンの開始を宣言し、そのシーンの行なわれる場所とその目的について簡単に解説する。これは、その後について簡単に解説する。これは、その後には他のPCが登場するかどうかの判断材料になるからだ。解説とはいってもそんなに多く話す必要はない。シーンプレイヤーを中心に一言二言解説すればよい。

#### ▼同行者の指定

シーンプレイヤーは現在一緒に行動しているPCを指定して同時に登場できる。これを「同行者」と呼ぶ。同行者は相手の方了承が得られれば何人でも構わない。もちろん、GMは行なわれるシーンの都合に合わせて同行者を認めても、認めなくてもよい。なお、NPCと同行できるかどうかはGMが任意に決定してよい。

#### ▼PCの登場希望

シーンに登場することを希望するPCは、GMの許可を得てシーンに登場することができる。

▼シーンの演出

GMはそのシーンに必要なだけの演出と処理を行なうこと。

▼シーンの終了

GMは、いつでもシーンの終了を宣言できる。シーンを終了させたら、舞台裏の処理を行なう。続いて、シナリオの進行に従って次のシーンプレイヤーを決定する。そして、次のシーンに移る。

▼舞台裏の処理

ミドルフェイズにPCがシーンに登場したプレイヤーは、シーン中に会ったキャラクターに対してコネクションを結ぶことができる。名前の左に◎をつけると分かりやすい。

ミドルフェイズにPCがシーンに登場しなかったプレイヤーは、マナを1点取得する。

これらを舞台裏の処理と呼ぶ。

●電話・ネットを介した連絡

電話や、ネットを介した連絡は、シーンに登場しなくても伝わったことにしてよい。

●登場判定

偶然その場に居合わせたいなど、その場にいる理由は特に説明せずにプレイヤーが登場を希望した場合でも、GMはいつでも登場判定を行わせてよい。

- 登場判定の難易度は10、判定値は【幸運】とする。ただし、GMは、シーンの状況に合わせて難易度を適切な値に変更できる。
- シーン中にコネクションのキャラクターが登場していた場合、登場判定の達成値に+2。
- 登場に失敗した場合、マナを1点消費することで成功に変更できる (p.113)。
- GMが許可すれば、登場判定に失敗しても再度挑戦してもよい。GMは、シーンの状況が変化したときに認めてもよいだろう。

●マスターシーン

シーンの中には、シーンプレイヤーの存在しない演出が主体となるシーンがある。これをマスターシーンと呼ぶ。マスターシーンでは、誰も登場させないということを含めて、登場するキャラクターをGMが任意に決定できる。

説明リプレイ：物語をつくる2

GM：…うーん、どうしようかな。

赤竜君：GM、どうしたの？

GM：いや、実はここでマモノを逃がしちゃうことを想定してなかったんだ（前のシーンで赤竜君が野良マモノを逃がしていた）。

宝石さん：じゃあ、逃がすの止めようか？GMが進行できなくなると私たちも困るし。

GM：せっかく逃がすって赤竜君が決めたから、それをするのもなんかもったいないんだよね。情報は出したいけど、何か良い案ないかな？

赤竜君：じゃあ、その逃げたマモノと再会！

宝石さん：そして、今度こそ捕まえる（一同笑）。

赤竜君：逃がした意味ないじゃん！（笑）そうじゃなくて、再会した野良マモノがトラブルの種類について教えてくれるとかだよ。

GM：それ採用！（赤竜君にマナを渡す）

宝石さん：野良マモノって話せなかったよね。ガマ爺が助けたお礼に話してくれるとか。

GM：いいね（宝石さんにマナを渡す）。じゃあ、次のシーンはガマ爺が二人にお礼を言って情報を教えるシーンにしようか。

赤竜君：ガマ爺いいね！（2人にマナを渡す）

## ■オープニングフェイズ

オープニングフェイズは、このゲームにおける導入部分である。

## ■ミドルフェイズ

ミドルフェイズはシナリオで語られる事件の中盤であり、物語が進行するフェイズである。日常生活の中で他のPCたちとの出会い、事件によって発生するさまざまなイベントや敵との遭遇を経て、PCたちはクライマックスへと至る。ミドルフェイズの進行はシナリオの内容によって大きく変わる。

### ▼日常生活

プレイヤーが主にマモノ保護者のキャラクターを動かす。この状態を日常生活という。日常生活では、主に日常ルール(P.121)のアイテム・技能の活用、アイテム入手や情報収集を使って進める。

### ▼マモノバトル

プレイヤーが主にマモノ保護者のマモノのキャラクターを動かす。この状態をマモノバトルという。マモノバトルでは戦闘ルール(P.122)を使って進める。

## ■クライマックスフェイズ

シナリオにおける真の敵、コンピュータRPGなどにおけるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。むろん、敵との戦闘がクライマックスでなければならないわけではない。\*SR5では「敵との戦闘で」とある

マモノバトルを行なわないクライマックスは存在してもいいが、GMはPCとの意思疎通を密に取りながら、細心の注意を払って進める必要がある。

クライマックスフェイズでは、基本的にすべてのPCが登場すること。

## ■エンディングフェイズ

エンディングフェイズは、セッションのエピローグに相当する。

どのようなシーンになるかは、実際のセッションの内容によるだろう。

## ■メインプレイの終了

これで、メインプレイ(狭義的なセッション)は終了し、アフタープレイに移る。

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

## 説明リプレイ：シーン

**GM**：このシーンは、赤竜君がマモノと一緒にトレーニングするシーンだよ。

**赤竜君**：よーし、ランニングしよう！

**宝石さん**：私もトレーニングに参加できる？

**赤竜君**：いいね。じゃあ一緒にトレーニングしようって電話してたことにしてもいい？GM。

**GM**：それはいいね(赤竜君にマナを渡す)。じゃあ、宝石さんは赤竜君から連絡を受けて来たということで登場してください。

**宝石さん**：ありがとう。赤竜君(赤竜君にマナを渡す)。私もマモノと一緒にランニングよ！

**GM**：じゃあ、二組はそれぞれ【体力】目標値10でランニングが上手く出来たか判定だ。

**赤竜君**：うわ、1ゾロでファンブルした！

**宝石さん**：赤竜君はがむしゃらに走って途中で石につまづいてこけちゃったのよ(笑)。

**GM**：そうだね(宝石さんにマナを渡す)。

**赤竜君**：くー、これしきのことで負けないぞ！

**宝石さん**：ファイト！あ、私は成功です(笑)。

**GM**：いい具合に二人が対比されたね(二人にマナを渡す)。じゃあ、このシーンを切ろうか。舞台裏にいたプレイヤーはマナ2つ渡すね。

## アフタープレイ

GMがゲームの終了を宣言したところで、今日の物語は幕を閉じることになる。

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

### ■ダメージの消去

PCのHPやFPは完全に回復する。メインプレイ中に受けたダメージは次のセッションには引き継がれない。

### ■マナの消費

PCのマナやMPはすべて消費される。次のセッションには引き継がれない。

### ■コネクションの書き換え

シナリオハンドアウトやセッション中に得たコネクションは失われる。ただし、GMの許可があれば、コネクション欄を書き換えてもよい。

### ■経験点の配布

GMは、プレイヤー及びGMに経験点を配布する。ボールペンで記入すること。

### ■後片づけ

経験点の配布まで終われば、後は使用した会場の後片づけである。次回以降のセッションでも家主が早く利用させてくれるようにきちんと片づけを手伝うこと。会場が公共施設であればその施設の規則に従うこと。

## 経験点の配布

経験点は、レコードシートの経験点表の項目にチェックされる。プレイヤーごとに項目をチェックしてもらう。

#### ・セッションに最後まで参加した。

途中退席してしまったプレイヤー以外、この場にいる全員にチェックをつける。1点。

#### ・目標を達成した。

目標が達成されればチェックをつける。[奨励レベル+5]点を基本にして、GMが決定する。p.140を参照すること。

#### ・マナを他のプレイヤーやGMに渡した。

マナを他のプレイヤーやGMに渡していないと0回、渡した回数が1～3回で1点、4～6回で2点、7回以上で3点。

#### ・よいロールプレイをした

#### ・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行った

#### ・セッションの進行を助けた。

#### ・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった

これらについてはp.140を参照すること。1項目1点。

### ▼GM経験点の配布

すべてのPCの得た経験点をセッションシートに書き込み、合計する。

この合計値をプレイヤー人数(最大3)で割った値(端数切り捨て)がGMの得る経験点になる。

## キャラクターの成長

プレイヤー、あるいはGMは、みずからが得た経験点をPCに対して消費して、そのキャラクターを成長させることができる。

得た経験点は、そのプレイヤーのPCであるなら、どのPCに対して使用してもよい。経験点はキャラクターではなく、プレイヤー、あるいはGM個人に与えられている。

経験点は一度消費したらなくなってしまふ。その時のGMに依頼してレコードシートやセッションシートの経験点欄を書き換えてもらうこと。このように消費した経験点を示すシート類はきちんと保管しておくことをおすすめする。

### ■経験点の使い方

プレイヤーはみずから得た経験点を消費することで、以下のことを行なえる。

- ・総レベルを上昇する。
- ・PCの持つクラスの中から、絆特技をひとつ取得する。
- ・マモノ特徴をひとつ取得する。
- ・技能をひとつ取得する。
- ・コネクションを新たに取得する。

#### ●総レベル上昇

総レベルは、PCの持つすべてのクラスレベルを合計した数値である。総レベルが1上昇したら、そのPCの持つクラスのどれかひとつのクラスレベルを1上昇するか、新たにクラスを1レベルで取得できる。

#### ▼レベルの上昇

クラスレベルが上昇することで、戦闘値が上昇し、技能を新たに取得できる。

#### ・戦闘値の上昇

クラス修正表を参照して、新しいクラスレベルの修正を適用する。

#### ・クラス特技の取得

1レベル上昇するごとにレベル以下のクラス特技をひとつ取得する。

#### ▼クラスの取得

新たなクラスをひとつ取得する。ただし、3種類のクラスをすでに取得している場合、新たなクラスを取得することはできない。また、新たなクラスを得ても、クラスのコンストラクションデータは得られないことに注意すること。

#### ・戦闘値への修正

新たにクラスを取得した場合、そのクラスによる戦闘値への修正を得る。

#### ・クラス特技の取得

1レベルのクラス特技をひとつ取得する。

総レベル	必要な経験点
3 → 4	10点
4 → 5	15点
5 → 6	20点
6 → 7	25点
7 → 8	30点
8 → 9	35点
9 → 10	40点
10 → 11	45点
11 → 12	50点

種類	必要な経験点
絆特技	現在の絆特技の数 × 50点
マモノ特技	5点
技能	5点
コネクション	現在のコネクション の数× 2点

## 日常ルール

### 日常ルールとは

『マモノと♪』において、保護者とマモノがマモノバトルをしていない状況を表わす。

基本的に、保護者PCとマモノPCは一緒に行動しているものとする。

基本的に、アイテム・技能の活用、アイテムの入手、情報収集ができるのは保護者PCだけである。

### アイテム・技能の活用

情報収集や何らかの判定の際に、プレイヤーから保護者PCのアイテムや技能を活用した方法をGMに提言してもよい。GMはそれを採用し、新しく判定値を決めて判定させる、もしくは判定の達成値にボーナスをつけてもよい。

ただし、失敗した判定に同じ「アイテム・技能の活用」をしてもボーナスは得られない。

### アイテムの入手

商品を買う、タクシーを呼ぶ、物を作る、図書館に入るなどしてセッション中にアイテムを入手することができる。その際に、必要であるならば入手判定を行わせること。

#### ▼入手判定

入手判定の判定値は、そのアイテムを揃えるのに必要と思われる能力値、または【幸運】で判定する。難易度は行為判定を参考にすること。

- ・入手判定は、1シーンにつき基本的には1度しか行なえない。

### 情報収集

PCが達成すべき目的がいつも明らかになっているわけではない。その時、PCの目的達成の障害として前に立ちはだかるのは“謎”である。この謎を解き明かすために“情報”が必要となるのだ。それは、SNSを使って野良マモノの居場所を特定したり、辞書を引いて謎のメッセージを解いたりすることかもしれない。“情報”を集め“謎”を解決する行為を情報収集と呼ぶ。GMは適切だと思える行為に対して情報を与えるとよい。その際に、必要であるならば情報収集の判定を行わせること。

#### ▼情報収集の判定

判定の難易度は、誰でも知っていそうなら10、人為的に隠されているので15などというように、8～20くらいの範囲で設定すること。難易度を設定せず、達成値だけを求め、その数値に合わせて情報を出してもよい。

### ■情報収集シーン

GMは、PCたちが知りたい情報を入手するための調査を行なう場合に、情報収集シーンを設定してもよい。情報収集シーンは、情報収集の判定を行なうためのシーンである。情報収集シーンの特徴

- ・登場することを宣言すれば必ずシーンに登場できる。
- ・情報収集の判定はひとりのPCにつき1回ずつ行なえる。
- ・GMは必ずしもシーンの場所や具体的な情報収集の方法を提示する必要はない。

## マモノ干渉力

マモノを構成する魔法物質がどれくらいその世界に影響を与えられるか示す度合い。

基本的に、現実世界におけるマモノの干渉レベルは2の接触干渉である。

干渉レベル0：無干渉

知覚すらできない状態。

干渉レベル1：知覚干渉

特殊蜃気楼や《体質：幻影体》のマモノのように、知覚できるものの、実体がない状態。何かをディフォルメしたような見た目をしている。

干渉レベル2：接触干渉

通常のマモノのように、接触できるものの、その世界に大した影響を与えられない状態。何かをディフォルメされた姿で、デタラメな物理法則が働いている。

干渉レベル3：物理干渉

《体質：物理干渉体》や《体質：ウィルス体》のマモノのように、物理的にその世界に影響を与えることができる状態。半ディフォルメされた姿で、デタラメな物理法則と同時に、その世界の物理法則も働いている。

干渉レベル4：リアル干渉

その世界に即した姿を取れる状態。リアルな姿をしていて、物理法則に則って動くが、逆に魔法物質としての性質を持たなくなる。

干渉レベル5：マナ干渉

ゲートなど、その空間を魔法物質の法則にする状態。物理法則とは異なる法則が働く。

GMは、特殊な状況において、シーン内におけるマモノ干渉力を変更できる。以下の表はそれぞれのレベルでできることである。  
○は完全に当てはまる、△は半分当てはまる。  
×はまったく当てはまらないを示す。

要素	0	1	2	3	4	5
存在する	○	○	○	○	○	○
知覚できる	×	○	○	○	○	○
接触できる	×	×	○	○	○	○
物理法則に従う	×	×	×	△	○	○
マモノバトルする	×	○	○	○	×	○
ディフォルメ化	×	○	○	△	×	×
マナを溜める	○	○	○	△	×	×
魔法物質の性質	○	○	○	△	×	×

## 日常の影響

マモノ保護者が怪我をする。マモノが全力で運動して疲れるなど、日常において様々な状況が起こりうる。

GMは、日常の状況に応じて、判定が失敗した時や、マモノバトルをした後などに、悪影響や不調をPCたちに与えてもよい。

詳細は左側ページを参照すること。

「ショックn」や「疲労n」のnの数値はGMが下記を参照に決定すること。

nの値：状態の程度  
 1～4：ちょっとした衝撃や疲労。  
 5～10：けっこうな衝撃や疲労。  
 11～：大分ひどい衝撃や疲労。

## キャラクターの状態

### ■日常の悪影響

保護者やマモノが衝撃を受けたり、疲労したりすることでマモノバトルに影響を及ぼすことがある。これを悪影響と呼ぶ。

#### ▼影響の回復

それぞれの不調の回復方法は、下を参考にせよ。なお、GMはシナリオの都合に合わせて回復しないとしてもよい。

### ■保護者の不調

保護者は人間なので、身体的、あるいは精神的に悪い影響が起きることもある。これを不調と呼ぶ。

#### ▼不調の回復

それぞれの不調の回復方法は、下を参考にせよ。その他に関してはGMが決定すること。なお、GMはシナリオの都合に合わせて回復しないとしてもよい。

## 悪影響一覧

悪影響は、調子が状態を表わす。これには次の2種類がある。

### ショック n

ショックは、気が減った状態を表わす。

**効果**：あなたはマモノバトル開始時に、n点だけHPを減らす。nの数値は累積する。

**回復方法**：ショックの原因を取り除くか、ゆっくり休むと回復する。

悪影響は、戦闘開始時に効果を及ぼす。マモノバトルの間ではないことに注意。

### 疲労 n (ひろう)

疲労は、疲れている状態を表わす。

**効果**：あなたはマモノバトル開始時に、n点だけFPを減らす。nの数値は累積する。

**回復方法**：疲労の原因を取り除くか、ゆっくり休むと回復する。

## 不調一覧

不調は、保護者の不利な状態を表わす。これには次の4種類がある。

### 不調：怪我 (けが)

不調：怪我は、ねんざや傷の痛みに耐えている状態を表わす。

**効果**：あなたが行なうすべての判定の達成値を-1する(不調：大怪我が優先される)。

**回復方法**：応急処置を行なう。

### 不調：大怪我 (おおけが)

不調：大怪我は、ひどい怪我の痛みに耐えている状態を表わす。

**効果**：あなたが行なうすべての判定の達成値を-2する。

**回復方法**：病院で治療を受ける。

### 不調：風邪 (かぜ)

不調：風邪は、高熱や咳で身体が思うように動かない状態を表わす。

**効果**：あなたが行なう能力値による判定の達成値を-2する。

**回復方法**：体を安静にして休む。

### 不調：ストレス

不調：ストレスは精神的負担を抱えている状態を表わす。

**効果**：あなたが行なうすべての判定のファンブル値を+2する。

**回復方法**：趣味に興じたり、遊んだりしてストレスを発散する。

## 戦闘ルール

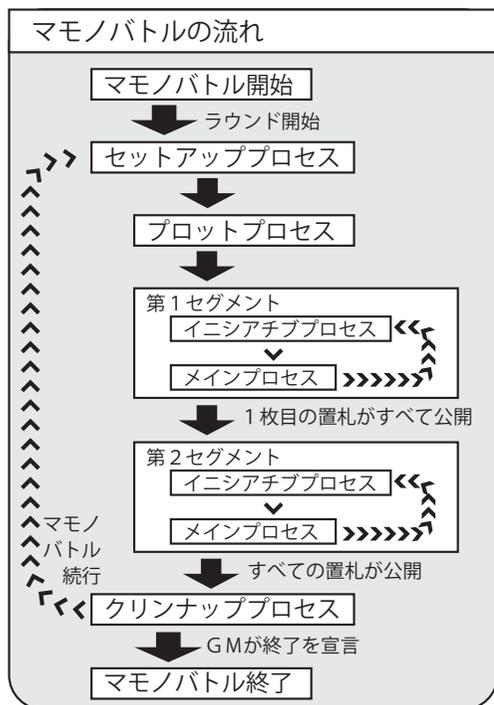
### マモノバトル

『マモノと♪』において、戦闘はマモノ同士の戦いが中心となる。ここでは、マモノが戦闘するマモノバトルのルールについて解説する。

#### ■マモノバトルの流れ

複数のマモノがマモノバトルする気持ちになることで、周辺に特殊蜃気楼が発生する。特殊蜃気楼内では、通常とは違う時間と場所の概念で管理される。

マモノバトルの開始をGMが宣言することで、シーンはラウンドと呼ばれるゲーム内時間で処理される。これをラウンド進行と呼ぶ。ラウンドは下の図の手順で進行する。



#### ■ラウンド

ラウンドはそのラウンド進行に参加しているキャラクターすべてが行動終了（後述）になるまで持続する。ラウンドはゲーム内での時間経過が必要であれば、1ラウンドはおよそ1分とする。むろん、必要なら1分より長くても、短くてもよい。

#### ●シーンとラウンド

シーン進行からラウンド進行に、あるいはその逆にラウンド進行からシーン進行に切り替わってもシーンは終了しない。

#### ●ラウンド進行の開始と終了

ラウンド進行の開始はGMが宣言する。

マモノバトルに参加する各キャラクターは、MPを1点支払うことで参加できる。GMは、シナリオの都合に合わせてMPを消費せずに参加できることにしてもよい。

ラウンド進行はGMが終了を宣言するまで自動的に継続する。GMは、ラウンドの途中でもラウンド進行を終了させてもよい。

この時に、未行動のキャラクターはGMの許可を得て、メインプロセスを行なえる。

ラウンド中に減少したHPやFP、受けたバッドステータスや戦闘不能、ダウン状態、特技の効果などは、ラウンド進行と同時に終了し、回復する。

もちろん、GMはシナリオの都合に合わせて回復しないものとしてもよい。

## ■セッティング

ラウンド進行に切り替わった時、バトルエリアシートを場に置くこと。

シーンの状況に従って、キャラクターを配置する。マモノ大会など準備ができる状況では、自由に配置することができる。

## ●キャラクターの視点

ラウンド進行中では、主なキャラクターはマモノPCとなる。基本的に、マモノ保護者であるPCはバトルエリアの外にいる。

PCがバトルエリアの中にいる場合、基本的にはPCの持つマモノと同一エリアにいるものとし、攻撃の対象とはならない。

## ●バトルエリア

バトルエリアとは、魔法物質がmana放出することによって発生する特殊蜃気楼のことである。マモノはこの特殊蜃気楼内でマモノバトルをする。

## ●キャラクターの状態

ラウンド進行中のキャラクターは、次の三つの状態のいずれかに置かれている。

### ・未行動

そのセグメントのメインプロセスを行っていない。

### ・行動終了

そのセグメントのメインプロセスを終了している。

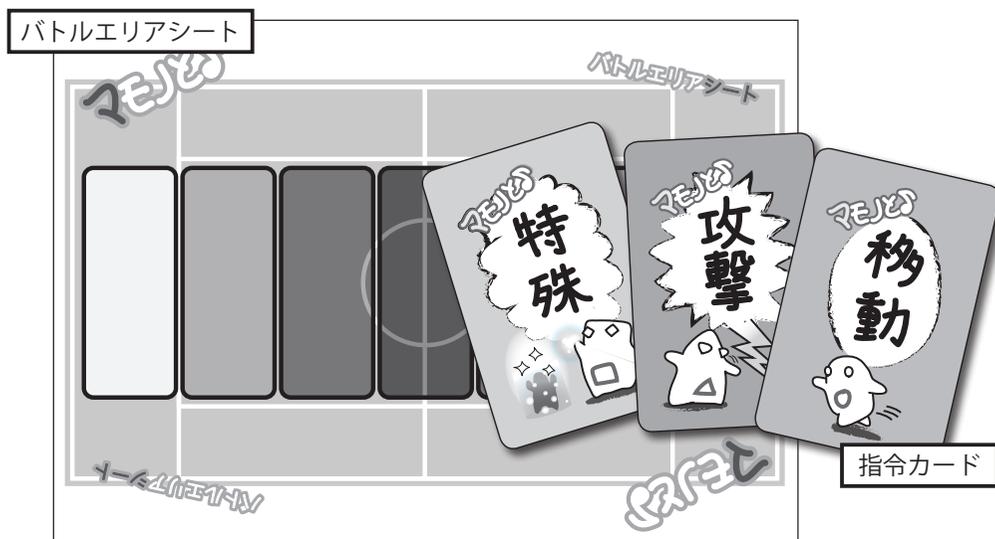
### ・戦闘不能

HPが0以下になると、戦闘が継続できなくなる。

## ■指令カード

プレイヤーはそれぞれ、移動、攻撃、特殊の3枚の指令カードを手札として持つこと。このカードはマモノ保護者が自分のマモノに指示出しする内容を表わす。

また、カードの見せ方で、セグメントの中のキャラクターが未行動、待機、行動終了であることを表わすことができる。



## ラウンド進行

以下では、ラウンド進行の手順をプロセスごとに解説していく。

### ■セットアッププロセス

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

#### ▼登場

シーンに新たに登場するキャラクターがいる場合、この時に登場する。必要であれば、登場判定を行わせても良い。

#### ▼未行動

シーンに登場している全てのキャラクターは未行動になる。3枚の指令カードを手札として持つ。

#### ▼特技・アイテムの使用

「タイミング：セットアッププロセス」となっている特技やアイテムを使用する。複数のキャラクターが使用を宣言する場合は、【行動値】が高いキャラクターから順に処理を行なう。

#### ▼相談

このラウンドの各自の動き方について話し合うことができる。プロットプロセスでは相談はできないため、セットアッププロセスで行うこと。

### ■プロットプロセス

予想を立てて、どう行動するか先に決定するプロセス。

未行動のキャラクターは移動、攻撃、特殊の3枚の指令カードの中から2枚選び、重ねて裏にして自分の前に置く。これを「置札」と呼ぶ。上の置札が第一セグメント、下の置札が第二セグメントのメインプロセスの内容となる。

### ■セグメント

置札を順番にめくるための区切り。

第1と第2に分かれており、第1セグメントで全員が行動済みになった後、第二セグメントに移る。そして、第2セグメントで全員が行動済みになった後、クリンナッププロセスに移る。

### ■イニシアチブプロセス

次のメインプロセスを行うキャラクターを決定するプロセス。

そのセグメントで未行動かつもっとも【行動値】の高いキャラクターが次のメインプロセスを行なう。複数のキャラクターが該当する場合は、PC、NPCの順に優先される。

PC同士で行動値が同じ場合は、その都度話し合っどどちらが先に行動するか決めること。待機が宣言された場合、次に未行動かつ【行動値】がもっとも高いキャラクターがイニシアチブプロセスを継続し、次のメインプロセスを行う。待機については後述する。

#### ▼特技・アイテムの使用

特技やアイテムを使用できる。使用の宣言が重なった場合は【行動値】順に処理する。

#### ▼その他

GMがイニシアチブプロセスに認めた行為、行動をとる。

### ■メインプロセス

イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターが指令カードに書かれたメインアクションを行なう。メインアクションは放棄してもよい。どちらにせよ、そのキャラクターは行動終了となる。

## ■ クリナッププロセス

クリナッププロセスでは、ラウンド終了にともなう処理を行なう。ラウンド進行が継続するならば、次のラウンドのセットアッププロセスに移行する。クリナッププロセスでは、次の順番でデータやルールを処理する。

### ▼ 継続ダメージ

特技やアイテムなどの処理を行う。

### ▼ バッドステータスの終了

一部のバッドステータスが回復する。

### ▼ 特技の効果の終了

ラウンド終了まで効果が持続する特技の効果が終了する。

### ▼ 特技の継続の処理

ラウンドを超えて効果が持続する特技を処理する。

### ▼ 特技・アイテムの使用

特技・アイテムを使用する。

### ▼ その他

GMがクリナッププロセスで処理する(行なえる)と判断した行為、行動をする。

## 待機の宣言

次のメインプロセスを行うキャラクターは、メインプロセスを行わずに待機を宣言できる。

宣言したら、そのセグメントで使用する置札を90度横に回転させること。

待機したキャラクターは、行動値に関わらず、待機しているキャラクター以外のすべてのキャラクターが行動終了になった後にメインプロセスを行なう。

もし、複数のキャラクターが待機をしていた場合は、待機しているキャラクターの中でもっとも【行動値】が低いキャラクターから順番にメインプロセスを行なう。

この時、再び待機は宣言できない(メインアクションを放棄することは可能)。

なお、待機を宣言できるのはそのPCがメインプロセスを行なう直前までである。

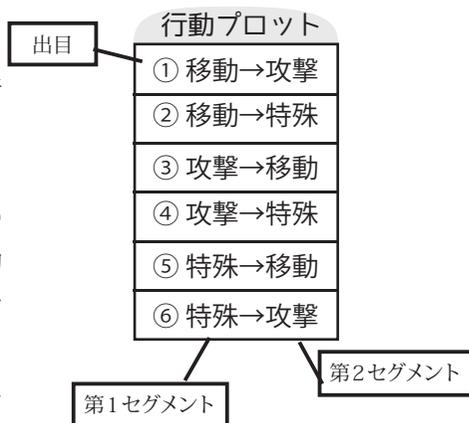
## ● 指令カードを使用しない場合

ダイス1個をプロットダイスとして、他の人に見えないよう手で隠しておく。

プレイヤーは記録シートにある行動プロットを使用する。GMは、セッションシートを谷折して、下部を使用する。

プロットプロセスで、そのラウンドの第1セグメントと第2セグメントの行動を取るダイスの出目になるよう、自分で面を選ぶこと。

BS:暴走の効果を受けた際は、ダイスを振って行動を決めること。



## アクション

ラウンド進行中のキャラクターが取るさまざまな行動をアクションと呼ぶ。アクションは、メインアクション、リアクション、オートアクションの3つに分かれる。

### ■メインアクション

キャラクターが能動的に行動することをメインアクションと呼ぶ。メインアクションでは、行為判定を行なえる。

メインアクションを行ない、関連した処理をすべて終わるとキャラクターは行動終了となる。

なお、メインアクションは、移動、攻撃、特殊の三種類に分かれる。

#### ●移動

移動力分だけエリアを移動するか、「タイミング：移動」の特技を使用することができる。

#### ●攻撃

攻撃技をひとつ選択して攻撃することができる。このとき、攻撃する前に「タイミング：攻撃」の特技を使用することができる。

#### ●特殊

「タイミング：特殊」の特技かアイテムをひとつ選択して使用することができる。または、GMがメインアクションに相当すると判断した行為、行動をすることができる。

### ■リアクション

メインアクションに対応して発生するアクションのこと。つまり、対決の対応側として判定を行うことを“リアクションをする”あるいは“リアクションを取る”と称する。リアクションは一回のメインアクションに対して、キャラクターひとりにつき1回だけ行なえる。

リアクションは、行なっても行動終了にならず、行動終了のキャラクターも行える。

リアクションが行えるのは基本的にメジャーアクションの対象となったキャラクターのみである。

### ■オートアクション

GMに対する宣言のみで行なえる、単純な行動である。

#### ●会話

PCとしての会話。GMは会話内容によっては、オートアクションでの実行は不適切であると、メインアクションを使用するように要求してもよい。例えば、演説や説得は特殊になることもあるだろう。

#### ●特技、アイテムの使用

特技やアイテムを使用できる。なお、より細かく使用するタイミングを効果を文中で規定していることが多いので、注意すること。

#### ●その他

GMがオートアクションと判断した行為、行動をすることができる。

## 移動とエリア

敵に対して有利な位置取りをするのは戦闘における基本といってもよい。以下では、ラウンド進行中のエリアと呼ばれる概念と移動のルールについて解説する。

### ■エリア

エリアとは、このゲームにおける距離と位置取りを表現する単位である。エリアはマス目の形で表現される。

### ■移動

キャラクターはメインアクションで移動する（特技の効果により、メインアクション以外でも移動することもある）。移動力の数値までエリアを移動することができる。

#### ▼敵のエリアに入る

キャラクターが移動を行なった際に、その進路上にエネミーや敵対しているキャラクター、あるいは移動を妨害するもの（以降これらを統合して敵と呼ぶ）が存在していた場合、移動はそこで終了となり、それらの敵と同じエリアに入ることとなる。

GMは、P Cが敵のエリアに入る場合は、移動の処理を行う前にそのことを指摘するべきだろう。

### ●飛行状態

キャラクターやエネミーの一部には特技の効果で空中に浮遊するか、飛行して移動ができるものが存在する。このように、キャラクターが空中を移動できる状態となっていることを飛行状態と呼ぶ。

飛行状態のキャラクターは同じ飛行状態のキャラクターにしか移動の妨害を受けることはなく、行なうこともできない。つまり、“飛行状態である”キャラクターが“飛行状態ではない”敵のいるエリアに入っても、そこで移動を終了する必要はないのだ。

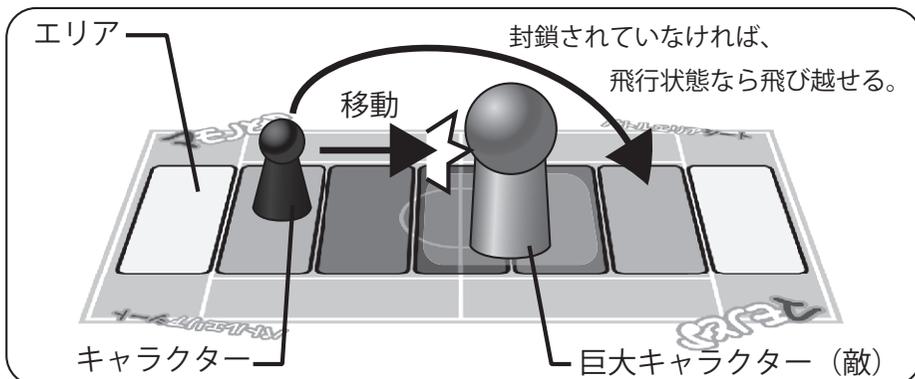
### ●封鎖

壁がそびえ立っているような状況で、そのエリアをすり抜けるというのは非常に難しい。このような移動を制限される状況を封鎖と呼ぶ。エリアが封鎖されているかどうかはGMが決定する。

エリアが封鎖されている場合、飛行状態のキャラクターも移動の妨害を受ける。

### ●巨大キャラクター

巨大なキャラクターは、複数のエリアをまたがって、存在していることになる。従って、存在しているエリアすべての効果を受ける。



## 攻撃と防御

敵にダメージやバッドステータスを与えようとする行為を攻撃と呼ぶ。

### ●攻撃手順

攻撃は、次の6つのステップにしたがって処理される。

### ■攻撃宣言ステップ

攻撃の対象を決定するステップ。

攻撃を行うキャラクター（以降、攻撃側）は、攻撃対象となるキャラクター（以降、防御側）を選択し、攻撃技や特技などを合わせて宣言する。

GMは、宣言された攻撃が可能かどうか確認し、攻撃が不可能であればそれを却下し、攻撃が可能な別の攻撃方法を提案すること。

### ■命中判定ステップ

攻撃側が攻撃を当てようとするステップ。  
攻撃技の【命中値】を用いて判定を行なう。

### ■回避判定ステップ

防御側が攻撃に対する防御を行なうステップ。

防御側は攻撃に対して、防御方法を選択する。選択できるのは、攻撃を避けて無効化する「回避」と、攻撃を防いで軽減する「防御」、「タイミング：防御方法」の特技である。回避判定はすべてリアクションとして扱う。

### ■命中決定ステップ

攻撃が命中したかどうか決定するステップ。

攻撃側が勝利した場合は、ダメージロールステップに移行する。防御側が勝利した場合、攻撃は終了する。

### 攻撃手順

①攻撃宣言ステップ



②命中判定ステップ

攻撃が成功したかどうかを確認する



③回避判定ステップ

防御方法の選択（回避／防御）

“回避”を宣言した “防御”を宣言した



④命中決定ステップ

回避⑥へ

命中⑤へ



⑤ダメージロールステップ

- ・ダメージロール
- ・実ダメージの算出
- ・実ダメージの適用



⑥攻撃終了

### 防御方法の種類

#### ●回避

命中判定に対して、【回避値】で対決を行なう。

#### ●防御

回避判定を放棄する代わりに、ダメージを1D6点軽減する。あなたがダウン状態の場合、ダメージを2D6点軽減する。

#### ●特技

「タイミング：防御方法」の特技を使用する。特技の効果を参照すること。

## ■ダメージロールステップ

ダメージロールを行ない、与えるダメージ量を決定するステップ。

### ●攻撃技

攻撃技には、その攻撃でダメージを与える量として、属性、攻撃修正、DDという3つのデータが存在する。〈斬〉+5+2D6というように記載されている。

#### ▼属性

攻撃技には、様々な属性がある。詳しくは、下の欄を参照すること。

#### ▼攻撃修正

攻撃技には、攻撃が当たった時に与えるダメージの修正値が書いてある。

#### ▼DD

ダメージダイスの略。攻撃技には、ダメージロールで振るダイス数が書いてある。

### ●命中判定のクリティカル

命中判定がクリティカルで成功すると、ダメージロールに+2D6の修正が与えられる。

### ●属性のダメージ増減

攻撃の属性と防御側の属性の関係によるダメージの増減は重複する。

#### ▼属性が防御側の弱点属性と一致

ダメージロールを+1D6の修正を与える。

#### ▼属性が防御側の保有属性と一致

ダメージを-1D6点軽減する。

### ●ダメージロール

DD分ダイスを振り、それに攻撃修正を入れた攻撃力、特技やその他修正を合計して、ダメージを算出する。

ダメージ=DD+攻撃力+その他の修正

・複数を対象にした攻撃のダメージロールは一度だけ振り、それを全員に適用する。

### ●実ダメージの算出

実ダメージは、実際にHPを減少させる数値である。ダメージが算出されたら、防御側は防御力、ダメージの軽減、およびその他の修正をダメージから差し引く。その残りが実ダメージとなる(最低値は0)。

実ダメージ=ダメージ-(防御力+その他の修正)

実ダメージが0になった場合は、その攻撃は弾かれたことを表わす。

### ●実ダメージの適用

防御側は、実ダメージ分だけHPを減少させ、レコードシートの「HP」欄に書き込む。

## ■攻撃終了

攻撃手順がすべて終了したことを表わす。

## 属性

属性について解説する。属性は大きく2つに分類され、8種類存在する。

### ●元素属性

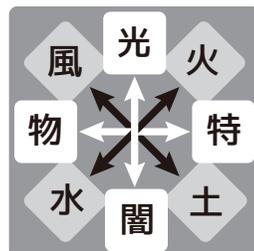
〈火〉：炎や熱、火炎や爆発の力 〈水〉：水や氷、激流や吹雪の力

〈風〉：風や雷、風圧や電気の力 〈土〉：土や草、鉱物や植物の力

### ●対極属性

〈物〉：身体や武器、物理的な力 〈特〉：念力や、超自然的な力

〈光〉：光やレーザー、神聖な力 〈闇〉：闇や重力、邪悪な力



## キャラクターの状態

キャラクターのHPによって、キャラクターの状態は変化する。HPが気力の半分以下になっている場合はダウン。さらに、HPが0以下になっている場合は戦闘不能となる。なお、FPが0以下になっても特に何も起こらない。

### ■ダウン

ダウンは、キャラクターの動きが鈍くなった状態を表わす。ダウンを受けている間は、回避判定の達成値が-10される。また、防御方法で防御を選んだ場合、ダメージが2D6点の軽減へ変更される。

#### ▼ダウンの回復

ダウンは、HPを回復する特技やアイテムの効果によってHPが気力の半分を超えると回復する。

### ■戦闘不能

戦闘不能は、キャラクターが戦闘を継続できなくなった状態を表わす。戦闘不能を受けている間は、一切のアクションが行えない。さらに、「タイミング：常時」以外の特技の効果はすべて解除される。また、バッドステータスを受けていた場合、戦闘不能になると同時に、すべてのバッドステータスは打ち消されたものとする。

#### ▼戦闘不能の回復

戦闘不能は、戦闘不能を回復する特技やアイテムの効果によって回復する。また、マモノバトル（ラウンド進行）が終了したら、戦闘不能から回復する。

### ■バッドステータス

マモノは攻撃や特技などの効果で、魔法物的に悪い影響を与えられることがある。これをバッドステータス(BSと略する)と呼ぶ。

#### ▼BSの回復

それぞれのBSの回復方法は、右ページを参考にせよ。ラウンド進行中に受けたBSはラウンド進行が終了すれば、すべて回復する。その他に関してはGMが決定すること。なお、GMはシナリオの都合に合わせて回復しないとしてもよい。

### ■自然回復

HPやFPは、マモノバトルが終了することで回復する。

もちろん、GMはシナリオの都合に合わせて回復しないとしてもよい。

### 説明リプレイ：ダウン状態

**GM**：…では、赤竜君に攻撃技が当たって20点の〈火〉ダメージだ。

**赤竜君**：防御力が2あって、〈火〉は保有属性なので、1D軽減…4なので、合計6点減らして14点の実ダメージか。

**GM**：現在HPはいくつになった？

**赤竜君**：HPは31あるから、残りHPが17。最大HPの半分以下になるから、「ダウン状態」になる！

**GM**：「ダウン状態」になると、防御によるダメージ軽減が2Dになる代わりに、回避判定に-10のペナルティがかかるよ。

**赤竜君**：敵の必殺技が当たるようになって大ピンチだ！角砂糖か《リフレッシュ》して、早くHPを回復しないと。

## バッドステータス一覧

バッドステータスは、マモノの不利な状態を表わす。これには次の7種類がある。

BS：封印 (ふういん)
<p>BS：封印は、マモノの身体の自由を奪われることで満足に攻撃できなくなる状態を表わす。</p> <p>効果：あなたの通常技をランダムにひとつ選択する。あなたはその通常技で攻撃することができなくなる。</p> <p>回復方法：ラウンドのクリンナッププロセスで自動的に回復する。</p>

BS：重圧 (じゅうあつ)
<p>BS：重圧は、マモノが重いプレッシャーを受けている状態を表わす。</p> <p>効果：あなたは特技の「代償」で消費するFPを2倍にする。</p> <p>回復方法：ラウンドのクリンナッププロセスで自動的に回復する。</p>

BS：混乱 (こんらん)
<p>BS：混乱は、マモノが戸惑ってしまい有効な手立てが取れない状態を表わす。</p> <p>効果：あなたの命中判定、回避判定の達成値を-2する。</p> <p>回復方法：ラウンドのクリンナッププロセスで自動的に回復する。</p>

BS：漏出 (ろうしゅつ)
<p>BS：漏出は、マモノの気力が抜ける状態を表わす。</p> <p>効果：あなたはクリンナッププロセスの度に1D6点の実ダメージを受ける。</p> <p>回復方法：特技によって回復する。</p>

BS：マヒ
<p>BS：マヒは、マモノの動きがにぶい状態を表わす。</p> <p>効果：あなたの行動値を-5する。</p> <p>回復方法：特技によって回復する。</p>

BS：転倒 (てんとう)
<p>BS：転倒は、マモノの身動きが取れない状態になって、ゴロゴロとしか動けない状態を表わす。</p> <p>効果：あなたの移動力を1にする。</p> <p>回復方法：ラウンドのクリンナッププロセスで自動的に回復する。</p>

BS：暴走 (ぼうそう)
<p>BS：暴走は、マモノの感情が昂り、言うことを聞かない状態を表わす。</p> <p>効果：あなたはプロットプロセスの度に指令カードをシャッフルし、無作為に2枚選んで置札にするか、ランダム行動決定チャート (p.144) を密かに振って、行動を決定する。</p> <p>回復方法：特技によって回復する。</p>

## GM向けバッドステータス一覧

GM向けバッドステータスは、シナリオのギミックとして使う不利な状態である。

もちろんGMは、ここにはない新たなバッドステータスを作成してもかまわない。

BS：悩み (なやみ)
<p>BS：悩みは、マモノが保護者の抱えている問題のせいでマモノバトルに集中できない状態を表わす。</p> <p>効果：あなたは戦闘値による判定の達成値を-2する。</p> <p>回復方法：保護者の抱えている問題を解決することで回復する。</p>

BS：衰弱 (すいじゃく)
<p>BS：衰弱はマナを溜め過ぎて弱った状態を表わす。</p> <p>効果：あなたは戦闘値による判定の達成値を-2する。</p> <p>回復方法：戦闘不能になると回復する。</p>

BS：凶暴 (きょうぼう)
<p>BS：凶暴はマナを溜め過ぎてストレス爆発している状態を表わす。</p> <p>効果：あなたは《BOS特性》を得る。</p> <p>回復方法：戦闘不能になると回復する。</p>

## 特技とアイテム

特技とは、キャラクターの持つ特殊能力や性質を表わしている。また、キャラクターたちは戦闘中に一部のアイテムを使用することができる。各特技のデータの見方 (P.53) やアイテムの見方 (P.102) を参照すること。

### ●特技・アイテムの優先

特技の効果と (ゴールデンルールを除く) ルールが矛盾する場合、特技やアイテムの効果が優先される。特技とアイテムの効果が矛盾する場合は、使用者に有利なように効果を選択できる。つまり、PCが使用しているのなら、そのプレイヤーが決めてよいし、NPCが使用しているのなら、GMが決めてよいということだ。

GMは効果の優先順位を、その場のシチュエーションやシナリオに合わせて決定してもかまわない。

### ■特技・アイテムの使い方

特技・アイテムを使用する際の手順を解説する。

#### ▼特技の宣言

特技とアイテムには、使用できるタイミングが決まっている。

なお、ひとつのタイミングにつき、ひとりのキャラクターが使用を宣言できる特技はひとつだけである。この制限には、「タイミング：常時」、「タイミング：オートアクション」の特技は含まれない。

#### ▼特技の消費

特技に代償が存在する場合、その代償を消費しなければならない。

代償を消費できない場合は使用の宣言を行なえない。つまり、代償によってHPやFPをマイナスの数字にしてはいけない。

#### ▼特技の適用

特技やアイテムの効果を発揮する。効果がどのように適用されるかは、使用した特技やアイテムによるが、最終的にはGMが判断すること。

#### ▼特技の重複

同じ対象に対して、同じ特技や同じアイテムを重ねて使用しても効果は重ならない。後から使用した特技やアイテムなどの効果のみが適用される。

なお、特技やアイテムの効果が重複すると明記されている場合は別である。

#### ▼効果の時間

効果がいつまで続くか明記されていない場合、メインプロセスの終了までとする。

## カバーアップ

ひとりのキャラクターを庇って、攻撃を代わりに受けることができる。これをカバーアップと呼ぶ。

### ■カバーアップするには

カバーアップを行なうには、そのための特技を取得していることが必要となる。

### ■カバーアップの効果

キャラクターは庇う対象に対する攻撃を、代わりに受けることができる。

#### ▼カバーアップ時の防御方法

庇おうとするキャラクターの防御方法は自動的に「防御」となる。

### ●両方がダメージを受ける予定だった場合

庇おうとするキャラクターも同じ攻撃によって一緒にダメージを受ける予定だった場合、最終的な実ダメージを2倍にして算出すること。

具体的には、ダメージロールを行い、その後、防御力や「タイミング：DR直後」の特技、マナによるダメージ軽減などで引いた後の値を倍にする。

#### ▼この時の使用制限

同じ攻撃に対して「防御」以外の防御方法を選択したキャラクターは、その攻撃に対して誰かをカバーアップすることができない。

## 隠密状態

自分の姿を隠して、やり過ごす。これを隠密状態と呼ぶ。

### ■隠密状態になるには

隠密状態になるには、そのための特技を取得していることが必要となる。

### ■隠密状態の効果

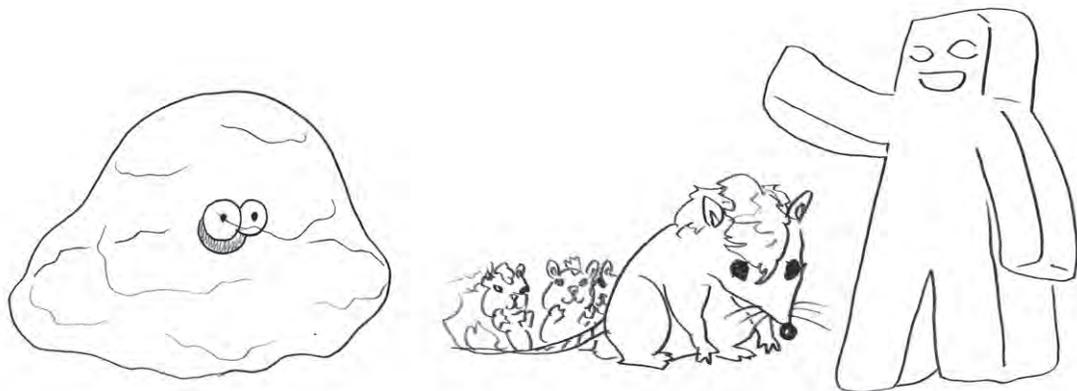
キャラクターは「対象：単体」の効果の対象とならない。

### ■隠密状態の終了

キャラクターがなんらかのアクションをした直後に効果が切れる。

#### ▼隠密状態のキャラクターを発見する

「特殊」の行動を使うことで、隠密状態のキャラクターを発見することができる。発見しようとするキャラクターを能動側として、【知覚】同士の対決に勝利した場合、隠密状態のキャラクターの隠密状態は終了する。



## 参考作品

ここでは、『マモノと♪』を遊ぶ際にイメージの参考になるものを挙げる。

本書を手にとった方なら、いずれかの作品にはきっと見覚えがあると思う。

## ポケットモンスター

**発売元:** 任天堂

**解説:** 言わずと知れた国民的な人気を誇るゲーム。ポケットモンスター、通称ポケモンという不思議な生物が住む世界の物語だ。アニメ、マンガなどのメディアミックスが盛んである。

ポケモンバトルで絆を深めあうポケモントレーナーとポケモンの関係は、『マモノと♪』の保護者とマモノがマモノバトルする関係の参考になるだろう。

また、ポケモンが身近な存在として人々に広く受け入れられている点も、マモノがいる日常を想像するのに参考となる。

## となりのトトロ

**監督:** 宮崎駿

**制作:** スタジオジブリ

**解説:** 昭和30年代前半の日本を舞台にしたファンタジー。子供たちと不思議な生物トトロとの交流を描いている。

もののけと呼ばれるトトロたちはユーモラスな姿をしており、彼らへの不思議で暖かな雰囲気、『マモノと♪』の世界を思い浮かべるのに適している。

もし、もっとトトロが身近だったら…そんな想いで『マモノと♪』を遊んでみてほしい。

## 鴨川ホルモー

**著者:** 万城目 学

**発売元:** 産業編集センター、角川書店（文庫版）

**解説:** 青春ファンタジー小説で、著者のデビュー作。オニと呼ばれる摩訶不思議な存在を操る大学サークルに所属しながらも、普通の日常を過ごす学生たちの姿は、『マモノと♪』の保護者たちに通じる所がある。

実写映画も存在する。美しい京都の町並みを鬼たちが走り抜けていく様は、妙に現実感がある。

## 妖怪ウォッチ

**発売元:** レベルファイブ

**解説:** 普段、目に見えないだけで、君の住むさくらニュータウンには妖怪がたくさんいる…という妖怪を収集していくRPG。

妖怪というと恐ろしいイメージが付きまとうが、この作品の妖怪はコミカルにディフォルメされており、『マモノと♪』のマモノの雰囲気に近いところがある。特に、ジバニャンが飛び出してトラックにはねられる、天井に頭をぶつけるなどしても平気な所は、もともと違う世界の存在であることを教えてくれる。

## 駅前魔法学園

**著者:** 藤浪智之

**発売元:** ジャイブ

**解説:** 現代の魔法使いとして、自分の街と人々を守るため常闇に立ち向かう現代ファンタジーTRPG。

PCは英雄ではなく、魔法を習っているだけの町に住む一般人という設定も、『マモノと♪』を遊ぶ上で近いものがある。

# ゲームマスター セクション



『マモノと♪』を最大限に楽しむなら、  
ゲームマスターに挑戦してみよう！  
マモノやシナリオの作り方、シナリオに使える  
マモノ特徴が用意されているよ！

# ゲームマスタールール

## ゲームマスターとは？

『マモノと♪』は、参加者の内のひとはGMの役割を担う必要がある。GMは、プレイヤーを楽しませるための仕掛け人だ。PCたちの日常にトラブルを持ちこみ、解決する糸口をつくり、大団円に導くことを目的とする。

### ■GMの役割

GMは、セッションのすべてにおいて主導的かつ能動的にゲームに参加することを求められる。そのためには、以下のことを行なう必要がある。

- ・事前にセッションのためのシナリオの作成やそれに必要なデータ、たとえばNPCやエネミーデータの作成を行なう。

- ・セッション中に、プレイヤーの分身であるPCたちが活躍する物語の舞台を用意して、解決しなくてはいけない事態を発生させ、しかるべき結末へと導いていく。

大変なことばかりだが、その苦労はそれを遊ぶプレイヤーと、なによりGM自身が楽しむためのものである。その苦労はゲームの成功によって十二分に報われるはずだ。TRPGにはそれだけの達成感や充実感がある。

### ●GMとプレイヤーの関係

GMはゲームのホストプレイヤーである。「参加者をもてなす参加者」として、全員で「一緒に物語をつくる」ことを楽しんで欲しい。

## プレイ方式

『マモノと♪』には、ふたつのプレイ方式がある。選択したプレイ方式と状況にあわせて、GMはプレイヤーに適切なキャラクターの作成ができるように指示しよう。

### ■モノプレイ

一回で終わるシナリオのセッションをモノプレイと呼ぶ。

モノプレイには、友人の自宅のようなプライベートな環境と、TRPGコンベンションやサークルの例会といったパブリックな環境で行なわれるセッションがある。

#### ▼プライベート環境のモノプレイの場合

- ・セッション当日までに、GMとプレイヤーでシナリオとキャラクターの設定やデータの確認を行なっておこう。

- ・プレイヤーの習熟度に合わせてキャラクター作成方法やルールを選択すること。

#### ▼パブリック環境のモノプレイの場合

- ・プレイヤーのルールの習熟度は分からないことが多い。よって、キャラクター作成には、クイックスタートの採用を強く推奨する。

### ■キャンペーンプレイ

数本の連作シナリオで作られたシナリオ（こういったシナリオをキャンペーンシナリオと呼ぶ）を使ったセッションをキャンペーンプレイと呼ぶ。

- ・特にキャラクターの作成方法に指定はない。
- ・セッション当日までに、GMとプレイヤーでシナリオとキャラクターの設定やデータの確認を行なっておこう。

## NPCの作成

NPCとは、ノンプレイヤーキャラクターの略称である。つまり、GMが管理する、PCではないキャラクターはすべてNPCである。本項では、このNPCの作成方法について解説する。

### ■NPCの種類

NPCは、データ量で[ゲスト]、[モブ]、[エキストラ]の三つに分類される。

#### ●ゲスト

PC以上のデータがあるNPC。キャラクター作成方法を基に作成する。GMはそのレベルや戦闘値、特技などを任意で追加、変更してかまわない。マモノ保護者や強い野良マモノなどがゲストに含まれる。

#### ●モブ

エネミーデータだけあるNPC。いわゆるやられ役。主にマモノモドキや弱いマモノたちの集団などがモブに含まれる。

#### ●エキストラ

特にデータがないNPC。マモノを持たない一般人のほとんどがエキストラである。

プレイヤーからエキストラをどのように演出し、扱うかを提言できる。GMがよいと思うなら、それを採用してもよい。

### ■NPCのPCとの相違点

- ・NPCはPCと異なり、「一緒に物語をつくる」ことをしてマナを得ることはできない。
- ・NPCは基本的にマナやMPを持たないが、GM管理とは別に持たせておいてもよい。
- ・《応援》と絆特技は、マモノ保護者のいるキャラクターしか取得できない。

### ■ボスキャラクターの作成

シナリオのクライマックスには、強大な敵(これをボスキャラクターと呼ぶ)との戦闘があることが多い。本項では、ボスキャラクターの作成について解説する。

#### ●ボスキャラクターの強さ

ボスキャラクターをつくる時にGMが悩むのは強さのバランスである。ボスキャラクターは強すぎても、弱すぎても困る。それを事前に防ぐための注意点をあげる。

- ・あらかじめ実戦を想定した模擬戦をする。
- ・細かくはPCの強さとプレイヤーの慣れにもよるため、それらを踏まえて調整をする。
- ・PCの半数を戦闘不能に追い込む程度にしよう。全滅する危機感や緊張感が出るからだ。

#### ▼レベル

ボスキャラクターは、PCの総レベルよりも+2程度高いレベルにすると良いだろう。

#### ▼BOSS特技

ボスキャラクターは、エネミー特技の中でも強力な「種別：BOSS」の特技をPC人数分は持つことが望ましい。

#### ▼HPの量

ボスキャラクターは、同じレベル帯のキャラクターよりもHPを高く設定しておくことをおすすめする。

手元にPCのデータがあるなら、PC全員分の通常技での攻撃のダメージを合計してみると、PCたちが1ラウンドで与えられる大体のダメージ量が算出されるはずだ。その2、3倍がボスキャラクターに必要なHPである。

また、《BOSS特性》でダウン状態になるHPは半分より増やしておくことをお勧めしたい。

## セッションのコツ

セッションを運営するコツを紹介する。

### ■プリプレイ

プリプレイで、プレイヤーにシナリオの内容に合ったPCを作成してもらうことは、セッションの成否に直結し重要である。

#### ●今回予告

今回予告とは、そのセッションのシナリオの予告だ。プレイヤーにGMの意図が伝わるように分かりやすく簡潔に書こう。

#### ▼注意点

- ・セッションの雰囲気、ストーリー、必要なキャラクター像の3つが伝わること。
- ・文中に「5W1H」があること。

#### ●シナリオハンドアウト

PC、つまり物語の主役の方向性を決めておくことで、シナリオ作成が楽になる。

#### ▼注意点

- ・プレイヤーにつくってほしいPCのイメージや方向性をわかりやすく書くこと。
- ・PCがシナリオ解決へのモチベーションが上がるハンドアウトであること。

#### ●自己紹介

作成したPCの自己紹介を行ない、PCたちの間にPC間コネクションを結ぶ。これによってセッションを一緒に楽しむPCのイメージや設定、それぞれの関係性を知ることができる。

#### ▼注意点

- ・GMの方から話を振り、相づちを打とう。
- ・PCの名前、呼んでほしいニックネーム、性別、年齢、職業などのパーソナルデータについて質問しよう。
- ・自己紹介を終えたらマナを3つ渡すこと。

### ■メインプレイ

メインプレイで、注意すべきこと。

#### ●シーンの解説

シーンを開始する前に、GMはそのシーンの解説を行なう。そのシーンでどんなことをしたいのかプレイヤーに伝えることで、進行を制御しやすくなる。

#### ●登場判定

PC自身に必然性がなくとも、プレイヤーがシーンに登場したいこともあるだろう。

その場合、登場判定にさえ成功すれば、そのシーンに“偶然”登場することができる。

#### ●GMが注意すべきマナの管理について

プレイヤーの「一緒に物語をつくる」行動を見つけて、GMはマナを渡し過ぎだと思うぐらい積極的に渡そう。詳しくは、p.187のマナシートを参照すること。

クライマックスまでに各PCのMPが2～3点に達していると良いだろう。

マモノバトル中はGMの処理が大変なため、無理してマナを渡す必要はない。

プレイヤーがマナを渡した数のチェックをし忘れがちなので、時々確認するとよい。

#### ▼「一緒に物語をつくる」とは

- ・ハンドアウトの目標に向かって行動する。
- ・参加者とセッションの話し合いをする。
- ・PCの特徴をロールプレイする…など。

#### ●目標

目標とは、GMがPCに望む行動指針である。ハンドアウトに書かれた目標を達成することにより、プレイヤーはアフタープレイで経験点を取得する。

## ■アフタープレイ

GMがシナリオの終了を宣言したら、アフタープレイに入る。

### ▼注意点

- ・一番重要なことは、経験点の配布である。
- ・できるだけ経験点をたくさん持ち帰ってもらえるように配慮すること。

## ●経験点のチェック

ここでは、経験点のチェック方法として、主にGMからみた解説を行なっている。経験点の配布については、p.119も参照すること。

### ・セッションに最後まで参加した。

アフタープレイの段階で、その場にいるすべてのプレイヤーにチェックがつく。

### ・目標を達成した

GMが達成したと判断したとき、チェックがつく。

目標によって得られる経験点は、GMの想定によって異なる。

モノプレイの場合は、[想定しているPCの総レベル+5]点前後を目安にすること。

キャンペーンプレイの場合は、想定する次のシナリオの総レベルになるよう渡す経験点を調整するとよい。

### ・手持ちのmanaをGMや、他のPCに渡した

渡したmanaの1/3(端数切捨て)ではなく、渡す数が1、4、7で変わるにことに注意すること。

### ・よいロールプレイをした

GMとプレイヤー全員で相談して決定する。PCの特徴や性格、クラスに応じた戦闘時の活躍を参考にするとよいだろう。

### ・他のプレイヤーを助けるような発言や行動をとった

GMとプレイヤー全員で相談して決定する。シナリオが無事にエンディングを迎えているのなら、条件は満たしているといえる。

### ・セッションの進行を助けた

完全にGMの任意である。GMの気持ちとして、シナリオの進行を助けてくれたプレイヤーにチェックをあげよう。

manaを渡されたプレイヤーは、その条件を十分に満たしているといえる。

### ・場所の手配、提供を行なった

セッションを行なう場所を確保したプレイヤーやGMがチェックする(複数いる場合は、そのすべてにチェックを認める)。

## ●サインの記入

レコードシートへのGMのサインは必ず行なうこと。GMは忘れずに、消えないよう黒のボールペンでしっかりと書くこと。

## ●成長の確認

経験点をどのように消費するかは各プレイヤーに任されている。

アフタープレイの段階でレベルアップ作業を行なうプレイヤーも多いだろう。

GMはキャラクターの成長を確認して、消費した分の経験点をプレイヤーが提出したレコードシートやセッションシートから減少させ、新しい経験点を消えないように赤のボールペンで記入すること。

## ●ディスカッション

セッションが終了して、時間があればディスカッションを行なうと良い。みんなで今日のセッションを振り返ってみよう。GMは意識的にポジティブな発言を行なうこと。

## シナリオの作成法

GMにとって、もっとも労力が必要だと思われるのは、シナリオ作成である。

ここでは、簡単にシナリオの作成の仕方について解説する。

### ■シナリオコンセプト

そのシナリオで何をやりたいか決めよう。それがシナリオづくりの基本となる。

- ・あの映画の1シーンを再現したい。こんなマモノを出したい。この設定を使いたい。初めに思いついたものから想像を膨らませていくことが、シナリオづくりのきっかけとなり、軸となる。
- ・ひとつのシナリオの軸はひとつやふたつだけにしておこう。ボリュームが少ない気がするかもしれないが、シナリオを遊ぶのはGMだけではない。プレイヤーも一緒になって遊ぶことで、ボリュームはどんどん増していくだろう。

以下は参考例である。

- ・マモノ大会で優勝を目指すスポーツ部活物。
- ・マモノ嫌いな博士がつくったロボットと、マモノが勝負。

- ・人間とマモノの交流を描く…などなど。これらはあくまで一例にすぎない。あなたなりのシナリオコンセプトを作ってほしい。

### ●ボス

シナリオにおけるPCのマモノにとって最大の相手がどんなものか決める。

- ・ボスをマモノしか通用しない相手にすることで、対峙するのはPCでなければならぬ理由になる。
- ・多くの場合ボスはマモノとなる。そのマモノがどんな姿をしていて、そんな習性を持っているか考えてみよう。

### ●護るべき存在～ヒロイン～

そのシナリオにおける、PCへ助けを求める存在を決める。

- ・ヒロインとは、ヒーローであるPCにとって「守るべきもの」を指す。
- ・場所や物もヒロインとなるが、人間やマモノの方がPCの感情移入がしやすくなる。
- ・ヒロインの存在は、PCたちがボスと対決する理由を補強する。

シナリオを作成する上で、想定しなければ

## シナリオパターン

『マモノと♪』における王道パターンともいえるものを3つ用意した。慣れないうちは、この大枠からシナリオを考えてみよう。また、これらはオープニング→ミドル→クライマックスまでの流れを一文で書いている。

### ●「野良マモノが悪さをするので→そのマモノについて調べて→マモノバトルに持ち込む。」

- ・野良マモノはどんなマモノなのか？
- ・野良マモノはどんな悪さをして、誰がどんな迷惑を被ったのか？
- ・野良マモノをマモノバトルさせるためには、どんな方法を用いればいいのか？

### ●「マモノ大会に勝ち進むため→相手チームを調べて→試合に臨む。」

- ・PCたちがマモノ大会で勝たなければいけない目的はなにか？
- ・相手チームはどんなマモノとマモノ保護者なのか？
- ・試合当日までに、どんなイベントやハプニングが起こるのか？

### ●「謎の人物が事件を起こすので→その正体を暴き→事件を解決するためにマモノバトルをする。」

- ・事件とはどんなものなのか？その被害者は？
- ・謎の人物とはいったい誰なのか？そして、その動機は？
- ・どうしてマモノバトルでなければ解決できないのか？

## ■シーンの構成

シーンの構成数は大きく、[フルセッション]と[ショートセッション]で決まる。これは、シーンの数がどれだけ多いかを表わす。

シーンの数が増えれば増えるほど、セッション時間は長くなりがちだということを覚えておこう。

また、1時間に1回は5分間ほどの休憩を挟むこと。

※慣れてきたら、シナリオに合った独自のシーン構成をしてみよう。

### [フルセッション]

長時間(4時間以上)を想定したセッション。ロールプレイ重視や凝ったシナリオ向け。

途中2回以上、休憩を挟むこと。

#### ●オープニング

各PCに1シーンあるのが望ましい。

#### ●ミドルフェイズ

特に制限はない。

#### ●クライマックス

PC全員登場の1シーンが望ましい。

#### ●エンディング

各PCに1シーンあるのが望ましい。

### [ショートセッション]

短時間(2~3時間)を想定したセッション。シンプルなシナリオ向け。

少なくとも1回は途中で休憩を挟むこと。

#### ●オープニング

PC全員登場で1シーンが望ましい。

#### ●ミドルフェイズ

情報収集シーンを含めて5シーン以内。

#### ●クライマックス

PC全員登場の1シーンが望ましい。

#### ●エンディング

各PCに1シーンあるのが望ましい。

## ●オープニング

これから起きるシナリオの出来事を印象づけるようにしよう。

## ●ミドルフェイズ

クライマックスフェイズに向けて物語を盛り上げていこう。

- ・明かされるべきB O S Sの情報。
- ・出来事の原因とは何か。

## ●クライマックスフェイズ

ミドルフェイズから続いて、ついにB O S Sとの戦いとなる。

- ・シーンの場所、特殊な仕掛けやルールがある場合、プレイヤーに必ず解説すること。
- ・マモノ大会で行われる試合の場合、角砂糖や塩を用いると反則(p.15)となる。

## ●エンディング

エンディングの内容は、セッションの雰囲気やシナリオの展開、プレイヤーの希望などによって変わることが多い。

そのため、事前にきっちりと決めない方が対応しやすい。大まかなイメージだけ持とう。

その上で、雰囲気やプレイヤーの希望に合わせて、エンディングを演出するとよい。

## ●ランダム行動決定チャート

B S：暴走やモブのエネミーの行動をランダムに決定したいときに用いるチャート。

出目	第1セグメント	第2セグメント
①	移動	攻撃
②	移動	特殊
③	攻撃	移動
④	攻撃	特殊
⑤	特殊	移動
⑥	特殊	攻撃

## シナリオのあれこれ

ならない要素や使えるギミックがある。

### ●レギュレーション

GMは、シナリオに参加するPCのキャラクター作成方法を決める必要がある。コンストラクションなら、詳細なキャラクター作成のために次のレギュレーション（規定）を決めよう。

- ・総レベルはいくつか。
- ・最大クラスレベルはいくつまでか。
- ・取得が推奨されるクラス。
- ・取得が禁じられるクラス。
- ・GMが配布する経験点の点数。
- ・プレイヤーが使用できる経験点の点数。
- ・取得が推奨される特技。
- ・取得が禁じられる特技。
- ・推奨されるマモノ作成方法。

なお、PC間で総レベルの差が生じることはあまり望ましくない。

### ●死の扱い

『マモノと♪』における人の死は、その世界で普通に暮らしているPCにとってそれほど身近なものではない。そのため、人死が出るような事件には、PCたちは立ち向かうのではなく、関わらない方向に行ってもおかしくはない。死を扱う際は慎重になること。

### ●警察

『マモノと♪』のセッション中に、警察に助力を求めようとするプレイヤーがいるかもしれない。しかし、彼らではマモノ事件を解決することはできない。

警察の領分は人間同士の事件であり、マモノに関してはまったくの素人だからだ。

### ●オカルト

『マモノと♪』の世界観において、マモノはオカルト的な現象、幽霊や神仏とは別のものと考えられている。なぜならマモノには、魔法物質学のごブリン現象という一応科学的な根拠があるからである。

だからといって、セッション中にオカルト的な要素があってはいけないわけではない。

### ●マモノバトルの終了条件

マモノバトルは、お互いにその気がないと発生しない。そのため、どちらか片方がその気をなくしたところで、マモノバトルは終了する。その気をなくすには、以下のことが考えられる。

- ・HPが0になった。
- ・マモノバトルに満足した。
- ・マモノバトルから逃げ出した。

#### ▼野良マモノの場合

野良マモノを異世界に強制送還するには、HPを0にするか、満足するまでマモノバトルをさせる動機を作る必要がある。もし、その動機が不十分である場合、途中で逃げ出すかもしれない。

#### ▼マモノ試合の場合

保護者同士のマモノバトルであるマモノ試合の終了条件や反則についてはp.15を参照すること。これを参考にすることで、スポーツ的なバトルが楽しめるはずだ。

### ●戦闘終了条件

クライマックスフェイズの戦闘終了条件はボスキャラクターを戦闘不能にすることが多い。

慣れてきたらそれ以外を戦闘終了条件にするのも面白い。ただし、どうすれば戦闘終了になるのかは、あらかじめプレイヤーに説明しておくこと。

## ●BS：悩み (p.133) のあるシナリオ

BS：悩みを、ハンドアウトでPCに渡すことで、ミドルフェイズとクライマックスフェイズのお話が直接繋がらなくても、物語として成立するようになる。

例えば、1週間後にマモノ試合を控えているPCがBS：悩み「友達の様子がおかしい」を抱えることで、ミドルフェイズに友達の変調の原因を突き止め、それを解決するように行動してから、マモノ試合に臨むような進行になるだろう。

BS：悩みを解決しなければマモノバトルが不利になるため、プレイヤーも協力的になるはずだ。悩みの内容は、PCにとって無視できないものにした方がよい。

## ●《◎マモノ干渉》(p.148)

《◎マモノ干渉》は、マモノではない存在が魔法物質に影響を与えられる現象である。

秋月博士のつくるプチロボがマモノに干渉できるようになったのも、友人が偶然にもつくりあげた人工魔法物質“オリハルコン”を使っているからである——干渉できる何かしらの偶発的な理由を用意するとよいだろう。

## ●《○体質：ウィルス体》(p.151)

《○体質：ウィルス体》は、ストレスなどで不調となった生物に宿るマモノがもつ特殊な特徴だ。

マモノの宿主となった生物は、普段とは違う奇妙な行動を見せる。ミドルフェイズは、宿主とのやり取りが中心となるシナリオになるはずだ。

宿主の不調が回復すると、寄生していたマモノは姿を表わすことになる。

寄生を邪魔をしたPCたちにマモノバトルを仕掛けたところで、クライマックスフェイズに移行するとよいだろう。

## ●《○体質：デジタル体》(p.151)

《○体質：デジタル体》は、デジタル信号内にも存在することができるマモノの特徴だ。

家電やコンピュータ、トイロボの誤作動や異常をきっかけに、関与しているマモノと対決するシナリオなどがつくれる。

一時的にこのマモノ特徴を付与するような装置があることにして、ゲーム機器端末で指示を出しながら、インターネット上に存在するマモノと対決するといったシナリオもできるだろう。

## ●《○体質：物理干渉体》(p.151)

《○体質：物理干渉体》は、魔法物質がこの世界の物理法則を真似することで現実世界への影響力が強めたマモノがもつ特徴だ。

これによって、マモノは現実世界の住民たちにとって、より身近で、より危険な存在となりうる。

物理干渉ができるマモノとなれば、マモノ保護者以外が関係してくるだろう。

大規模になれば、警察や自衛隊といった組織も出るだろう。そういったシナリオでは、PCは一般人ではなく、マモノレンジャーとその協力者にすると動き回りやすいはずだ。

## ●《○夢世界》(p.151)

《○夢世界》は、他人の夢の世界に登場したり、PCを自らの夢の世界に連れてくることのできるマモノがもつ特徴だ。

夢というのが、個人が見ているのか、集団が見ているのかという細部はGMに委ねられる。また、夢での出来事が、現実に影響するというのもよいだろう。

夢の世界での冒険というのもメルヘンチックで面白い。その場合は、何かを達成するまでは目覚めることはできない。というようにすればPCのシナリオ解決の動機となる。

## エネミー

### エネミーとは？

エネミーとは、PCたちの目的を阻む妨害者、文字通りに敵として現われるNPCのことだ。

#### ●エネミー特技

NPCはエネミー特技を取得し、使用することができる。

#### ●エネミーデータ

エネミーデータは随時変更してもかまわない。戦闘するときに必要なデータだけ持たせること。

・エネミーにすべてのデータがそろっている必要はない。命中値と攻撃力のみ、防御力とHPのみしかデータがないようなエネミーを作成してもよい。

#### ▼エネミーレベル

エネミーレベルとはエネミーの総レベルのことである。そのため、PCと同レベルのエネミーは絆特技を除けばPCとほぼ互角だ。

#### ●エネミーレベルの基準値

最大HP＝エネミーレベル×10＋20

最大FP＝エネミーレベル×5＋10

命中値＝エネミーレベル÷2＋6

回避値＝エネミーレベル÷2＋3

行動値＝エネミーレベル＋7

攻撃力＝エネミーレベル＋5

防御力＝エネミーレベル÷3＋2

移動力＝3

絆特技＝基本的にない

クラス特技＝エネミーレベル個

マモノ特徴＝多くても少なくとも構わない

保有属性＝基本的に2種類、なしもある。

#### ●エネミーの種別

##### ・マモノ

マモノ保護者のいるマモノである。

自動取得：《応援》

##### ・野良マモノ

マモノ保護者がいないマモノである。

自動取得：《休憩》

※マモノクラスの特技しか取得できない。

##### ・マモノモドキ

マモノバトルの時に発生するマモノのようなものである。

自動取得：《休憩》

※マモノクラスの特技しか取得できない。

##### ・その他

マモノではないが、マモノに影響を与えるものである。

自動取得：《休憩》、《マモノ干涉》

エネミーを作成する時は、これを基準にして数値を上下することで、レベルに見合ったエネミーを作成することができる。

クラス特技を取得する代わりに、戦闘値を強化してもよいだろう。それぞれの戦闘値の特技1個分の強化は以下の通りである。

命中値＋1、回避値＋1、攻撃力＋2、防御力＋1、行動値＋2、最大HP＋5、最大FP＋5

あまり、命中値と回避値を高くしすぎるとはお勧めしない。PCから見れば、ダウンしてないのに必殺技を当ててきて、攻撃しても回避されてしまうのでストレスが貯まるからだ。

## エネミーデータの見方

エネミーデータの見方を解説する。

### ①名称

マモノの一般的な名称

### ②種別

エネミーの種別を表わす。

### ③レベル (エネミーレベル)

エネミーの強さを表わす数値。種別：マモノは右に (保護者レベル・マモノレベル) が書かれている。

### ④クラス

エネミーのクラスである。クラスがない場合、省かれている。

### ⑤能力値

エネミーの能力値が書かれている。能力ボーナス (基本能力値) の順番。データとして存在しないものは省かれている。

### ⑥戦闘値

エネミーの戦闘値が書かれている。C 値は、クリティカル値。移動は、移動力の略である。

### ⑦HP

エネミーのHPが書かれている。左が最大HP、右がダウン状態になるHPである。

### ⑧FP

エネミーのFPが書かれている。

◎エネミーデータにパターンA、パターンBとある場合、どれかひとつを選択すること。そのエネミーは選択した攻撃技、特技を取得している。

### ⑨攻撃技

エネミーの攻撃技である。命中は命中修正、攻撃は攻撃修正。( ) 内は、合計値である。

### ⑩特技

マモノの持つ特技が書かれている。( ) 内は、特技の使用できるタイミングである。略号は以下の通り。

移動 (移)、攻撃 (攻)、特殊 (特)、オートアクション (オ)、セットアッププロセス (セ)、イニシアチブプロセス (イ)、判定の直前 (判前)、判定の直後 (判後)、防御方法 (防) ダメージロールの直前 (ダ前)、ダメージロールの直後 (ダ後)、戦闘不能 (戦不)、常時 (常)

詳細に関してはそれぞれの特技を参照すること。なお、常時の特技は計算済みである。

### ⑪説明

エネミーについての説明である。

## ウニクリトゲ ①



種別：マモノ ② (ゲスト) レベル：2 ③ (1)

クラス：サポータ ④ / ソーシャル 1

体力：2 (8) 反射：3 ⑤ 知覚：3 (10)

理智：4 (12) 意志：3 (1) ⑥ 幸運：3 (9)

命中値：7 攻撃力：6 C値：⑩

回避値：5 ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

防御修正：3・6・5 4・4・4 1・1

HP：38 / 19 ⑦ FP：22 ⑧

攻撃技 1：ハリネズミ

対象：範囲 射程：0 代償：2FP

命中：+0(7) ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

攻撃技 2：スピニングショット

対象：単体 射程：2~3 代償：3FP

命中：+2(9) ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

特技：(攻)《吸収》(特)《応援》、《ヒール》(判前)《ブー⑩》

説明：とげとげしたボーンのような精霊「ウニクリトゲ」のマモノ。初心者係⑪とタッグを組んでいる。

## エネミー特技

次に挙げるのは、エネミーが取得できるエネミー特技である。

この中にあるマモノ特技は、主にシナリオギミックとして使用することを念頭に置いている。

もちろん GM は、ここにはない新たなエネミー特技を作成してもかまわない。

なお、特技の見方は p.52 を参照すること。

## ☆BOSS特性

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたの「最大HP」を任意に増やす。また、あなたはダウン状態になる「残りHP」の値を任意に変更することができる。

気力が高く、ちょっとやそつとのことでは倒れない強敵であることを表わす。

## ◎休憩

レベル：— 種別：マ、自動

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたはFPを「1D+エネミーレベル」点回復するか、バッドステータスをひとつ回復する。

合間合間に休むことで、調子を整える。

## ☆使用回数回復

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：特殊

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：使用した回数制限のある特技を選択する。あなたが選択した回数制限のある特技を再び使用することができる。(1シナリオ1回)

魔法物質の構成が他のマモノと異なり、夢の世界で影響を与えることができる。

## ◎マモノ干渉

レベル：— 種別：自動

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは物理的に生物へなんらかの「不調」を与えることができる。また、マモノでなくとも「マモノ特技」を取得することができる。(他の体質：～は取得不可)

マモノではないが、何故か魔法物質に影響を与えることができる存在を指す。

## ☆第二形態

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：戦闘不能

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたのエネミーデータは名称が同じ別のエネミーデータに置き換わる。HPやFPは完全回復する。

魔法物質の構成が変容し、別個体のような姿を取る。

## ☆ダウン復活

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：戦闘不能

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたはHPを[エネミーレベル×10]点回復する。ただし、現在HPの値に関わらず「ダウン」を受ける。(1シナリオ1回)

一度倒れても、ネバーギブアップの根性でしぶとく立ち上がるが、無理しているので、フラフラしている。

## ☆トリプルアタック

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：10FP

**効果**：あなたは攻撃するとき、攻撃技を3つ使用することができる。ただし、同じ攻撃技を重複することはできない。(1シナリオ1回)

## ☆ダブルアタック

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：7FP

**効果**：あなたは攻撃するとき、攻撃技を2つ使用することができる。ただし、同じ攻撃技を重複することはできない。

## ☆場面攻撃

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：攻撃

対象：自身 射程：—

代償：10FP

**効果**：範囲拡大。あなたの攻撃の対象を全体、射程を場面に変更する。ただし、あなたを除くすべてのキャラクターを対象としなければならない。(1シナリオ1回)

すべてを巻き込んだ攻撃を行なう。

## ☆追加行動

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：イニシアチブプロセス

対象：自身 射程：—

代償：10FP

**効果**：あなたは即座にメインプロセスを行なう。何らかのメインアクションを行なうこと。この行動は、そのセグメントに予定していた行動とは関係なくただちに行なう。(1シナリオ1回)

即座に動くことができる。

## ☆無限の魔

レベル：— 種別：BOSS

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは特技や攻撃技の代償を支払わなくても使用することができる。

マナが溢れ、疲れることがないことを表わす。



## ○瘴気

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたはシーンに出ているマモノに GM が設定した任意のバッドステータスを与えることができる。(どんなバッドステータスを与えるかはあらかじめ設定する。)

マモノの変異種。魔法物質の構成が他のマモノと異なり、周囲のマモノに何らかの影響を与えることができる。

## ○体質：デジタル体

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは電子機器のアイテムの中に入ることができる。また、ネット接続または無線 LAN があるアイテムなら、それを通して行き交うことができる。(他の体質：～は取得不可)

マモノの変異種。魔法物質の構成が他のマモノと異なり、仮想空間に存在することができる。少し CG っぽいマモノになる。

## ○戦意刺激

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは相手の同意なしにマモノバトルを行なうことができる。このマモノバトルに参加する時、MP を消費する必要はない。

マモノの変異種。魔法物質の構成が他のマモノと異なり、他のマモノを刺激して特殊蜃気楼を発生させることができる。

## ○体質：物理干渉体

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは物理的に生物へなんらかの「不調」を与えることができる。(他の体質：～は取得不可)

マモノの変異種。魔法物質の構成が他のマモノと異なり、この世界への干渉力が強いいため、物理干渉を行える。少しリアルな姿のマモノになる。

## ○体質：ウィルス体

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは「不調」になっている生物に寄生できる。寄生中あなたは視認されなくなる。寄生された生物の「不調」が回復すると、寄生できなくなる。(他の体質：～は取得不可)

マモノの変異種。魔法物質の構成が、他のマモノと異なり、特殊な物理干渉を行なえる。寄生された生物は、奇妙な行動を見せるという。

## ○夢世界

レベル：— 種別：マ

タイミング：常時

対象：自身 射程：—

代償：—

**効果**：あなたは他人の夢の世界に登場することができる。

また、眠っているものを、自らの夢の世界へと招くこともできる。

マモノの変異種。魔法物質の構成が他のマモノと異なり、夢の世界で影響を与えることができる。

## 雑魚マモノモドキ

種別：マモノモドキ（モブ） レベル：1  
 命中値：6 攻撃力：10 C値：⑫  
 回避値：2 行動値：5 移動：2  
 防御力：0 属性：なし  
 HP：40/20 FP：15

### 攻撃技1：ぼこすか

対象：範囲 射程：0~1 代償：3FP  
 命中修正：+0(6) 攻撃：〈物〉+1+2D (11+2D)

特技：(特)《◎休憩》

説明：名前がついていない色んなマモノモドキが集まったもの。

## 小豆鬼

種別：マモノ（モブ） レベル：1  
 命中値：5 攻撃力：6 C値：⑫  
 回避値：4 行動値：9 移動：3  
 防御力：0 属性：○物・特/×光・闇  
 HP：35/17 FP：14

### 攻撃技1：棍棒

対象：単体 射程：0 代償：2FP  
 命中修正：+1(6) 攻撃：〈物〉+7+2D (13+2D)

### 攻撃技2：混乱踊り

対象：単体 射程：1 代償：4FP BS：混乱  
 命中：+1(6) 攻撃：〈特〉+3+2D (9+2D)

特技：(特)《◎応援》(常)《○体質：群体》

説明：未分類「小豆鬼」のマモノ。読み方であずき派とこまめ派がいる。保護者の指令でちょこまかと動く。

## どんぐり砲台

種別：マモノモドキ（モブ） レベル：1  
 命中値：6 攻撃力：7 C値：⑫  
 回避値：— 行動値：5 移動：—  
 HP：40 FP：4

### 攻撃技1：どんぐり砲丸

対象：単体 射程：1~2 代償：4FP  
 命中：+2(8) 攻撃：〈物〉+5 (12+1D)

特技：(特)《◎休憩》

説明：どんぐりを打ち出すマモノモドキ。床にひっついてるので動けない。

## 野良小地藏様

種別：野良マモノ（モブ） レベル：1  
 命中値：6 攻撃力：5 C値：⑫  
 回避値：3 行動値：7 移動：3  
 防御力：2 属性：○光・土/×闇・風  
 HP：30/15 FP：15

### パターンA（アタッカータイプ）

#### 攻撃技1：聖なるハンマー

対象：単体 射程：1 代償：4FP BS：混乱  
 命中：+1(7) 攻撃：〈物〉+3(8+2D)

#### 攻撃技2：聖なる雨

対象：範囲 射程：2 代償：3FP  
 命中：+1(7) 攻撃：〈水〉+3 (9+2D)

特技：(攻)《連撃》(特)《休憩》

(常)《浮遊》《体質：幻影体》

### パターンB（ブロッカータイプ）

#### 攻撃技1：聖なる槍

対象：範囲 射程：0 代償：2FP  
 命中：+0(6) 攻撃：〈光〉+7(12+2D)

#### 攻撃技2：聖なる炎

対象：単体 射程：1 代償：4FP BS：漏出  
 命中：+1(7) 攻撃：〈火〉+3 (8+2D)

特技：(特)《休憩》(ダ後)《バリア》

(常)《浮遊》《体質：幻影体》

### パターンC（サポータータイプ）

#### 攻撃技1：聖なる刃

対象：範囲 射程：0 代償：2FP  
 命中：+0(6) 攻撃：〈光〉+11(16+2D)

#### 攻撃技2：聖なる矢

対象：単体 射程：2~3 代償：4FP  
 命中：+0(6) 攻撃：〈光〉+7 (12+1D)

特技：(特)《◎休憩》(判前)《コンビネーション》

(常)《○浮遊》《○体質：幻影体》

説明：表情がコミカルなお地藏様の姿をした天使族「子地藏」のマモノ。強いマナに魅かれて集まる性質がある。

## バッテリー君

種別：その他（モブ）      レベル：1  
 回避値：5      行動値：1      移動：1  
 HP：60

特技：(特)《無線充電》(常)《BS無効》《◎マモノ干渉》

《無線充電》  
 タイミング：特殊  
 対象：エリア 射程：0 代償：なし  
 効果：対象のエリアに存在する[種別：その他]のキャラクターのFPを2D点回復する。

説明：秋月博士の作った自律型補給ロボット。

## 円盤ロボ

種別：その他（ゲスト）      レベル：2  
 クラス：ブロッカー・サポーター  
 命中値：6      攻撃力：6      C値：⑫  
 回避値：4      行動値：10      移動：2  
 防御力：3      属性：なし  
 HP：40/20      FP：20

攻撃技1：円盤ローリングアタック  
 対象：範囲 射程：0 代償：3FP  
 命中：+1(7)      攻撃：〈物〉+2(8+1D)

攻撃技2：円盤バキューム  
 対象：単体 射程：0~1 代償：2FP  
 命中：+0(6)      攻撃：〈風〉+7(13+2D)

攻撃技3：円盤ビーム  
 対象：単体 射程：2 代償：3FP  
 命中：+1(7)      攻撃：〈光〉+3(9+2D)

特技：(判前)《ジャマー》(ダ後)《バリア》  
 (常)《BS無効》《◎マモノ干渉》《◎休憩》

説明：秋月博士が開発したマモノに何故か影響を与えるディスク型ロボット。魔法物質を模した人工素材を使っているらしい。

## ウニクリトゲ

種別：マモノ（ゲスト）      レベル：2（1・1）  
 クラス：サポーター1 / ソーシャル1  
 体力：2(8)      反射：3(9)      知覚：3(10)  
 理知：4(12)      意志：3(11)      幸運：3(9)  
 命中値：7      攻撃力：6      C値：⑫  
 回避値：5      行動値：8      移動：3  
 防御力：2      属性：○土・風 / ×火・水  
 HP：38/19      FP：22

攻撃技1：息を吹きかける  
 対象：範囲 射程：0 代償：2FP  
 命中：+0(7)      攻撃：〈風〉+1(7+3D)

攻撃技2：いがぐりどげ  
 対象：単体 射程：2~3 代償：3FP  
 命中：+2(9)      攻撃：〈土〉+3(9+1D)

特技：(攻)《◎吸収》(特)《◎応援》《ヒール》  
 (判前)《ブースト》

説明：とげとげしたボールのような精霊「ウニクリトゲ」のマモノ。初心者保護者とタグを組んでいる。

## 野良ヌレパソル

種別：野良マモノ（モブ）      レベル：2  
 命中値：7      攻撃力：9      C値：⑫  
 回避値：4      行動値：9      移動：3  
 防御力：3      属性：○物・水 / ×特・火  
 HP：50/25      FP：20

攻撃技1：良い子はマネしちゃダメだよ！  
 対象：単体 射程：0~1 代償：2FP  
 命中：+0(7)      攻撃：〈物〉+8(17+1D)

攻撃技2：室内でやるとひんしゆく買うよ！  
 対象：範囲 射程：1 代償：3FP  
 命中：+0(7)      攻撃：〈水〉+7(16+1D)

特技：(攻)《◎痛恨打》(特)《◎休憩》  
 (常)《◎浮遊》

説明：未分類「ヌレパソル」のマモノ。雨の日に濡れないようにしてくれる善良なものもいるが、まれにわざと濡れさせるグレたやつがいる。

## 野良パインエル



種別：野良マモノ（ゲスト） レベル：3

クラス：アタッカー、ブロッカー、サポーター

命中値：7 攻撃力：10 C値：⑫

回避値：4 行動値：16 移動：3

防御力：5 属性：○光・風／×闇・土

HP：50／25 FP：33

通常技1：鼻から空気圧

対象：単体 射程：0 代償：1FP

命中：+2(9) 攻撃：〈風〉+4 (14+2D)

通常技2：鼻から空気噴射

対象：単体 射程：1～3 代償：2FP

命中：±0(7) 攻撃：〈風〉+0(10+2D)

必殺技：パインフラッシュ

対象：範囲 射程：0～1 代償：10FP

命中：-5(2) 攻撃：〈光〉+3 (13+5D)

特技：(特)《◎休憩》《力溜め》(判前)《ジャマー》  
(ダ後)《バリア》(常)《○浮遊》《○嗜好品》  
グレープフルーツ

説明：鼻の穴が大きな白馬に天使の羽とパインの輪  
がくっついている天使族「パインエル」のマモノ。  
必殺技を放つとパインの焼けた香ばしい匂いが漂う。

## 赤鬼



種別：マモノ（ゲスト） レベル：3 (1・2)

クラス：アタッカー、ブロッカー、ソーシャル

体力：4(12) 反射：4(12) 知覚：4(13)

理知：4(13) 意志：4(12) 幸運：3(11)

命中値：7 攻撃力：8 C値：⑫

回避値：4 行動値：10 移動：3

防御力：5 属性：○火・物／×水・特

HP：62／31 FP：30

通常技1：アッパー

対象：範囲 射程：0 代償：2FP

命中：+2(9) 攻撃：〈物〉+8 (16+2D)

通常技2：シャドウパンチ

対象：単体 射程：2 代償：2FP

命中：+1(8) 攻撃：〈闇〉+4 (12+3D)

必殺技：オニバシーロール

対象：単体 射程：0～1 代償：10FP

命中：-6(1) 攻撃：〈火〉±0 (8+10D)

特技：(判前)《ブースト》(ダ後)《バリア》

(特)《◎応援》《力溜め》(ダ前)《◎庇う》

説明：未分類「赤鬼」のマモノ。虎柄のパンツと棍  
棒を持った赤い鬼の姿をしている。

## 野良河童



種別：野良マモノ（モブ） レベル：3

命中値：6 攻撃力：8 C値：⑫

回避値：5 行動値：10 移動：3

防御力：4 属性：○水・土／×火・風

HP：50／25 FP：25

攻撃技1：泥張り手

対象：単体 射程：0 代償：2FP

命中修正：+2(6) 攻撃：〈土〉+5 (11+2D)

攻撃技2：皿から水噴射

対象：単体 射程：1～2 代償：4FP

命中：+1(6) 攻撃：〈水〉+3 (9+2D)

特技：(特)《◎休憩》

説明：頭に皿をのせた妖精「河童」のマモノ。

## 野良プラナリアん



種別：野良マモノ（モブ） レベル：4

命中値：8 攻撃力：9 C値：⑫

回避値：5 行動値：11 移動：3

防御力：3 属性：○特・水／×物・火

HP：80／40 FP：30

攻撃技1：目からビーム

対象：単体 射程：1～2 代償：2FP BS：マヒ

命中：+1(9) 攻撃：〈光〉+4 (13+1D)

攻撃技2：チギリなげ

対象：単体 射程：3 代償：2FP

命中：+1(9) 攻撃：〈特〉+1 (10+3D)

特技：(特)《◎休憩》《分裂》(ク)《◎再生》

(常)《○体質：軟体》

説明：精霊「プラナリアん」のマモノ。普段は水辺  
でふよふよ浮いているだけ。しかしその再生力と分  
裂能力は驚異的である。

## 野良イヌネコ



種別：野良マモノ（モブ） レベル：5

命中値：7 攻撃力：17 C値：⑫  
 回避値：6 行動値：11 移動：3  
 防御力：4 属性：○物・闇／×特・光  
 HP：90／45 FP：38

**攻撃技1**：いぬねこパンチ  
 対象：単体 射程：0 代償：2FP  
 命中：+2(9) 攻撃：〈物〉+4 (21+2D)

**攻撃技2**：いぬねこラッシュ  
 対象：範囲 射程：1 代償：2FP  
 命中：+1(8) 攻撃：〈闇〉+2 (19+1D)

**特技**：(特)《◎休憩》  
**説明**：幻獣「イヌネコ」のマモノ。イヌにもネコにも見える。鳴き声は「ワニャー」。空き缶が転がっていくのが好き。

## 野良トロール



種別：野良マモノ（モブ） レベル：7

クラス：アタッカー、ブロッカー  
 命中値：10 攻撃力：12 C値：⑫  
 回避値：7 行動値：7 移動：2  
 防御力：6 属性：○物・土／×特・風  
 HP：100／50 FP：44

**攻撃技1**：スラッシュ  
 対象：範囲 射程：0 代償：3FP  
 命中：+1(11) 攻撃：〈斬〉+3 (15+2D)

**攻撃技2**：ストーンブラスト  
 対象：単体 射程：1～2 代償：3FP  
 命中：+1(11) 攻撃：〈殴〉±0 (12+3D)

**特技**：(移)《吹き飛ばし》(特)《◎休憩》、《力溜めⅡ》  
 (判前)《アーマーⅡ》(ダ前)《◎守る》  
**説明**：精霊「トロール」のマモノ。大きな鼻が特徴。

## クラゲモドキ



種別：マモノモドキ（モブ） レベル：6

クラス：アタッカー  
 命中値：9 攻撃力：18 C値：⑫  
 回避値：6 行動値：13 移動：2  
 防御力：4 属性：○水・闇／×火・光  
 HP：70／35 FP：40

**通常技1**：毒針  
 対象：単体 射程：0～1 代償：3FP BS：漏出  
 命中：+0(10) 攻撃：〈物〉+4 (22+1D)

**通常技2**：しびれ針  
 対象：単体 射程：3 代償：4FP BS：封印  
 命中：+1(11) 攻撃：〈物〉+1 (19+2D)

**必殺技**：闇針千本  
 対象：範囲 射程：2～3 代償：11FP  
 命中：-7(2) 攻撃：〈闇〉+1 (19+7D)

**特技**：(移)《すり抜け》、《テレポート》(特)《◎休憩》  
 (常)《◎体質：軟体》《◎浮遊》  
**説明**：ふわふわ浮かぶクラゲのようなマモノモドキ。ひ弱そうな外見からは思いもしないぐらい強い。

## 豆鬼侍



種別：マモノ（ゲスト） レベル：8 (6・2)

クラス：アタッカー、アクティブ  
 体力：5(15) 反射：5(16) 知覚：3(11)  
 理知：3(9) 意志：4(12) 幸運：2(8)  
 命中値：9 攻撃力：19 C値：⑫  
 回避値：7 行動値：16 移動：3  
 防御力：5 属性：○風・火／×土・水  
 HP：95／47 FP：44

**通常技1**：おさむらいソード  
 対象：単体 射程：0 代償：2FP  
 命中修正：+1(10) 攻撃：〈風〉+5 (24+2D)

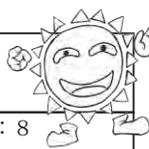
**通常技2**：不思議な踊り  
 対象：単体 射程：1 代償：4FP BS：混乱  
 命中：+1(10) 攻撃：〈光〉+3 (22+2D)

**必殺技**：豆爆弾  
 対象：範囲 射程：2 代償：10FP  
 命中：-7(2) 攻撃：〈火〉+22 (41+1D)

**特技**：(移)《◎運ぶ》(攻)《ステップアタック》  
 (防)《カウンター》(特)《◎応援》《押さえこみ》  
 (常)《◎体質：群体》

**説明**：未分類「豆鬼」のマモノ。兜をもらったので士気が高い。保護者の指令に応じて機敏に動く。

## タイヨーマドキ



種別：マモノモドキ（モブ） レベル：8  
 クラス：アタッカー、ブロッカー  
 命中値：10 攻撃力：20 C値：⑩  
 回避値：7 行動値：15 移動：3  
 防御力：6 属性：○光・火／×闇・水  
 HP：90／45 FP：60

**通常技1：サンファイアー**  
 対象：単体 射程：1～2 代償：4FP BS：マヒ  
 命中：+0(10) 攻撃：〈火〉+4(26+1D)

**通常技2：サンライト**  
 対象：単体 射程：2 代償：2FP  
 命中：+2(12) 攻撃：〈光〉+3 (23+3D)

**必殺技：サンシャイン**  
 対象：範囲 射程：1～2 代償：10FP  
 命中：-5(5) 攻撃：〈光〉+0 (20+6D)

**特技：(特)《◎休憩》《ウォール》《力溜めⅡ》  
 (防)《おとり》(常)《鬼神》《鬼神Ⅱ》**

**説明**：お日さまマークに手足が生えたマモノモドキ。雲を呼び出すこと（《ウォール》）ができる。

## ミカヅキモドキ



種別：マモノモドキ（モブ） レベル：8  
 クラス：サポーター  
 命中値：10 攻撃力：18 C値：⑩  
 回避値：7 行動値：15 移動：3  
 防御力：4 属性：○闇・水／×光・火  
 HP：100／55 FP：50

**通常技1：クレセントウェーブ**  
 対象：範囲 射程：1 代償：2FP  
 命中：+0(10) 攻撃：〈水〉+3(21+2D)

**通常技2：ルナビーム**  
 対象：単体 射程：1～2 代償：3FP  
 命中：+2(12) 攻撃：〈闇〉+5 (23+1D)

**必殺技：ムーンライト**  
 対象：範囲 射程：2～3 代償：10FP  
 命中：-5(5) 攻撃：〈闇〉+14 (32+1D)

**特技：(攻)《吸収》(特)《◎休憩》《アシストパワーⅡ》  
 《ヒールⅡ》(常)《ヒーリングマスター》**

**説明**：三日月マークに手足が生えたマモノモドキ。

## プラモ戦車



種別：その他（モブ） レベル：9  
 命中値：12 攻撃力：26 C値：⑫  
 回避値：5 行動値：14 移動：3  
 防御力：6 属性：なし  
 HP：91／45 FP：30

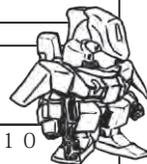
**攻撃技1：MN弾機関砲**  
 対象：単体 射程：1 代償：2FP  
 命中：+1(13) 攻撃：〈物〉+0+4D (29+4D)

**攻撃技2：MN弾主砲**  
 対象：範囲 射程：3～4 代償：6FP  
 命中：-2(10) 攻撃：〈火〉+11+1D (34+1D)

**特技：(特)《◎休憩》《◎狙う》  
 (常)《BS無効》《◎マモノ干渉》**

**説明**：プラモデルを基に秋月博士が開発したマモノに何故か影響を与えるロボット。魔法物質を模した人工素材を使っているらしい。

## プラモ戦士



種別：その他（ゲスト） レベル：10  
 クラス：アタッカー、ブロッカー  
 命中値：11 攻撃力：24 C値：⑫  
 回避値：7 行動値：20 移動：3  
 防御力：8 属性：なし  
 HP：88／44 FP：50

**通常技1：マナサーベル**  
 対象：単体 射程：0 代償：2FP  
 命中：+2(13) 攻撃：〈光〉+5+2D (29+2D)

**通常技2：アサルトライフル**  
 対象：単体 射程：1～2 代償：4FP  
 命中：+0(11) 攻撃：〈刺〉+6+3D (30+3D)

**必殺技：グラビティランチャー**  
 対象：単体 射程：3 代償：11FP  
 命中：-6(5) 攻撃：〈闇〉+20 (46+2D)

**特技：(攻)《連撃Ⅲ》(特)《休憩》(ダ後)《バリアⅢ》  
 (常)《BS無効》《◎マモノ干渉》**

**説明**：プラモデルを基に秋月博士が開発したロボット。

## 森の主

種別：野良マモノ（ゲスト） レベル：10  
 クラス：アタッカー、ブロッカー

命中値：12      攻撃力：30      C値：①  
 回避値：6      行動値：9      移動：2  
 防御力：8      属性：○土・特／×風・物  
 HP：100／50      FP：40

通常技1：森ジンタ

対象：単体 射程：0 代償：4FP  
 命中：+2(14) 攻撃：〈土〉+1+4D (31+4D)

通常技2：咆哮

対象：範囲 射程：1 代償：3FP  
 命中：+0(12) 攻撃：〈特〉+0+3D (30+3D)

必殺技：大咆哮

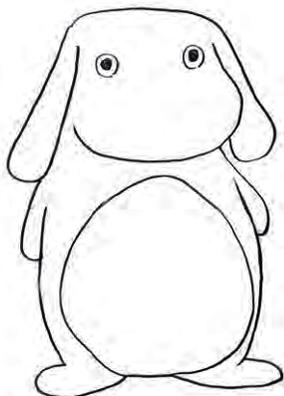
対象：範囲 射程：0～2 代償：11FP  
 命中：-6(6) 攻撃：〈特〉+0+7D (30+7D)

特技：(移)《○飛翔》《○運ぶ》《○放り投げ》  
 (攻)《巻き込みⅡ》(特)《寝る》  
 (ダ前)《守る》《守るⅡ》  
 (常)《○巨大》《○体質：物理干渉体》《○夢世界》

### 《寝る》

タイミング：特殊  
 対象：自身 射程：なし 代償：なし  
 効果：あなたは1Dを振る。今のラウンドから数えて、出た目のラウンド数、行動済みとなる。出た目のラウンド数が経過したクリンナッププロセスで、HPとFPを全回復する。

説明：森の奥に住むと言われるマモノ。ぺろんと垂れた耳がチャームポイント。寝るのが大好き。



## 作成系エネミー

### 壁



種別：マモノモドキ（モブ） レベル：—  
 防御力：作成者のマモノレベル HP：30  
 特技：(常)《封鎖》

### 《封鎖》

タイミング：常時  
 対象：自身 射程：— 代償：なし  
 効果：あなたのいるエリアを「封鎖」する。

説明：《ウォール》によってつくられたマモノモドキ。とはいえ、やれることはそこに立っただけ。

### クリエイトモンスター



種別：マモノモドキ（モブ） レベル：9  
 命中値：10      攻撃力：15      C値：⑫  
 回避値：8      行動値：15      移動：3  
 防御力：6      属性：作成者と同じ  
 HP：90／45      FP：20

攻撃技1：作成者の通常技1と同じ  
 攻撃技2：作成者の通常技2と同じ  
 特技：(特)《休息》

(常)《創り手の鏡》

### 《創り手の鏡》

タイミング：常時  
 対象：自身 射程：なし 代償：なし  
 効果：あなたは作成者の取得している「マモノクラスのレベル：1クラス特技」と、「マモノ特技」をひとつずつ取得している。どれを取得するかは登場時に選択すること。また、あなたのプロットは作成者とは別に行なう。

説明：《クリエイション》によって作成されたマモノモドキ。その姿は作成者のマモノに似るといふ。

## 伝説の大樹

種別：野良マモノ（ゲスト） レベル：5  
 クラス：アタッカー5  
 命中値：8 攻撃力：14 C値：⑪  
 回避値：5 行動値：12 移動：3  
 防御力：3 属性：○土・水／×風・火  
 HP：100／60 FP：408

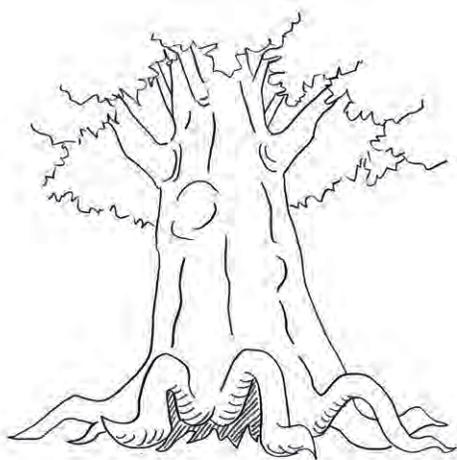
**通常技1：根っこ**  
 対象：単体 射程：0～1 代償：2FP  
 命中：+0(8) 攻撃：〈物〉+8+1D (22+1D)

**通常技2：木の実**  
 対象：範囲 射程：2～3 代償：5FP  
 命中：+1(9) 攻撃：〈土〉+0+2D (14+2D)

**必殺技：太枝払い**  
 対象：範囲 射程：0 代償：11FP  
 命中：-6(2) 攻撃：〈土〉+23+1D (37+1D)

**特技：(移)《すり抜け》《○運ぶ》**  
 (攻)《☆場面攻撃》《巻き込み》《ステップアタック》  
 (特)《○休憩》《☆ダウン復活》《力溜め》  
 (常)《☆B O S S 特性》《☆無限の魔》《鬼神》  
 《○巨大II》《○人語理解》《○体質：幻影体》  
 《○夢世界》

**説明**：普段は巨木と重なるようにいるマモノ。大昔から存在している。人の願いを聞き届け、それを夢の中で叶えてくれるという。



## ホーンテッドルーム

種別：マモノモドキ（ゲスト） レベル：7  
 命中値：10 攻撃力：14 C値：⑫  
 回避値：5 行動値：14  
 防御力：5 属性：○闇・特／×光・物  
 HP：120／75 FP：45

**通常技1：ポルターガイスト**  
 対象：単体 射程：0 代償：4FP BS：転倒  
 命中：+2(12) 攻撃：〈特〉+5(19+1D)

**通常技2：背筋が凍る**  
 対象：範囲 射程：0 代償：2FP  
 命中：+0(7) 攻撃：〈水〉+4 (19+2D)

**必殺技：真つ暗闇**  
 対象：単体 射程：0 代償：12FP BS：重圧  
 命中：-6(4) 攻撃：〈闇〉+20 (34+1D)

**特技：(移)《○放り投げ》**  
 (攻)《☆場面攻撃》《☆ダブルアタック》  
 (特)《☆ギミックルーム》《○トラップエリア》  
 《○とりもち》《○砂煙》  
 (戦不)《☆ダウン復活》  
 (常)《☆B O S S 特性》《☆無限の魔》《BS無効》  
 《超巨大》《○戦意刺激》

### 《☆ギミックルーム》

**タイミング**：特殊  
 対象：自身 射程：なし 代償：なし  
**効果**：同時に「タイミング：特殊」で「対象：エリア」の特技を、ふたつ使用できる。

### 《超巨大》

**タイミング**：常時  
 対象：自身 射程：なし 代償：なし  
**効果**：あなたはバトルエリアすべての大きさの巨大キャラクターである。

**説明**：人を驚かすお化け部屋のマモノモドキ。部屋全体がマモノモドキであり、どこかに核となるマモノが存在するという。



### 野良ルシファー（第一形態）

種別：野良マモノ（ゲスト） レベル：10  
 クラス：アタッカー  
 体力：4(13) 反射：5(16) 知覚：5(15)  
 理知：6(20) 意思：4(12) 幸運：1(5)  
 命中値：11 攻撃力：20 C値：⑫  
 回避値：8 行動値：21 移動：4  
 防御力：6 属性：○光・火／闇・水  
 HP：82／41 FP：45

**通常技1**：スラッシュ

対象：範囲 射程：0 代償：3FP  
 命中：+1(12) 攻撃：〈物〉+3+2D(23+2D)

**通常技2**：ブレイズエッジ

対象：単体 射程：1～2 代償：3FP BS：封印  
 命中：+0(11) 攻撃：〈火〉+6+2D(26+2D)

**通常技3**：ライトニング

対象：範囲 射程：3 代償：3FP BS：混乱  
 命中：+0(11) 攻撃：〈風〉+5+1D(25+1D)

**必殺技**：ジャッジメント・ライト

対象：単体 射程：0～1 代償：16FP BS：重圧  
 命中：-6(5) 攻撃：〈光〉+20+1D(40+1D)

**特技**：(移)《○飛翔》

- (攻)《☆場面攻撃》《ダブルスキル》《連撃Ⅱ》  
 《連撃Ⅲ》《巻き込みⅡ》《ステップアタック》
- (特)《○休憩》《力溜めⅡ》
- (戦不)《☆第二形態》
- (常)《☆無限の魔》

**説明**：天使から悪魔へと変化する悪魔天使族「ルシファー」のマモノの天使状態。



### 野良ルシファー（第二形態）

種別：野良マモノ（ゲスト） レベル：10  
 クラス：サポーター  
 体力：4(13) 反射：5(16) 知覚：5(15)  
 理知：6(20) 意思：4(12) 幸運：1(5)  
 命中値：11 攻撃力：20 C値：⑫  
 回避値：8 行動値：21 移動：4  
 防御力：6 属性：○闇・水／×光・火  
 HP：150／100 FP：65

**通常技1**：スラッシュ

対象：範囲 射程：0 代償：3FP  
 命中：+1(12) 攻撃：〈物〉+3(23+2D)

**通常技2**：アイスブランド

対象：単体 射程：1～2 代償：3FP BS：封印  
 命中：+0(11) 攻撃：〈水〉+6(26+2D)

**必殺技**：ジャッジメント・ダーク

対象：範囲 射程：1～2 代償：16FP BS：暴走  
 命中：-7(4) 攻撃：〈闇〉+17(37+1D)

**特技**：(移)《○飛翔》

- (攻)《☆場面攻撃》《☆ダブルアタック》  
 《☆トリプルアタック》《○吸収》
- (特)《○休憩》《○まねる》《☆氷結する世界》
- (オ)《☆追加行動》《メイズ》
- (判前)《ジャマー》
- (戦不)《☆ダウン復活》《復活》
- (常)《BOSS特性》《☆無限の魔》

**《☆氷結する世界》**

**タイミング**：特殊

対象：エリア 射程：0 代償：なし

効果：そのシーンの間、対象のエリアにいたあなた以外のキャラクターはクリンナッププロセスでHPに3D点の実ダメージを受ける。クリンナッププロセスが終了する度に、隣接するエリアも《☆氷結する世界》の効果対象となる。

**説明**：天使から悪魔へと変化する悪魔天使族「ルシファー」のマモノの悪魔状態。

## その他

### NPC向け攻撃技の作成

NPC向けにマモノの攻撃技を新しく作成することができる。作成する場合は、以下の作成方法に従って作成すること。

- 1、作成する攻撃技の種類を決める。通常技か必殺技のどちらかを選ぶこと。
- 2、初期状態の攻撃技のカスタマイズを行なう。フリーポイントをすべて消費すること。属性は任意にひとつ選ぶことができる。
- 3、作成した攻撃技に技名をつけ、完成。

#### ・通常技の作成 [初期]

命中修正：+1 対象：単体 射程：0

属性：◆ 攻撃修正：0 DD：1D 代償：2FP

フリーポイント：10点

#### ・必殺技の作成 [初期]

命中修正：-6 対象：単体 射程：0~1

属性：◆ 攻撃修正：0 DD：1D 代償：10FP

フリーポイント：23点

#### ●攻撃技カスタマイズ (消費p)

△命中修正±1 (〒2p)

△対象：単体→範囲 (-5p)

・射程：最大射程+1 (-1p)

・射程：射程幅+1 (-3p)

◆属性の追加 (-1p)

・攻撃修正+1 (-1p)

・DD+1D (-3p)

△BS付与 (-5p)

・代償：FP+1 (+1p)

△印は重複しない。・は重複可。

◆印は属性 (p.131) から1種類選ぶこと。

攻撃修正とDDは、ふたつ合わせて通常技なら7p程度、必殺技なら20p程度に抑えること。

「射程幅」は、最大射程より短いマスを対象にすることができる幅のこと。通常技は0。必殺技は1とする。

攻撃技 (p.98~p.101) を参考にすること。

### Q & A

**Q**：対象：範囲で《フルバースト》した攻撃を《庇う》をしたなどで、最終的な実ダメージを2倍することが重複した時、最終的な実ダメージは $2 \times 2 = 4$ 倍になるのですか？

**A**：なります。最終的な実ダメージを2倍するものが重なった時、それらすべてを掛け合わせてください。

**Q**：攻撃した属性が、対象の弱点属性と保有属性の両方だった場合、ダメージは+1Dと-1Dして、±0になりますか？

**A**：なりません。弱点属性でダメージに+1Dの攻撃をしてから、保有属性で1Dのダメージ軽減となります。

**Q**：マモノバトルで、マモノPCだけシーンにいて、保護者PCがシーンにいない場合でも絆特技は宣言できますか？

**A**：宣言できません。シーンにマモノPCだけがいない時は種別：マモノ特技しか使用できないことに注意してください。

# シナリオ セクション



最後にマモノバトルがあれば、  
どんなシナリオも『マモノと♪』になる！  
部活物や学園物の青春ドラマはもちろんのこと、  
人間ドラマや異世界探検だってできてしまう！

## シナリオの読み方

### シナリオの読み方

ここでは、シナリオの読み方を説明する。

GMは、あらかじめシナリオに目を通し、よく読んでおくこと。

#### ■シナリオデータ

シナリオを遊ぶために想定されたプレイヤー人数、PCの総レベル、プレイ時間の目安が書かれている。

#### ●推奨されるキャラクター作成

ここで挙げる2本のシナリオは、初めて『マモノと♪』を遊ぶ人に向けて書かれているため、キャラクター作成はクイックスタートをお勧めする。

#### ■プリプレイの見方

プリプレイでは、セッションを準備する際に行なうことや指示が書かれている。

##### ・登場人物

シナリオの中での、キャラクターの立ち位置を簡単に紹介しているもの。

##### ・あらすじ

シナリオのストーリーや基本的な展開を説明したもの。

##### ・今回予告

キャラクター作成を行なう前に、プレイヤーに向けて読み上げる予告のこと。

##### ・クイックスタート

シナリオハンドアウトで推奨するサンプルキャラクターが指定されている。PCの年齢や性別などは、イラストと異なっても構わない。

##### ・コンストラクション

プレイヤーが『マモノと♪』のルールを知っており、ルールブックも所有しているなら、コンストラクションで作成を行なってもよい。PC全体で、アタッカー、ブロッカー、サポーターのマモノクラスが揃っていることが望ましい。

##### ・PC間コネクション

キャラクター作成が終わったら、各プレイヤーにPCの自己紹介をしてもらい、PC間のコネクション(p.115)を結ぶ。

特に指定がなければ、PC①→PC②、PC②→PC③、PC③→PC④、PC④→PC⑤、PC⑤→PC①のように、シナリオハンドアウトの番号順に結ぶとよいだろう。

#### ■シナリオハンドアウト

それぞれのシナリオには、シナリオハンドアウトが掲載されている。コピーしてプレイヤーに配布すること。

#### ●シナリオハンドアウトの見方

シナリオハンドアウトには、次の項目がある。

##### PC①用ハンドアウト①

**目標：**マモノ保護者になるか決める②

**クイックスタート：**小さな赤い竜③

**コンストラクション：**アタッカー④

**職業：**学生⑤

君は昨日、空飛ぶ野良マモノから別のマモノを助けた。その時から、助けたマモノは君に懐き、傍から離れようとしなかった。⑥

**①PC番号**

PCに便宜上振られている通し番号。掲載されているシナリオは、3～5人で遊ぶことが可能となっている。人数が少ない場合、PC番号の若い順番に採用すること。

**②目標**

そのシナリオにおける目標の内容が書かれている。

**③クイックスタート**

クイックスタートでキャラクターを作成する場合、推奨されるサンプルキャラクター。

**④コンストラクション**

コンストラクションでキャラクターを作成する際に、取得が推奨されるクラス。

**⑤職業**

シナリオで推奨されるPCの職業。シナリオの演出や導入に関係するため、職業を推奨のものから変更する場合はGMに報告し相談するのが望ましい。特に指定がない場合は、省いている。

**⑥本文**

シナリオハンドアウトの本文で、作成されるキャラクターに与えられる設定、解説などが書かれている。

また、コネクションがPCに渡される場合、ここに記述される。

**■シーンの記述**

『マモノと♪』のシナリオはシーン単位で記述されている。シーンは次のような形式で構成されている。●はGMが把握する項目。◎はプレイヤーに口頭で伝える項目である。

**●シーンタイトル**

そのシーンの通番とタイトルが記述される。

**◎シーンプレイヤー**

そのシーンのメインキャラクターが記述される。マスターシーンやシーンプレイヤーが確定していない場合は省略している。

**●解説**

そのシーンの目的や流れが書かれている。戦闘や判定の処理もここに記述される。

**◎描写**

そのシーンの描写と演出が書かれている。PCの設定や行動によって細部を修正すること。

**◎セリフ：NPC名**

セリフとそれを喋るNPC名が書かれている。セリフの内容は会話の相手となるPCの設定に合わせて細部を修正すること。

**△PCの反応**

注意が必要なPCの反応について書かれている。対応しきれない時は、プレイヤーに対応できないことを素直に伝えて、「一緒に物語をつくる」ためにどうすべきか話し合おう。

**●結末**

シーンの終了条件が書かれている。

# シナリオ「日傘の少女は友達」

## プリプレイ

### ■シナリオデータ

プレイヤー：3～5人

PCの総レベル：3レベル

プレイ時間：2～3時間

### ■登場人物

ヒロイン：花井シホ

PCたちの友達でマモノ研究部のマネージャー。病弱で、外へ出るときは日傘を手放せない。

ボス：鶴橋健太（つるはしけんた）とパイソ  
ン 築根（つくね）学園、マモノ体育部のエース。

モブ：岬亨（みさきとおる）とアカゴブ、豆鬼  
 築根学園、マモノ体育部の部員。

エキストラ：中神カナエ

### ■あらすじ

今度の日曜日、間物戸市の市民体育館で築根学園とマモノ試合を行なう。PCの共通の友人である花井シホはその日、応援に来ることになった。

PCたちと築根学園の勝敗が決したら、シナリオは終了になる。

### ■今回予告

マモノとマモノ保護者が多い町、間物戸市の市民体育館でマモノ部同士の交流試合が行なわれようとしていた。

相手は隣町の築根学園。その日は、いつも病室にいる友達が応援に来ることになっていた。その子のためにも、負けられない。

マモノと♪SRS『日傘の少女は友達』

これは、ちょっと不思議な日常の物語。

### ■キャラクター作成

#### ●クイックスタート

本シナリオでは、本書に掲載されたサンプルキャラクターを推奨する。

PC①：小さな赤い竜（p.30）

PC②：ジュエルアニマル（p.32）

PC③：翼の天使（p.34）

PC④：おかしなお鍋（p.36）

PC⑤：凍える狼（p.38）

#### ●コンストラクション

PC全体で、アタッカー、ブロッカー、サポーターをすべて揃えておくことが望ましい。PCが4人以上なら、アタッカーが複数名いた方がよいだろう。

#### ●PC間コネクション

各PCの自己紹介後、PC間のコネクションを結ぶ。結び方は以下の通り。

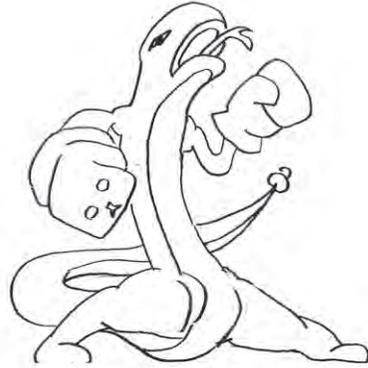
PC①→PC②、PC②→PC③、PC③→PC④（いない場合はPC①）、PC④→PC⑤（いない場合はPC①）、PC⑤→PC①

#### ●PCの人数が少ない場合

サンプルキャラクターを使用する際、PCの人数が5人に満たない場合は、PC番号の若いサンプルキャラクターを優先する。



花井 シホ



パイソン

## シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくため、キャラクター作成のときにプレイヤーと相談すること。  
PC①～⑤：マモノ研究部に所属している学生。

## PC①～⑤用ハンドアウト

**目標：**シホが喜ぶバトルをする。

**職業：**学生

学生の君たちには、共通点がある。同じ部活である点、花井シホと友達である点だ。

彼女は、今度の日曜日、君たちが行なうマモノ試合に応援しに行くという。君たちは、彼女のためにも頑張ろうと思った。

**コネクション：**花井 シホ 関係：信頼

## オープニングフェイズ

今回のオープニングフェイズでは、全員登場となる。

### ■シーン1：病室の少女

◎シーンプレイヤー：PC①（全員登場）

#### ●解説

病室にいる花井シホをPC全員で見舞いに行くシーン。

#### ◎描写

白い病室の中、君たちはベッドの上で上半身だけ起こしている少女を見舞いに来た。

彼女は花井シホ。色白で、華奢な少女だ。長い黒髪を三つ編みにしている。

マモノ保護者ではないがマモノが好きで、君たちと同じマモノ研究部に所属している。

#### ◎セリフ：花井シホ

「あ、みんな。来てくれたんだ。」

「先生から聞いたよ。今度、築根学園との交流試合に皆が出るって？絶対勝ってね！」

「私、最近調子いいから、外に出られるだろうって、先生からも言われたの。だから、応援に行くね。」

（PCが応援に来ていいと言うと）「ありがとう。」※マナを1点渡す。

#### △心配された場合

花井シホは「私だってマモノ研究部のマネージャーだよ。皆が勝つように応援ぐらいさせてよ。」と言って押し切ろう。

#### ●結末

「また日曜日ね。」病室を出たら、シーンを終了する。

## ミドルフェイズ

基本的に全員登場である。登場できる理由がなくても、登場判定に成功すれば登場する。

### ■シーン2：作戦会議

◎シーンプレイヤー：PC②（全員登場）

#### ●解説

交流試合まで何をするか相談するシーン。PC同士で何をするか相談してもらうこと。GMから提示するのはふたつである。

- 1、特訓をする。→シーン3へ
  - 2、相手校の偵察に向かう。→シーン4へ
- 基本的に、PCはどちらかのシーンしか登場できない。GMの慣れない内は、どちらかに全員登場してもらうとよいだろう。

#### ◎描写

君たちはマモノ研究部の部室で、築根学園との交流試合に向けて顧問の中神カナエ先生と話し合いをしていた。

#### ◎セリフ：中神カナエ

「今日の議題は、今日の日曜日にある築根学園との交流試合についてよ。」

「気をつけるべきは築根学園のエース。鶴橋健太とパイソンね。この辺でもかなりの実力者として有名だわ。」

「それと、それを補佐する岬亨とアカゴブね。」

「今度の交流試合に秘策があるという話よ。」

「こういう時のセオリーは特訓か偵察よね。」

「勝ったらデザート食べ放題に連れてってあげるわよ。」

#### △日曜日までに何かしたい場合

この他に、プレイヤーが交流試合までに取りたい行動があるのなら、そのシーンを演出するのもよいだろう。

ただし、何も行動しないとプレイヤーが発言した場合、行動しないことになんのメリットもないことを伝えよう。

### ■シーン3：特訓

◎シーンプレイヤー：特訓を選んだPCのみ

#### ●解説

特訓を選択したPCが特訓をするシーン。

特訓を選択したPCはマナを2点得る。

プレイヤーが具体的な特訓方法を提示できれば、さらにマナを1点得る。

GMは、特訓内容によって判定を行なわせてもよい。その時は、成功した時にマナを1点渡してもよいだろう。

#### ◎描写

君たちは築根学園の交流試合に向けて特訓をしている。

特訓をしていると、ある時、花井シホが日傘をさして現れた。

#### ◎セリフ：花井シホ

「こっそり、抜け出して来ちゃった。」

「これ差し入れ（甘いものを差し出す）。皆、頑張ってるね。」

#### ●結末

シホと話し終えたらシーンを終了する。

### ■シーン4：情報収集シーン

◎シーンプレイヤー：偵察を選んだPCのみ

#### ●解説

築根学園まで偵察しに行くシーン。情報収集（p.121）を行なうこと。情報項目は3つである。項目の後には、GMの設定した判定値と難易度がある。「アイテムや技能の活用」によって、判定値を変えたり、判定にボーナスを与えたりしてもよいだろう。

情報収集判定に成功すれば、その項目に書かれている情報が手に入る。

- ・「対戦相手の秘策について」
- ・「パイソンとアカゴブについて」
- ・「鶴橋健太と岬亨について」

## ▼情報項目

## ・「対戦相手の秘策について」

（「観察する」【知覚】、難易度12）

鶴橋健太が岬亨に合図を送る。「明日の授業なんだっけな!」「数学だよ。」と言うと、パイソンとアカゴブが力を溜めて、同じ相手を攻撃している所を目撃する。

セットアップで合図を送ることで、1セグメント目、特殊《力溜め》2セグメント目、攻撃の行動パターンが分かる。

## ・「パイソンとアカゴブについて」

（「ネット検索」【理知】、難易度10）

対戦相手の分類名と情報を知ることができる。

パイソンは分類名：スネークボクサー。パンチによる攻撃が得意。必殺技は「ロングストレートパンチ」

アカゴブは分類名：赤鬼。棍棒を持っているが、拳で殴るのが得意だという。必殺技は「オニブシーロール」

## ・「鶴橋健太と岬亨について」

（「聞き込み」【意志】、難易度10）

彼らは練習していたことは上手くできるが、想定外のことが起きると上手く対応できないようだという話を聞く。

## ■シーン5：報告会

シーンプレイヤー：PC③（全員登場）

## ●解説

試合前日に話し合いをするシーン。PCたちに、マモノ試合のルール(p.15)を説明する。試合の時の打ち合わせをしてもよいだろう。

## ◎描写

土曜日の部室。君たちは机を囲み、明日の交流試合に向けて、報告会をしていた。

## ◎セリフ：中神カナエ

「シホちゃんから、対策ノート受け取ってき

たわ。これを元に考えてみましょう。」

## ◎シホの対策ノートの内容

築根学園はパワー型の鶴橋君のパイソンさんと、ガード型の岬君のアカゴブさんがトップのチームです。残りは小豆鬼さんたちで構成されています。

攻撃が中心で、持ち直すことは苦手みたいです。みんな、頑張っってね!

## ●結末

中神カナエが「明日の集合は間物戸市市民体育館前に9時集合よ。遅れないようにしなさい。」と言って、シーンを終了する。

## ■シーン6：顔合わせ

シーンプレイヤー：PC④（全員登場）

## ●解説

築根学園の生徒と顔合わせをするシーン。

## ◎描写1

試合当日の市民体育館前。シホは曇り空だというのに日傘を差していた。

## ◎セリフ：花井シホ

「おはよう。あのノート、役立ったかな?」

「今日は調子いいから、張り切って準備しちゃった。」

「(シホの傘が誰かにぶつかる。) きゃっ!」

## ◎セリフ：鶴橋健太

「おっと、なんだよ雨も降ってないのに傘なんかさしやがって。邪魔なんだよ。」

「謝ってほしかったら、俺に試合で勝ってから言いな。」

## ◎セリフ：岬亨

「けんちゃん。やめなよ。」

「突っ張ってるだけなんだ。ごめんね。」

「お互い、いい試合をしよう。」(握手を求める)

## ●結末

健太や亨とのやりとりが終わったらシーンを終了する。

## クライマックスフェイズ

PCは全員登場となる。

### ■シーン7：交流試合

◎シーンプレイヤー：PC⑤（全員登場）

#### ●解説

市民体育館の中にあるコートでマモノ試合を行ない、築根学園マモノ体育部とマモノバトルをする。PCはMPを1点消費すること。敵は、パイソンとアカゴブ（データは赤鬼 p.154）、豆鬼（p.152）が〔PC人数-2〕体いる。初期配置は図を参照。パイソンとアカゴブを戦闘不能にしたら、豆鬼が残っていても降参し、戦闘終了し結末へ。

#### ◎描写

市民体育館の7mコートで、君たちは鶴橋健太を筆頭とする築根学園マモノ体育部と対峙していた。審判役として中神カナエ先生がおり、応援席に花井シホは座っていた。

#### ◎セリフ：中神カナエ

「両者、マモノを7mコートの中に入れてください。」

「今回の特別裁定として、砂糖の使用については各自の判断に委ねることにしました。」

#### ◎セリフ：鶴橋健太

「お前らのマモノ、弱そうだな。ハンデやるよ。」  
「そっちは角砂糖使ってもいいぜ。」

#### △PC内で意見が割れた場合

プレイヤーがフェアな戦いをしたいか、有利な戦いをしたいかで意見の擦り合わせをしよう。時間を取ってもいいので、プレイヤーが納得してから話を進めよう。

#### ◎セリフ：中神カナエ

「話はずきましたね。では、これより「間物戸学園マモノ研究部」対「築根学園マモノ体育部」の交流試合を行います。両者、前へ。礼。」  
「では、試合開始！（ホイッスルが鳴る）」

#### ◎セリフ：花井シホ

「みんな、頑張れー！」

#### ●結末

ピーという音と共に、「試合終了！」と審判が勝者側に手を挙げた。終わりの挨拶をしてエンディングフェイズへ移行する。

## エンディングフェイズ

このシーンはいくまで参考例だ。GMは各PCに合わせてシーンを用意してもよい。

### ■シーン8：元気をもらったよ

◎シーンプレイヤー：PC①（全員登場）

#### ●解説

病室で花井シホと交流試合を語るシーン。

#### ◎描写

白い病室の中、花井シホは相変わらずベッドの上にいる。あれからまた具合が悪くなり病院に戻ったのだ。それでも、彼女は生き生きと、君たちのマモノバトルの話をした。

#### ◎セリフ：花井シホ

「で、最後には、あの場面でしょう？」  
（勝った場合）「あの時、嬉しかったなー。」  
「それと、あの後、ちゃんと鶴橋さん謝ってくれてたよね。」  
（負けた場合）「あの時、悔しかったなー。」  
「そうだ。あのね、最近は調子がいいし来月からまた学校に行ってもいいだろうって先生が言ってくれたの。」  
「みんなから元気をもらったよ。ありがとう。」

#### ●結末

話し終えたらシーンを終了する。

## 対策根学園マモノ体育部戦

### ■セットアップで話す会話

鶴橋がセットアップに話すセリフ。秘策の会話以外は特に意味はない。

鶴橋「楽しませてくれよな！」

1 ラウンド目に話すセリフ。特に意味はない。

鶴橋「明日の授業なんだっけな！」 岬「数学だよ。」

そのラウンド、パイソンとアカゴブが同じエリアにいて、同じPCを攻撃できる時のセリフ。

パイソンとアカゴブは特殊→攻撃をプロットし、第1セグメントで《力溜め》、第2セグメントで同じPCを攻撃すること。同じPCを攻撃できなかった場合、二人はおろおろして行動を放棄する。1シナリオ1回。

鶴橋「弱っちな！角砂糖使えよ。だが俺が勝つ！」

PCが角砂糖を使っておらず、自分たちが優勢な時に話すセリフ。特に意味はない。

鶴橋「ちくしょう！意外と油断ならねえ相手だぜ！」

自分たちが劣勢な時に話すセリフ。特に意味はない。

### ■戦闘プラン

パイソン：とにかく前に出て、できるだけ多くのPCを対象とするよう攻撃する。味方がいなくなったら、《☆場面攻撃》をする。《☆使用回数回復》は《☆場面攻撃》に使用する。

アカゴブ：できるだけパイソンと同じエリアに移動しつつ攻撃しようとする。

豆鬼：その場で攻撃する。前に出ることもある。

### ■改造

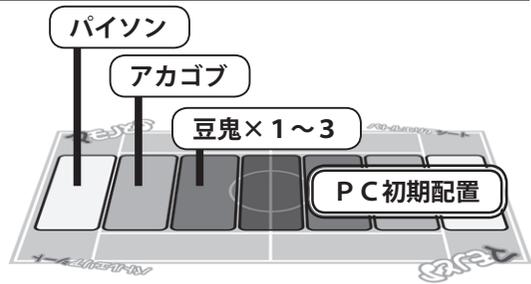
PCが4人以下の場合、データを以下のように変更する。

PC4人の場合

- ・パイソンのHPを70/40に変更する。また、《☆使用回数回復》を削除する。

PC3人の場合

- ・パイソンの《☆ダウン復活》と《☆使用回数回復》を削除する。



## パイソン

種別：マモノ（ゲスト） レベル：5（2・3）

クラス：アタッカー3、アクティブ2

命中値：7 攻撃力：12 C値：②

回避値：5 行動値：12 移動：3

防御力：4 属性：○物・水/×特・火

HP：90/50 FP：35

通常技1：アッパー

対象：範囲 射程：0 代償：2FP

命中：+0(7) 攻撃：〈物〉+4(16+2D)

通常技2：ロングパンチ

対象：範囲 射程：1~2 代償：2FP

命中：+1(8) 攻撃：〈物〉+2(14+2D)

必殺技：ヘビーストレートパンチ

対象：単体 射程：0~1 代償：10FP

命中：-6(1) 攻撃：〈物〉+23(35+1D)

特技：(攻)《☆場面攻撃》《☆ダブルアタック》《巻き込み》

(特)《☆使用回数回復》《◎休憩》《力溜め》

(オ)《全力行動》

(戦不)《☆ダウン復活》

(常)《☆BOSS特性》《☆無限の魔》

説明：幻獣スネークボクサーのマモノ。蛇に手足が生えて、ボクシンググローブをつけた姿をしている。

## アフタープレイ

レコードシートの項目をチェックして、経験点を算出する。後片付けをきちんとしよう。

### ●目標の達成

PCが目標を達成したかを確認する。

目標の経験点は8点。

PCが【シホが喜ぶバトルをする】試合ができたかどうかは、GMの判断による。試合に負けたとしても、1~2点減らすぐらいでいいだろう。

# シナリオ「はじめてマモノと」

## プリプレイ

### ■シナリオデータ

プレイヤー：3～5人

PCの総レベル：3レベル

プレイ時間：3～4時間

### ■登場人物

ヒロイン：PC①のマモノ

マナ不足の所をソラトブアライダヌキンに襲われ、危ないところをPC①に救われる。

ボス：ソラトブアライダヌキン

PC①のマモノを追いかける野良マモノ。

モブ：雑魚マモノモドキ

エキストラ：中神カナエ、佐江内要、ガマ爺、言付為子

### ■あらすじ

ある時、PC①はソラトブアライダヌキンに襲われていたマモノを助けた。

ソラトブアライダヌキンによる被害は続き、マモノ相談センターはマモノ教習所に件のノラマモノの強制返還を要請する。

PCたちが無事、ソラトブアライダヌキンを倒し、PC①がマモノ保護者になるかどうか決めたら、シナリオは終了になる。

### ■今回予告

助けられたマモノは、恩人の周りに居着くようになった。

巷では、空飛ぶ野良マモノが悪さを働いているらしい。人間とマモノの生活を守るため、マモノ保護者は今日も働く。

マモノと♪SRS『はじめてマモノと』

これは、ちょっと不思議な物語。

### ■キャラクター作成

#### ●クイックスタート

本シナリオでは、本書に掲載されたサンプルキャラクターを推奨する。

PC①：小さな赤い竜 (p.30)

PC②：ジュエルアニマル (p.32)

PC③：翼の天使 (p.34)

PC④：おかしなお鍋 (p.36)

PC⑤：凍える狼 (p.38)

#### ●コンストラクション

PC全体で、アタッカー、ブロッカー、サポーターをすべて揃えておくことが望ましい。PCが4人以上なら、アタッカーが複数名いた方がよいだろう。

#### ●PC間コネクション

各PCの自己紹介後、PC間のコネクションを結ぶ。結び方は以下の通り。

PC①→PC②、PC②→PC③、PC③→PC④ (いない場合はPC①)、PC④→PC⑤ (いない場合はPC①)、PC⑤→PC①

#### ●PCの人数が少ない場合

PCの人数が5人に満たない場合は、PC番号の若いハンドアウトを優先する。

#### ●PC①のマモノについて

PC①のマモノのロールは、GMか、PC①以外のプレイヤーが担当すること。

PC①から、PC①のマモノについてよく聞いておき、どうロールするのか把握しておこう。



空飛ぶアライグマみたいなマモノ

## シナリオハンドアウト

各PCには、以下の設定がつくため、キャラクター作成のときにプレイヤーと相談すること。

PC①：まだマモノ保護者ではない。

PC②：マモノ研究部所属で、PC①の親友。

PC③：意地悪そうなマモノと因縁がある。

PC④：ガマ爺と仲が良い。

PC⑤：マモノレンジャーの一員。

## PC③用ハンドアウト

**目標：**空飛ぶアライグマの悪さを止める

**クイックスタート：**翼の天使

**コンストラクション：**サポーター

君は被害者だ。昨日、空飛ぶアライグマに突然皿を投げられた。マモノ教習所の佐江内教官もこれに手を焼いていたので、これ以上被害を増やさないために協力することにした。

**コネクション：**佐江内 要 関係：信頼

## PC①用ハンドアウト

**目標：**マモノ保護者になるか決める

**クイックスタート：**小さな赤い竜

**コンストラクション：**アタッカー

**職業：**学生

君は昨日、空飛ぶアライグマのようなマモノからPC①のマモノを助けた。

その時助けたPC①のマモノは君に懐き、傍から離れようとしなくなった。

## PC④用ハンドアウト

**目標：**悪いマモノをこらしめる

**クイックスタート：**おかしなお鍋

**コンストラクション：**アタッカー

君は間物戸公園にいるガマ爺のことをよく知っている。ガマ爺が近所で悪さをしている空飛ぶ野良マモノをこらしめてくれと言うので、その野良マモノについて調べることにした。

**コネクション：**ガマ爺 関係：尊敬

## PC②用ハンドアウト

**目標：**PC①にマモノについて教える

**クイックスタート：**ジュエルアニマル

**コンストラクション：**ブロッカー

**職業：**学生

君はマモノ研究部の部員だ。君は顧問の中神カナエ先生に頼まれて、最近マモノと絆を結んだPC①を部に連れてくることになった。

**コネクション：**中神 カナエ 関係：師匠

## PC⑤用ハンドアウト

**目標：**街の平和を守る

**クイックスタート：**凍える狼

**コンストラクション：**自由

君はマモノレンジャーの一員だ。マモノ相談センターの言付為子から、苦情の出ている空飛ぶ野良マモノに関する調査を頼まれた。君はその依頼を引き受けることにした。

**コネクション：**言付 為子 関係：友人

## オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは、基本的にシーンプレイヤーしか登場できない。

### ■シーン1：マモノに懐かれて

◎シーンプレイヤー：PC①

#### ●解説

PC①のマモノがPC①に懐くシーン。

#### ◎描写

君の部屋で朝起きると、目の前にはマモノがいた。昨日、空飛ぶアライグマのマモノを塩で追い払って助けたマモノだ。あの後、どうしてもこのマモノは自分から離れようとしなかったのだった。

#### ◎セリフ：PC①のマモノ

PC①のマモノから以下の内容の気持ちを感じ取る。「人語理解」を取得している場合、マモノが話してもよい。語尾や言い回しはPC①の希望を聞いておくこと。

「昨日、危ないところを助けてもらって感謝している。傍にいたい。」

(PC①が傍にいていいと言うなら)「嬉しい。」※マナを1点渡す。

#### △どうするか迷っていた場合

この場で結論を出さなくてもよい。学校に行く時間だとして、うやむやにさせてしまってもいいだろう。拒否したとしても、PC①のマモノはPC①の傍を離れない。

#### ●結末

PC①が話し終えたところでシーンを終了する。

### ■シーン2：マモノ研究部

◎シーンプレイヤー：PC②

#### ●解説

PC②が中神カナエ先生にPC①を連れてくるよう言われるシーン。

#### ▼描写

そこは、マモノ研究部の部室。あなたの部活の顧問である中神先生に呼ばれてやってきた。どうやらPC①に関連した話らしい。

#### ▼セリフ：中神カナエ

「あ、PC②。あなたPC①知ってるわよね。その子、今日マモノを連れて登校してきたみたいなの。」

「まだ、マモノについて色々とよく分かってないと思うから、連れて来てくれる？」

(PC②が引き受けるなら)「よし！よく言った。プリンあげるわ。」※マナを1点渡す。

#### △引き受けない場合

「顧問命令だ。カステラあげるから行って来い！」と否応もなく仕事させること。

#### ▼結末

PC②がカナエと話し終えたところでシーンを終了する。

### ■シーン3：野良マモノに襲われて

◎シーンプレイヤー：PC③

#### ●解説

PC③のマモノが空飛ぶ野良マモノに襲われたシーン。

#### ◎描写

昨日、君が街中をマモノと歩いていると、突然、ヘタな水墨画のような山から流れる川と栈橋の蟹気楼が現れた。

それに驚くと、今度は皿が君にぶつかる。不思議と痛くなかった。

栈橋の向こうには、アライグマみたいなマモノが君に向かって皿を投げたポーズをしていた。そして、すぐさま空を飛んで逃げてしまい、見失ってしまったのが昨日までの出来事だ。

そして今日、君はマモノ教習所で佐江内教官から話しかけられた。

## ◎セリフ：佐江内要

「P C ③さん。昨日、空飛ぶアライグマに突然皿を投げられたんだって？大丈夫？」

「他にも同じような目に遭った人がいるみたいなんだ。それがどのくらいか調べようと思うんだけど、協力してくれないかい？」

(P C ③が了承するなら)「ありがとう」※マナを1点渡す。

「程度によっては、“異世界返還手続”が出るだろうね。」

「異世界変換手続きは、手に負えない野良マモノを元の世界に戻すためのマモノバトルをすることを許可する手続きだよ。」

## △引き受けられない場合

「お願いだよ～」と押し切られて仕事を引き受けられることになったとすること。

## ●結末

P C ③が佐江内と話し終えたところでシーンを終了する。

## ■シーン4：困っているガマ爺

◎シーンプレイヤー：P C ④

## ●解説

P C ④がガマ爺と対話するシーン。

## ◎描写

間物戸公園にある池近く。君はガマ爺という野良マモノから「来てほしい」という手紙が届いたのでやってきた。

ガマ爺は岩の上でぼんやりと空を眺めていた。君に気付くと、ファサアとした白ヒゲの中から手紙を取り出し、君に渡した。ガマ爺の手紙は達筆だ。

## ◎セリフ：ガマ爺(セリフはすべて筆談)

「ここ最近、新参者の野良マモノがこらで悪さを働いている。」

「ワシら野良マモノにも迷惑をかけていて、ほとんど困っている。こらしめてほしい。」

「佐江内さんそこへ行って、事情を話してくれ。」

(P C ④が引き受けるなら)ガマ爺は深く頭を下げる。※マナを1点渡す。

## △引き受けられない場合

シナリオハンドアウトを読みなおしてもらおう。ガマ爺は頼みを強制できない。

## ●結末

P C ③がガマ爺と話し終えたところでシーンを終了する。

## ■シーン5：言付さんの泣き言

◎シーンプレイヤー：P C ⑤

## ●解説

P C ⑤が言付為子に依頼されるシーン。

## ◎描写

マモノレンジャーに支給されるレンジャー端末に連絡が入る。

連絡先はマモノ相談センターの言付為子だ。どうやら調査の依頼のようだ。

## ◎セリフ：言付為子

「P C ⑤さん。とっても困ってるんです。助けてください。」

「最近、空飛ぶアライグマからの被害相談が多くて対応しきれないんです。」

「マモノ教習所にもお願いしようと思うんですが、マモノレンジャーであるP C ⑤さんの力が今こそ必要なんです。お願いします！」

(P C ⑤が引き受けるなら)「ありがとうございます！では、一旦マモノ教習所に向かってください。よろしくお願いしますね。」※マナを1点渡す。

△引き受けられない場合

レンジャー端末に隊長からお叱りの連絡が届き、引き受けさせられたことにしよう。

## ●結末

P C ⑤に【目標：街の安全を守る】を渡してシーンを終了する。

## ミドルフェイズ

特にシーンに登場できる理由がなくても、登場判定に成功すれば登場してもよい。

### ■シーン6：マモノ保護者

シーンプレイヤー：PC② PC①も自動登場

#### ●解説

放課後、PC②がPC①をマモノ研究部のところに連れていき、説明を受けるシーン。マモノ保護者の説明はロールプレイする必要はなく、p.12~14を見せてもよいだろう。

#### ▼描写1

放課後の学校、PC②はPC①を見つける。PC①にマモノ研究部へ一緒に来てもらうように言う必要があった。

#### △掛け合いができない場合

中神カナエを登場させ、強引に部室へ連れてきたことにしよう。

#### ▼描写2

マモノ研究部の部室に入ると、中神先生がリスのようなマモノに角砂糖をあげた。

そのマモノは嬉しそうに角砂糖を頬ばると元気になった。

#### ▼セリフ：中神カナエ

「私はマモノ研究部顧問の中神カナエよ。この子はリス。よろしくね。」

「さて、さっそく本題なんだけど。あなたはそのマモノに好かれているみたいだし、マモノ保護者になるつもりはない？」

(PC①が了承した場合)「それがいいわ。」

※マナを1点渡す。

#### △ならない。または未回答の場合

数日経ったらまた返事を聞かせてほしいと中神カナエは言う。

#### ▼結末

「何かあったら、マモノ教習所に行くといいわ。」と伝えて、シーンを終了する。

### ■シーン7：帰り道

シーンプレイヤー：PC①

#### ●解説

PC①がソラトブサラに襲われるシーン。

PC①は難易度12の【反射】判定を行なう。成功、失敗に問わず、PC①のマモノがあなたを庇う。1D(失敗したなら2D)のショックを受けること。

さらに、雑魚マモノモドキ(p.152)が3体現れる。バトルエリアの中央にPCと雑魚マモノモドキ3体を配置し、マモノバトルを開始する。この時、MPは消費しなくてよい。

この時、他のPCは自動で登場できる。その場合、バトルエリアの両端のどちらかに配置すること。この時、PC①に戦う意思がない場合、PC①のマモノは「BS：暴走」(p.131)となる。

塩を持っているPCは、戦闘中、塩で相手を追い払うことができる。その場合、「タイミング：特殊」で、1体を指定する。【反射】、難易度12に成功すれば、指定した雑魚マモノモドキをバトルエリアから除外する。

#### ◎描写1

帰り道、PC①のマモノはずっと傍にいる。突然、へたな水墨画のような山から流れる川と栈橋の蜃気楼が現れた。

驚いた瞬間、皿が目の前に飛んできた。

#### ◎描写2

PC①のマモノが庇ってくれた後に、今度はマモノモドキの大群が襲ってきた。PC①のマモノが、君を守ろうと立ち上がった。さあ、君はどうする？

#### ●結末

戦闘が終了したら、アライグマのような影が飛んで逃げたのが見えたことを伝えてシーンを終了する。

## ■シーン8：マモノ教習所

シーンプレイヤー：PC③

### ●解説

教習所にPCが集合するシーン。佐江内教官から、正式に依頼される。“異世界返還手続”に関してはp.15を参照すること。

### ◎描写

マモノ教習所の一室で、事情を聞いた佐江内教官が君たちを呼んだ。

### ◎セリフ：佐江内要

「このまま放っておくと、マモノモドキが増えて更に被害が出てしまうかもしれない。」

(PC①を見て)「どうだろう。あの空飛ぶアライグマとマモノバトルしてくれないか？」

「空飛ぶアライグマと2度も遭遇したのは君が初めてなんだ。」

「塩で追い払っても、その場しのぎなんだ。被害を出さないようにするためにはマモノバトルをして帰ってもらう必要があるんだ。」

「すでに“異世界変換手続”も済ませてある。よろしく頼むよ。」

(PCが了承すると)「ありがとう。」※マナを1点渡す。

### △了承しなかった場合

頼み倒されて、渋々了承したということにさせてもらおう。

### ●結末

「マモノは自分に興味のあるものがないとすぐに逃げてしまう。よく調べてから会いに行った方がいい」と伝えて、シーンを終了する。

### ●特殊な処理「時間カウンター」

シーン9に入ったとき、サイコロをひとつ1の目を上にして置く。以後、シーンが経過するごとに、サイコロの目をひとつ増やしていく。「時間カウンター」が増えていくごとに、クライマックスで敵の数が増えることを伝えよう。

## ■シーン9：情報収集シーン

◎シーンプレイヤー：PC④

### ●解説

空飛ぶアライグマのような野良マモノについて調査するシーン。情報収集(p.121)を行なうこと。情報項目は2つである。項目の後には、GMの設定した判定値と難易度がある。

「アイテムや技能の活用」によって、判定値を変えたり、判定にボーナスを与えたりしてもよいだろう。

情報収集判定に成功すれば、その項目に書かれている情報が手に入る。

・「空飛ぶアライグマについて」

・「マモノの行方」

### ▼情報項目

・「空飛ぶアライグマについて」

(「図書館で調査」【理知】、難易度10)

正式な分類名はソラトブアライダヌキン。さらにこの個体は、マモノ同士の同意なしでマモノバトルできる変異種のようなのだ。新たな情報項目「ソラトブアライダヌキン」が増える。

・「マモノの行方」

(「聞き込み」【意志】、難易度11)

間物戸公園で見かけたという話を聞く。シーン10へ進むことができる。

### ▼追加情報項目

・「ソラトブアライダヌキン」

(「文献調査」【知覚】、難易度12)

汚れた皿を見つけると、皿洗いをしたくなるらしい。皿洗いしてもぜんぜん汚れが落ちないため、すぐに怒るという。

「アイテム入手」で汚れた皿を入手すること。特に思い浮かばなかった場合、【幸運】難易度10の判定に成功すれば入手できる。

シーンを繰り返す場合、「時間カウンター」を1進ませる。

続く▶▶▶

## ■シーン10：おびき寄せよう！

◎シーンプレイヤー：PC⑤（全員登場）

### ●解説

間物戸公園でソラトブアライダヌキンを捕まえるシーン。捕まえるには、汚れた皿が必要となる。

汚れた皿を持ってこなかった場合、自動的に判定は失敗したとして、「時間カウンター」を1進ませる。そして、もう一度シーン9へ戻ること。

汚れた皿がある場合、PCひとりにつき1回だけ捕まえる判定を行なえる。

【反射】または【体力】、難易度14に合計でPC人数－2回分成功すればよい。

また、PCが汚れた皿で「アイテム・技能の活用」をした場合、そのPCの判定に+2のボーナスを与えてもよい。

他にも、コネクションにガマ爺がいるPCは彼に手助けしてもらうこともできる。そのPCの判定に+2のボーナスを与えてもよい。

### ◎描写

君たちは間物戸公園にやってきた。しかし、この公園は広くて、簡単に見つかりそうにない。ソラトブアライダヌキンをどのようにして探して回ろうか。

### ●結末

合計回数分成功するまで、このシーンは繰り返される。繰り返す度に「時間カウンター」を1進ませる。

また、PC全員に2Dの「疲労」を与える。成功したら、シーンを終了する。

## クライマックスフェイズ

PCは全員登場となる。

## ■シーン11：皿洗いのマモノ

◎シーンプレイヤー：PC①（全員登場）

### ●解説

間物戸公園内で、ソラトブアライダヌキンとマモノバトルをする。この時、MPは消費しなくてよい。敵は、ソラトブアライダヌキン1体に雑魚マモノモドキ（p.152）が[2+時間カウンター]体いる。初期配置は図を参照。ソラトブアライダヌキンを戦闘不能にしたら、戦闘終了し結末へ。

戦闘不能にしなくとも、ソラトブアライダヌキンが十分に満足できたマモノバトルだとGMが考えるのであれば、元の世界に戻る。

### ◎描写1（ガマ爺とコネクションがない）

探し回った結果、君たちは間物戸公園の沼近くでソラトブアライダヌキンを見つけた。

### ◎描写1（ガマ爺とコネクションがある）

間物戸公園の沼近く。君たちが探し回ってソラトブアライダヌキンを見つけた時、この沼の主のマモノであるガマ爺がなんとソラトブアライダヌキンによって洗われてしまっている現場を目撃した。ガマ爺が助けて欲しいそうにこちらを見ている。

### ◎描写2

ソラトブアライダヌキンは君たちが汚れた皿を持っていることに気づくと、それを俺に洗わせると言わんばかりに襲い掛かってきた。

#### △汚れた皿を渡した場合

汚れた皿をゴシゴシ力強く洗うが、落ちないのでやっぱり怒って君たちにマモノバトルを仕掛ける。

### ●結末

戦闘が終了したら、エンディングフェイズへ移行する。

## 対ソラトブアライダヌキン戦

### ■戦闘プラン

ソラトブアライダヌキン：開始ラウンドに移動で《飛翔》する。できるだけ多くのPCを対象とするよう攻撃する。ダウン状態になったら、《☆場面攻撃》をする。《☆使用回数回復》は《☆場面攻撃》に使用する。  
雑魚マモノモドキ：プロットは「ランダム行動決定チャート」(p.142)を使用する。近づいてPCを攻撃する。

### ■改造

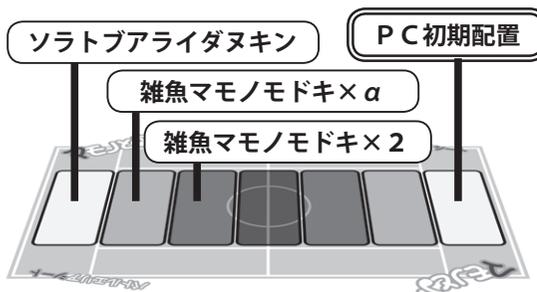
PCが4人以下の場合、データを以下のように変更する。

PC 4人の場合

- ・ソラトブアライダヌキンのHPを80/50に変更する。また、《☆使用回数回復》を削除する。
- ・雑魚マモノモドキの最大数は6体まで。

PC 3人の場合

- ・ソラトブアライダヌキンのHPを60/40に変更する。また、《☆ダブルアタック》と《☆使用回数回復》を削除する。
- ・カウンターで増える雑魚マモノモドキの数を-1する。また、最大4体まで。



## ソラトブアライダヌキン

種別：野良マモノ (ゲスト) レベル：5

クラス：アタッカー 5

命中値：8 攻撃力：15 C値：②

回避値：5 行動値：12 移動：3

防御力：4 属性：○水、火/×土・風

HP：100/60 FP：40

通常技1：手洗い

対象：範囲 射程：0 代償：2FP

命中：+1(9) 攻撃：〈水〉+5(20+1D)

通常技2：水鉄砲

対象：単体 射程：1~2 代償：2FP

命中：+1(9) 攻撃：〈水〉+10(25+3D)

必殺技：皿投げファイヤーボンバー

対象：単体 射程：1~2 代償：10FP

命中：-6(2) 攻撃：〈火〉+9(24+6D)

特技：(移)《○飛翔》

(攻)《☆ダブルアタック》《☆場面攻撃》  
《ステップアタック》

(特)《☆使用回数回復》《○休憩》

(戦不)《☆ダウン復活》

(常)《☆BOSS特性》《☆無限の魔》《○戦意刺激》

説明：目元は黒いがアライダヌキンではなく、幻獣「ソラトブアライダヌキン」というややこしいマモノ。この個体は同意せずにマモノバトルを仕掛けられるため、色んなところで悪さをしでかしている。

## エンディングフェイス

GMは各PCに合わせてシーンを用意してもよい。なお、このエンディングは無事に勝利した場合のシチュエーションである。

### ■シーン12：グッバイ皿洗い

◎シーンプレイヤー：PC③(全員登場)

#### ●解説

ソラトブアライダヌキンが元の世界へ戻っていくシーン。

#### ◎描写

ソラトブアライダヌキンの今までブスっとしていた顔が急ににこやかになり、汚れた皿に近づいた。すっと皿を洗うと、何故か汚れは落ち、ソラトブアライダヌキンはこれ以上ない満足な笑顔で消えていった。マモノにとっての小さな奇跡が今、起きたのである。

#### ●結末

シーンを終了する。

続く▶▶▶

## ■シーン13：マモノ保護者

◎シーンプレイヤー：PC①

### ●解説

マモノ研究部で、PC①がマモノ保護者になるかどうか改めて聞くシーン。

### ◎描写

次の日、マモノ研究部まで、中神カナエ先生に呼び出されたPC①。もちろん、君の隣にはPC①のマモノがいる。

### ◎セリフ：中神カナエ

「マモノを元の世界に戻す手伝いしたんで、すって？すごいじゃない。」

「どう？マモノバトルをしてみて、マモノ保護者になる気持ちは変わった？」

(PC①がマモノ保護者になりたいと言った)

「正式なマモノ保護者になるには、市役所の環境計画課でマモノ登録するの。動物のペット登録の横だから、すぐ分かるわ。PC②も前に行ってるはずよ。聞いてみなさい。」

「マモノ保護者が増えて、私も嬉しいわ。」

(PC①がマモノ保護者にならないと言った)

「そう。それはそれで、ひとつの選択肢よ。ただ、マモノのことを嫌ってあげないでね。」

### ●結末

話し終えたらシーンを終了する。

## その他のPCのエンディング

他のPCのエンディングについて、簡単にだが例を挙げる。GMは、シナリオの結果やPCの設定に合わせてエンディングを用意すること。

### エンディング：PC②

中神カナエとPC①との会話をし、中神カナエがPC②が昔どうだったかを懐かしむ。

### エンディング：PC③

ソラトブアライダヌキンの被害にあった人からお礼を言われ、高級な角砂糖をもらう。

### エンディング：PC④

ガマ爺が元気を取り戻して、筆談で感謝の言葉を述べる。

### エンディング：PC⑤

言付為子がマモノ相談センターへの苦情が減ったと喜び、お礼を言う。

## ■シーン14：マモノ登録

◎シーンプレイヤー：PC①

### ●解説

PC①がマモノ登録するシーンを希望した場合のみ、描写される。

### ◎描写

役所の環境計画課には、マモノ保護者などの利用者が多くいた。

### ◎セリフ：市役所の職員

「今日の要件はなんでしょう。」

「マモノ登録ですね。では、ここに必要事項を記入してください。」

(バーコードリーダーのようなものを取り出し、マモノに当てて)「マモノの方の魔法物質の構造を読み取らせていただきますね。」

「はい。構造からして [種族] 族 [属性] 属性のマモノのようですね。」

(分類作成や、分類名が決まっていない場合)

「おや、どうやら新種のようですね。新種の分類名は保護者の方につけてもらうことが規則になっているんですよ。ここにご記入ください。」

「[分類名] と。では、このマモノのお名前はなんていうんですか？」

### ●結末

PC①のマモノの名前を言ったら、シーンを終了する。

## アフタープレイ

レコードシートの項目をチェックして、経験点を算出する。後片付けをきちんとしよう。

### ●目標の達成

PCが目標を達成したかを確認する。目標の経験点は8点。

PC①がマモノ保護者にならないと決めた場合でも経験点はそのままよい。

### ●PCの成長

時間に余裕があるときは、今回手に入れた経験点を使用して、キャラクターの成長(p.120)をしてみるとよい。

### ●ディスカッション

もしくは、みんなで今日のセッションを振り返ってみるのもよいだろう。GMは意識的にポジティブな発言を行なうこと。楽しく終わるに越したことはない。

## キャンペーンブック

ここでは、『マモノと♪』のキャンペーンの参考として、キャンペーンブックを紹介する。

これらはGMがシナリオを作成するアイデアソースになることを想定している。

### ③卑劣な罠を打ち破れ！

全国大会出場を果たしたPCたち。全国マモノ大会初戦の相手は、「阿久土井（あくどい）学園」という君たちと同じ初出場の学校だ。その部長というのが胡散臭いまでに清々しくて…

なににせよ、阿久土井学園は予選を不戦勝で勝ち進んできた。謎の学校だ！

### ①廃校の危機。目指すは優勝！

自分たちの通うぱっとしない学校「鈴風学院」が、一年後には廃校になることを知ったPCたち。

それを防ぐには、マモノ大会で優勝して有名になるしかない！というわけで、夏の全国マモノ甲子園での優勝を目指すPCたちの初戦。

なんと地元の有力校「メダツ学園」だった。

### ④これが本当のマモノバトルだ！

全国大会最後の相手は「聖ブリリアント学園」。相手は高貴なイメージを醸し出す美形集団「セレブラザーズ」だった。

しかし、彼らは“偉大な兄弟”「ビッグブラザー」によって望まないマモノバトルをしていて…マモノバトルの楽しさを取り戻せ！

### ②立ちはだかる県ブロック最強の敵！

地元の有力校を打ち破ったPCたちは地区予選を通過し、県大会を順調に勝ち進んだ。しかし、準決勝の相手はなんと全国大会出場の常連、「轟（とどろき）学園」だった！

勝つか負けるかギリギリの戦い。いきなりすぎるぞ大ピンチ！

### ◎まだ、チャンスはある。秋の選抜！

※途中敗退した場合のシナリオ。エネミーは敗北した同じ相手になる。

力及ばず夏の全国マモノ大会優勝を果たせなかったPCたち。

しかし、諦めるのはまだ早い。夏は過ぎても、秋の選抜が待っている。まだ、チャンスはある！

# マモノと♪

## キャラクターシート

保護者名

年齢	性別	職業
性格		
印象		

マモノノ名

性格	
見た目	

クラス	総レベル	/	レベル	保マ
		/	レベル	保マ
		/	レベル	保マ
保護者レベル:		マモノレベル:		

イラストや設定

プレイヤー名

使用経験点

保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値						
能力ボーナス 基本値÷3 (端数切り捨て)	A +	B +	C +	D +	E +	F +

ライフパス

出自

特徴

パートナー

経験

邂逅

技能

技能名	備考	技能名	備考

コネクション

名前 (関係)

持ち物など

--

--





レコードデータ  
 保護者名 \_\_\_\_\_ シナリオ名 \_\_\_\_\_  
 マモノ名 \_\_\_\_\_ ゲームマスター名 \_\_\_\_\_  
 プレイヤー名 \_\_\_\_\_ 日付 \_\_\_\_\_

HP =気力	ショック
	最大値
<input type="checkbox"/> ダウン状態 回避判定-10 気力÷2 = ____ 以下のHP	

FP =スタミナ	疲労	行動値
	最大値	

目標

PC & NPC コネクションには、◎をつけるとわかりやすい。

**マナ置場**

- ・イネ代わり  ・シーンの舞台裏でマナを譲渡  マナひとつ獲得するチェック回数

・マナ5つでMP1点へ

**MP**

- ・**登場判定の成功**  
登場判定を失敗した直後、成功にする。マナを1点消費する。
- ・**情報収集の達成値上昇(大・小)**  
情報収集の直後、達成値を上昇する。MP1点消費で+5、マナ1点消費で+1。
- ・**ダメージの増減(大・小)**  
自身に直接関係あるダメージを増減する。MP1点消費で±5、マナ1点消費で±1。
- ・**特技、攻撃技の代償**  
特技や攻撃技の代償の代わりに。MPを1点消費する。
- ・**その他**  
GMが使用できると判断した判定、行為など。  
 ・特殊蟹気楼を発生させてマモノバトルする。MPを1点消費する。  
 ・特殊な行為判定の達成値の上昇。MP1点消費で+5、マナ1点消費で+1。

- マモノ/用品**
- 角砂糖**  
[タイミング：特殊] HPを3D点回復する。回復は1日1回。
- 塩瓶**  
乾燥した塩を嫌ってマモノが近寄らなくなる。
- 酢**  
酢を飲んだマモノを暴走状態にする。

**行動プロット**

① 移動→攻撃
② 移動→特殊
③ 攻撃→移動
④ 攻撃→特殊
⑤ 特殊→移動
⑥ 特殊→攻撃

**経験値表**

・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/>	点
・目標を達成した	<input type="checkbox"/>	点
・マナを他の参加者に渡した	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/>	点
・他の参加者を助けるような発言や行動をとった	<input type="checkbox"/>	点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/>	点
・場所の手配、提供、連絡やスケジュール調整などを行った	<input type="checkbox"/>	点
ゲームマスター署名 _____	経験点合計 _____	点

メモ

# マモノと♪

## セッションシート

シナリオ名 \_\_\_\_\_  
 ゲームマスター名 \_\_\_\_\_  
 日付 \_\_\_\_\_

1	キャラクター名	マモノ名	プレイヤー名	行動値
	クラス		備考	得た経験点 点
2	キャラクター名	マモノ名	プレイヤー名	行動値
	クラス		備考	得た経験点 点
3	キャラクター名	マモノ名	プレイヤー名	行動値
	クラス		備考	得た経験点 点
4	キャラクター名	マモノ名	プレイヤー名	行動値
	クラス		備考	得た経験点 点
5	キャラクター名	マモノ名	プレイヤー名	行動値
	クラス		備考	得た経験点 点
6	キャラクター名	マモノ名	プレイヤー名	行動値
	クラス		備考	得た経験点 点

合計 点	÷プレイヤー人数 (最大とする) 点	場所の手配、提供、連絡やスケジュール 調整などを行った □ 1点	合計	GMの得る経験点 点
---------	--------------------------	--	----	---------------

- 行動プロット
- ① 移動→攻撃
  - ② 移動→特殊
  - ③ 攻撃→移動
  - ④ 攻撃→特殊
  - ⑤ 特殊→移動
  - ⑥ 特殊→攻撃

名称	名称	名称	名称
行動値	プロット ダイス 置き場	行動値	プロット ダイス 置き場
名称	名称	名称	名称
行動値	プロット ダイス 置き場	行動値	プロット ダイス 置き場

戦闘中は折って、  
プロットダイスを  
隠してください。  
谷折り - - - -  
山折り - - - -

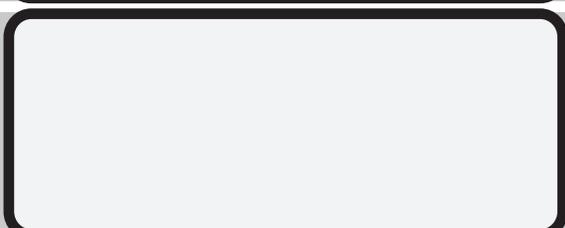
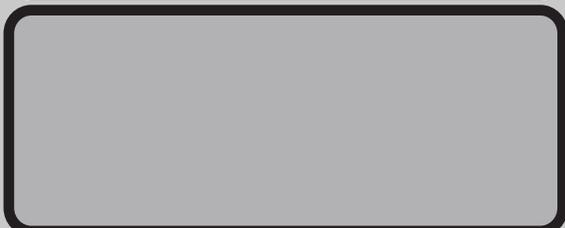
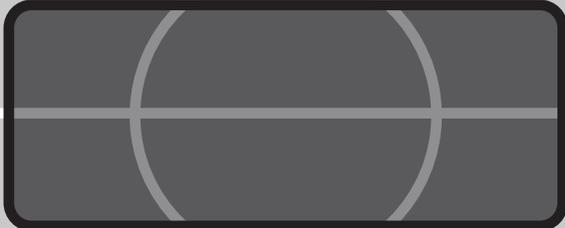
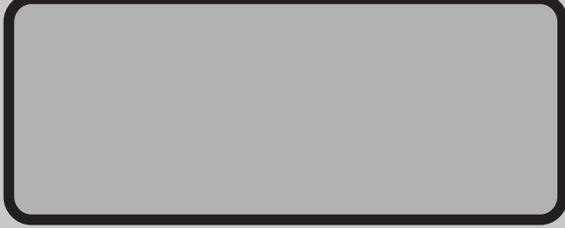
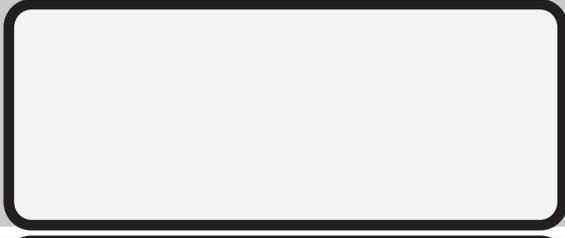
マナ置場

MP

メモ

バトルエリアシート

バトル

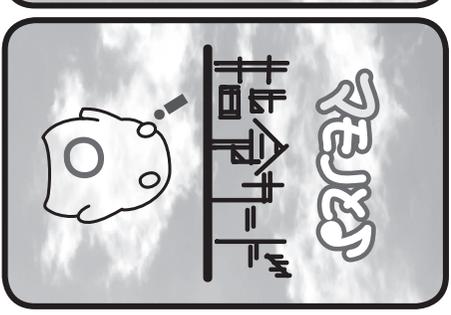
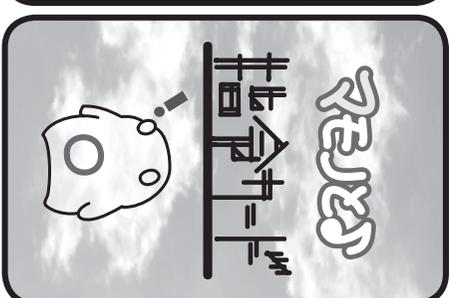
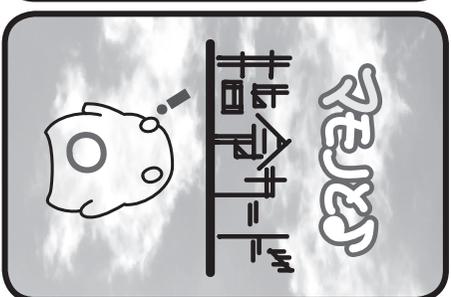
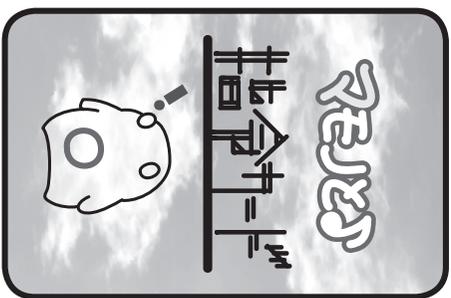
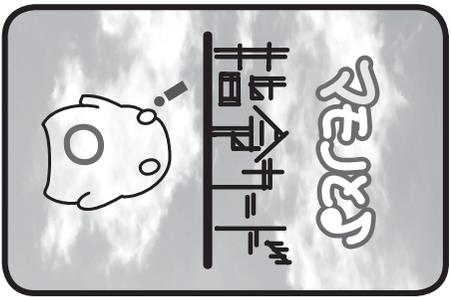
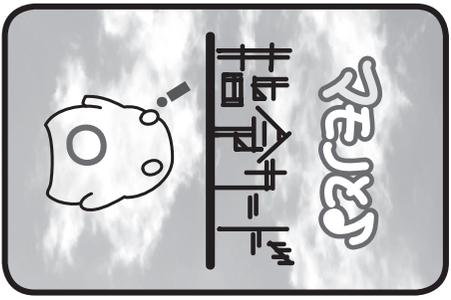
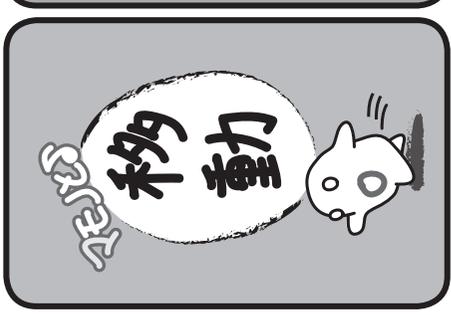
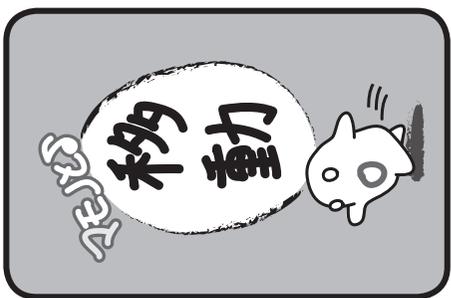
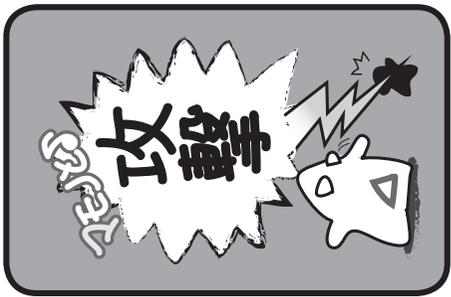
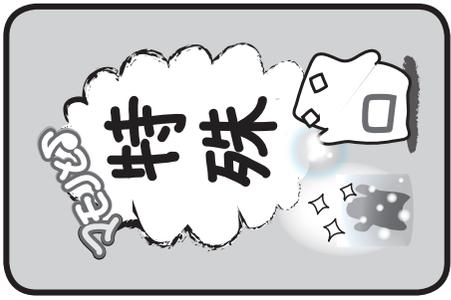


バトル

バトルエリアシート

# 指令カード

コピーしたものを黒枠で切り取って、厚紙に貼るか、スリーブに入れて使用してください。右側・表面 左側・裏面



# 『マモノと♪』

## サマリーシート

### ガイダンス

#### ■『マモノと♪』を遊ぶ

あなたは、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、酔を飲むと酔う。
- ・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）

毎クリンナップに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  
クリンナッププロセスで回復

##### ●BS：混乱（ごんらん）

命中、防御判定の達成値-2  
クリンナッププロセスで回復

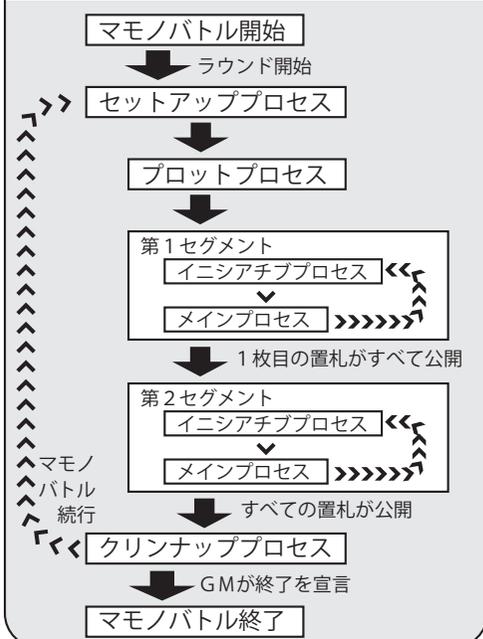
##### ●BS：封印（ふういん）

ランダムで通常技を封じる  
クリンナ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  
クリンナッププロセスで回復

### マモノバトルの流れ





## マナシートのマナルールに関する詳細

マナルールは、『マモノと♪SRS』独特なゲーム進行ルールのため、その運用方法に関してルールブックだけでは、分かりにくいと考えた。ここでは、マナルールの「一緒に物語をつくる」とはどのようなことをさらに詳しく、例を出しながら説明したい。

### 「一緒に物語をつくる」とは

その対象：ゲームの参加者

その意義：ゲームを進めたり、盛り上げたりと協力すること。

その目的：ゲームを楽しくプレイすること。

注意：自分の考えを押し付けるものではないということ。また、相手のすべてを評価しなければいけないわけではない。

### マナを渡すと良い具体例

- ・目標を達成するように、少しでも協力してくれた。
- ・成功した時や、失敗した時に、そうなる理由を考えてくれた。
- ・GMの負担を減らすように少しでも協力してくれた。
- ・そのシーンを盛り上げるように少しでも協力してくれた。
- ・PCやNPCのキャラ立ちに少しでも協力してくれた。
- ・PC同士がかけあいをするなどロールプレイをしてくれた。
- ・他のプレイヤーがシーンに登場しやすいうように協力してくれた。
- ・意見が対立した時に、意見のすり合わせをしてくれた。
- ・ゲームを楽しめるように少しでも協力してくれた。
- ・キャラクターの設定を引き出すことに少しでも協力してくれた。
- ・話が脱線しようとした時にそれを戻してくれた。などなど

### マナを渡すとダメな具体例

- ・GMの思い描くストーリーにのっかった人にだけマナを渡してしまう。
- ・誰に対しても同じマナを渡す基準を設けて、マナを渡してしまう。
- ・セッションとは関係のない話で盛り上がった時にマナを渡してしまう。
- ・特に協力してくれていなかったのに、マナを渡してしまう。などなど

## マナルール

“イイネ！”や“助かった”気持ちを渡すもの。

### ■ マナの吸収

「物語と一緒につくる」ことをしたあなたに“GM”がマナ山からマナを1点渡す。

### ■ マナの流出

「物語と一緒につくる」ことをした他のPLやGMに“あなた”がマナを1点渡す。

### ■ マナの結晶化

シーンの終了時、またはGMの任意で、PLやGMが持つマナが5点以上集まった時、山マナにマナを5点戻し、MP1点得る。

### ■ マナの消費

マナ、およびMPを消費して下記のことができる。

#### ・ 登場判定の成功

登場判定を失敗した直後、成功にする。  
マナを1点消費する。

#### ・ 情報収集の達成値上昇（大・小）

情報収集の直後、達成値を上昇する。  
MP1点消費で+5、マナ1点消費で+1。

#### ・ ダメージの増減（大・小）

自身に直接関係あるダメージを増減する。  
MP1点消費で±5、マナ1点消費で±1。

#### ・ 特技、攻撃技の代償

特技や攻撃技の代償の代わりにする。  
MPを1点消費する。

#### ・ その他

- GMが使用できると判断した判定、行為など。
- 特殊な気候を発生させてマモノバトルする。  
MPを1点消費する。
- 特殊な行為判定の達成値の上昇。  
MP1点消費で+5、マナ1点消費で+1。

# 山マナ置き場

コンストラクションによる作成

クラスの決定

- ・ 3レベルを割り振る（総レベル3）
- ・ マモノクラス、保護者クラスはそれぞれひとつ以上選択する

能力値の決定

「能力基本値」

- ・ クラスの能力基本値をすべて合計する。重複分も行なう
- ・ 任意の能力基本値に+1する

「能力ボーナス」

能力基本値の 1/3（端数切り捨て）

「戦闘値」

ベースの算出・クラス修正

特技の決定

「自動取得特技」

《応援》《庇う》

「クラス特技」

クラスレベル以下の「レベル」の特技をクラスレベルに応じて計3個取得

「絆特技」

名称に☆のついた特技を選択クラスの中から1個取得

マモノの決定

「分類セット」

p.84~p.89の中から  
1つ選択する

「分類作成」

- ・ 種族、傾向を1つ、属性を2つ取得
- ・ マモノ特徴を2つ取得
- ・ 弱点属性以外から通常技を2つ、
- ・ 保有属性から必殺技を1つ取得

アイテムの決定

「持ち物」

常識の範囲内で普段持ち歩いているものを記入。

コンストラクションの終了

■ クラス能力値一覧表

クラス	【体力基本値】	【反射基本値】	【知覚基本値】	【理知基本値】	【意志基本値】	【幸運基本値】	参照	
マモノ	アタッカー	4	5	5	3	4	3	p.54
	ブロッカー	5	4	3	4	3	5	p.58
	サポーター	3	3	4	5	5	4	p.62
保護者	シンパシー	4	4	4	4	4	4	p.66
	アクティブ	5	6	4	2	3	4	p.70
	アート	4	3	6	5	4	2	p.74
	ソーシャル	3	2	5	6	5	3	p.78

## 性格、印象決定表

PCの性格や印象を決められない時、これらの決定表を用いるとよい。イメージがすでにあるなら、これらを使う必要はない。

性格や印象はひとつだけ決めても、ふたつ決めてもよい。

キャラクターの性格や印象のロールプレイが分からないと思ったのであれば、無理に選ぶ必要はない。ロールプレイを支えるためのデータであるため、自分ができるといったものをチョイスすること。

### ●性格表 D66 ROC

D66	性格	説明
1	1 熱血	感情的になりやすい性格
1	2 冷静	感情的にならない性格
1	3 楽観的	物事を良い方に捉える性格
1	4 悲観的	物事を悪い方に捉える性格
1	5 ワイルド	野生味があふれる性格
1	6 クール	しびれてかっこよい性格
2	1 気さく	周囲を気遣う性格
2	2 ロンリー	独りでいたがる性格
2	3 仲間思い	仲間のことが第一な性格
2	4 わがまま	自分が第一な性格
2	5 ナルシスト	自分のことが大好きな性格
2	6 自分嫌い	自分のことが嫌いな性格
3	1 社交的	周囲に打ちとけやすい性格
3	2 内気	周囲に打ち解けにくい性格
3	3 上品	品格がある性格
3	4 下品	品格を気にしない性格
3	5 大雑把	細かく考えない性格
3	6 細かい	細かく考える性格
4	1 タフ	ハードボイルドな性格
4	2 怖がり	すぐに怖がってしまう性格
4	3 いい人	誰に対しても優しい性格
4	4 いじける	失敗すると落ち込む性格
4	5 苦勞人	苦勞を背負い込む性格
4	6 素直	自分に正直な性格
5	1 真面目	筋を通す性格
5	2 ひょうきん	すぐとぼけてしまう性格
5	3 柔軟	固定観念がない性格
5	4 頑固	固定観念にとらわれる性格
5	5 忠実	指示通りに動く性格
5	6 批判的	違う考え方に一言言う性格
6	1 単純	行動原理が簡単な性格
6	2 表裏	二面性がある性格
6	3 天然	心にまかせて動く性格
6	4 腹黒	計算して動く性格
6	5 やんちゃ	活発に活動する性格
6	6 大人しい	静かに活動する性格
—	— 任意	GMの任意

### ●印象表 D66 ROC

D66	印象	説明
1	1 元気	活発な印象
1	2 華やか	きらきらが見える印象
1	3 眩しい	直視をためらわせる印象
1	4 影がある	一物抱えていそうな印象
1	5 肉食系	がつつ行きそうな印象
1	6 草食系	のほほんとしてそうな印象
2	1 かっこいい	憧れを感じさせる印象
2	2 かわいい	愛でたくなる印象
2	3 スマート	無駄がない印象
2	4 セクシー	色気がある印象
2	5 すっきり	すっきりとしている印象
2	6 渋い	渋さを感じさせる印象
3	1 シャープ	鋭さを感じさせる印象
3	2 はかなげ	幸薄そうな印象
3	3 優しげ	人情がありそうな印象
3	4 涼しげ	執着しなさそうな印象
3	5 おっとり	おおらかに見える印象
3	6 繊細	手荒にできなさそうな印象
4	1 たくましい	スポーツをしてそうな印象
4	2 ガリガリ	勉強ばかりしてそうな印象
4	3 しっかり者	一人で大丈夫そうな印象
4	4 ミステリアス	不思議な印象
4	5 物静か	お喋りしなさそうな印象
4	6 地味	冴えない感じな印象
5	1 つかめない	捉えどころがない印象
5	2 チャーミング	魅惑的な印象
5	3 健康	血色が良い印象
5	4 清潔	清らかな印象
5	5 だらしない	服装が乱れている印象
5	6 個性的	独特な印象
6	1 軽薄	うすぺらそうな印象
6	2 人外	人間離れた印象
6	3 丸い	とげがなさそうな印象
6	4 強い	強そうな印象
6	5 怖い	怖そうな印象
6	6 すごい	凄そうな印象
—	— 任意	GMの任意

## 職業、見た目決定表

P Cの職業や見た目を決められない時、これらの決定表を用いるとよい。イメージがある時は、これを使う必要はない。

職業はひとつ決めること。また、見た目は、見た目1、見た目2の順に振ること。

幻獣だけ表記が特殊で、見た目1にそれぞれの見た目の単語が決定し、アルファベットごとに見た目2を決定する。

〈属性〉は、マモノP Cの保有属性にある属性名かそれ由来するものを入れること。

### ●職業表 D66 ROC

D66	職業	説明
1	1 小学生	小学校に通う学生
	2 中学生	中学校に通う学生
	3 高校生	高校に通う学生
	4 大学生	大学に通う学生
	5 院生	大学院に通う学生
	6 研究者	研究活動をしている人
2	1 先生	学校などで教える人
	2 司書	図書館に勤める人
	3 看護師	病人の看護をする人
	4 医師	医療行為を行なう人
	5 警察官	治安維持をする人
	6 公務員	国、地方の下で働く人
3	1 主婦/主夫	主に家庭内で働く人
	2 フリーター	アルバイトする人
	3 派遣社員	派遣先の会社で働く人
	4 サラリーマン	一般会社で働く人
	5 生産者	商品を生産する人
	6 宗教職	宗教関係で働く人
4	1 スポーツ選手	スポーツで稼ぐ人
	2 プログラマー	システムを構築する人
	3 店長	店のオーナー
	4 社長	会社のトップ
	5 職人	手作業で作る人
	6 探偵	探偵業を営む人
5	1 占い師	アドバイスする人
	2 接客業	給仕や販売をする人
	3 メイド/執事	主人の世話をする人
	4 運転手	車両を動かす人
	5 料理人	料理をつくる人
	6 記者	記事を書く人
6	1 裏方	裏で制作に携わる人
	2 アーティスト	芸術活動をする人
	3 俳優・声優	役者や、声をあてる人
	4 モデル	被写体として写る人
	5 歌手	歌を歌う人
	6 デザイナー	制作物を設計する人
—	任意	G Mの任意

### ●見た目表 D66 ROC

D6	見た目1	見た目2
天使	1 <①哺乳類>	(②鳥)の翼
	2 <②鳥>	光輪
	3 <⑦昆虫>	ふわふわ
	4 <⑧おもちゃ>	白マント
	5 <⑫役職>	くるくるパーマ
	6 人型	天使
悪魔	1 <①哺乳類>	黒い角と羽と尾
	2 <③爬虫類>	黒ローブ
	3 <④水棲動物>	まだら模様
	4 <⑤節足動物>	骨格
	5 <⑥昆虫>	死神
	6 人型	悪魔
精霊	1 <①哺乳類>	<⑪野菜>の帽子
	2 <②鳥>	半透明
	3 <③爬虫類>	<属性>の身体
	4 <④魚>	つぼ/ランプ
	5 小人	<⑦昆虫>の翅
	6 人型	<⑫役職>
幻獣	1 上半身A & 下半身B	AorB <①哺乳類>
	2 身体A & 頭B	AorB <②鳥>
	3 身体A & 尻尾B	AorB <③爬虫類>
	4 身体A & 翼<②鳥>	AorB <④魚>
	5 身体A & コウモリ羽	AorB <⑤水棲動物>
	6 身体A & 竜	AorB <⑥節足動物>
鎧甲	1 <⑥節足動物>	機械の羽
	2 <⑦昆虫>	甲羅/貝
	3 <⑧おもちゃ>	つやつや
	4 <⑨道具>	ネジまき
	5 <⑩家電>	時計じかけ
	6 人型	<⑫役職>
未分類	1 <①哺乳類>	人型
	2 <②鳥>	球体
	3 <④魚>	ふさふさ
	4 <⑪野菜>	しましま
	5 木/フルーツ	<職業決定チャート>
	6 正体不明	<⑫役職>
—	任意	G Mの任意

①哺乳類 D66 ROC

D66	説明
1	イヌ
2	オオカミ
3	タヌキ
4	キツネ
5	ネコ
6	ライオン/トラ
1	クマ
2	イタチ
3	スカンク
4	アライグマ
5	パンダ
6	アシカ/アザラシ
1	ウシ
2	ブタ/イノシシ
3	ヒツジ
4	ヤギ
5	シカ
6	ラクダ/アルパカ
1	カバ
2	イルカ
3	クジラ
4	ウマ
5	ロバ
6	サイ
1	ネズミ
2	カビバラ
3	リス
4	ウサギ
5	サル/ヒト
6	ゴリラ
1	モグラ
2	コウモリ
3	ハリネズミ
4	カンガルー
5	アルマジロ
6	ゾウ

②鳥 D6 ROC

D6	種類
1	スズメ
2	フクロウ
3	カラス
4	タカ/ワシ
5	ハクチョウ
6	ペンギン

③爬虫類 D6 ROC

D6	種類
1	トカゲ
2	ヘビ
3	ワニ
4	カメ
5	ティラノサウルス
6	トリケラトプス

④魚 D6 ROC

D6	種類
1	ウナギ
2	サメ
3	メダカ
4	タツノオトシゴ
5	マグロ
6	マンボウ

⑤水棲動物 D6 ROC

D6	種類
1	クラゲ
2	ヒトデ
3	タコ/イカ
4	ハマグリ/アンモナイト
5	カエル/オタマジャクシ
6	サンショウウオ

⑥節足動物 D6 ROC

D6	種類
1	クモ/サソリ
2	カニ/エビ
3	ミジンコ
4	フジツボ
5	ムカデ
6	ダンゴムシ

⑦昆虫 D6 ROC

D6	種類
1	カブトムシ/クワガタ
2	チョウ/ガ
3	ハエ
4	ハチ/アリ
5	バッタ/コオロギ
6	トンボ

⑧おもちゃ D6 ROC

D6	種類
1	人形
2	ミニチュア
3	ブロック
4	プラモデル
5	ボードゲーム
6	ゲーム機

⑨道具 D6 ROC

D6	種類
1	ナベ・ヤカン
2	筆記用具
3	缶/瓶
4	懐中電灯
5	箱
6	紙

⑩家電 D6 ROC

D6	種類
1	電子レンジ/トースター
2	冷蔵庫
3	扇風機
4	掃除機
5	テレビ
6	ストーブ

⑪野菜 D6 ROC

D6	種類
1	ニンジン
2	キャベツ
3	カボチャ
4	キノコ
5	トマト
6	イモ

⑫役職 D6 ROC

D6	種類
1	魔法使い
2	騎士
3	狩人
4	メイド/執事
5	姫/王子
6	王/殿様

## 索引

### A～X

☆B O S S 特性	148
B S : 悩み	133
B S : マヒ	133
B S : 凶暴	133
B S : 混乱	133
B S : 重圧	133
B S : 衰弱	133
B S : 転倒	133
B S : 封印	133
B S : 暴走	133
B S : 漏出	133
B S 無効	150
IC レコーダー	104
N P C の作成	139
N P C 向けバッドステータス一覧	133
N P C 向け攻撃技の作成	160
Q & A	160
# S N S	105
T R P G 用語集	9

### あ

アーマー	60
アーマーⅡ	61
アイスブレード	98
アイテムとは?	102
アイテムの決定	49
アイテムの見方	102
アイテムの入手	121
アイテム・技能	102
アイテム・技能の活用	121
アクアブラスト	98
アクション	128
アクセサリ	103
アシストパワー	64
アシストパワーⅡ	65
アシッドプレス	99
○アタックマスター	93
あとがき	195
アフタープレイ	119
アフタープレイ	169
アフタープレイ	179
#アプリサイト	105
赤鬼	154
悪影響一覧	123
小豆鬼	152
熱い魂	76
雨具	103

### い

イナズマ	99
インパクト!	57
インプ	85
インフェルノ	98
☆生き字引	79
異世界からの来訪者	12
移動とエリア	129
歪な影	101
衣服	103
今だ!	81
☆癒しの調べ	75
岩叩き	99

### う

ウィンドブラスト	99
ウォータープレス	98
ウォール	59
ウニクリトゲ	153
受け流し	79
馬	103

### え

エキストラ	105
エクスポージョン	98

エナジーウェイブ	100
エネミー	146
エネミーデータの見方	147
エネミーとは?	146
エレキハンマー	99
○エレメントアタック	93
エンディングフェイズ	168,177
衛星通信機能	104
駅	105
炎刃	98
円盤ロボ	153

### お

オートバイ	103
オープニングフェイズ	165,172
オーラブレード	100
おとり	61
おもちゃ	105
お店	105
◎応援	48
押さえこみ	72
驚かす	101
鬼火	98
音楽道具	105
音楽プレイヤー	104
隠密状態	135

### か

○カーテン	93
カウンター	73
カバーアップ	135
カメラ	105
カメラ機能	104
絵画道具	105
☆快進撃	55
懐中電灯	103
覚悟	73
角砂糖	103
○隠れる	93
○影分身	93
籠	103
楽器	105
◎庇う	48
壁	157
仮初の魔	150
☆観察眼	75
感性のmana	76
感性のmanaⅡ	77

### き

キャラクターシートの見方	45
キャラクターセクション	25
キャラクターとは?	26
キャラクターの作成方法	27
キャラクターの状態	123,132
キャラクターの成長	120
キャラクター作成	26
キャンペーンフック	179
キュー	64
キュービット	84
○キラー	94
気功玉	100
義肢	104
鬼神	56
鬼神Ⅱ	57
技能	106
☆奇妙な空間	63
救急箱	104
救急箱	105
◎休憩	148
○吸収	94
協調行動	68
○巨大	150
○巨大Ⅱ	150
○巨大化	94
緊急移動	81
緊急指令	7

クイックスタート	28
クーラーボックス	103
クールダウン	80
クライマックスフェイズ	168,176
クラゲモドキ	155
クラスデータ	50
クラスデータとは?	50
クラスデータの見方	51
クラスの決定	46
クラッグプレス	99
グリーンドラゴン	86
クリエイション	77
クリエイトモンスター	157
グリフォン	86
クレイゴレム	88
腐ったニオイ	99
車椅子	104

ゲームの進行	114
ゲームの流れ	4
ゲームマスターセクション	137
ゲームマスターとは?	138
ゲームマスターール	138
ケセランパサラン	84
ケットシー	87
携帯ゲーム機	104
携帯電話	104
化粧道具	103
☆元気一発	63
#検索サイト	105
原理のmana	80
原理のmana II	81

ゴースト	85
ゴルドンルール	6
コキュートス	98
コンストラクション	44
コンストラクションとは?	44
コンストラクションの手順	44
コンピネーション	63
コンフュージョン	101
行為判定ルール	108
攻撃と防御	130
攻撃技の見方	90
攻撃専念	72
攻撃専念II	73
公共 Wi-Fi	105
工具箱	105
公衆電話	105
高速指揮	81
光刃	101
氷の鎖	98
黒毒	101
鼓舞	75
小豆鬼	152
☆渾身の一撃	55

サイコネシス	100
サンダラス	104
サンダートルネード	99
サンダーニードル	99
サンダープレス	99
サンブルキャラクター	28
○再生	94
雑魚マモノモドキ	152
○砂糖好き	94
五月雨剣	100

シナリオセクション	161
シナリオの作成法	143
シナリオの読み方	162
シャドウサイズ	101
ジャマー	63
ジュエルストライク	99

ショックn	123
ショットガン	100
塩瓶	103
○嗜好品: □□	150
○自己回復	94
指示トレーニング	72
□□辞書	105
自転車	103
自動車	103
習字道具	105
集中	76
重力斧	101
十徳ナイフ	103
○瘴気	151
常備薬	104
情報収集	121
☆守護	59
☆使用回数回復	148
○人語理解	95

ステップアタック	56
ストーンブラスト	99
ストライクブレード	100
ストロング	64
スネア	99
スポーツ用品: □□	104
スマッシュ	71
スライサー	100
スライム	89
スラッシュ	100
すり抜け	56
酢	103
水筒	103
○砂埃	95
鋭いツッコミ	100

セッションに必要なもの	7
セッションの進行	140
セッションの成功	7
セッション全体の流れ	114
○制御不能	95
世界観用語集	10
絶対零度ギャグ	98
○零距离	95
☆戦意高揚	71
○戦意刺激	151
戦闘ルール	124
全力回避	75
全力回避II	77
全力行動	71
全力防御	67
全力防御II	69

そっちじゃない	68
ソニックボイス	99
その他	160
相殺	61
即断即決	80
☆底力	59
組織	16

ダークゲイザー	101
ダークスピア	101
ダークビーム	101
ダークプレス	101
タイダルウェーブ	98
タイヨモドキ	156
☆ダウン復活	149
タクシー	105
☆ダブルアタック	149
ダブルスキル	57
ダメージアップ	56
ダンシングガード	76
対決による判定	110
○第三属性	92

○体質：ウィルス体	151	能力値の決定	47
○体質：デジタル体	151	野良イヌネコ	155
○体質：均一体	92	野良河童	154
○体質：群体	92	野良小地蔵様	152
○体質：幻影体	92	野良トロール	155
○体質：軟体	92	野良ヌレパラソル	153
○体質：物理干渉体	151	野良バインエル	154
☆第二形態	148	野良ブラナリあん	154
魂の叫び	77		
鍛練のマナ	72		
鍛練のマナⅡ	73		
<b>ち</b>		<b>は</b>	
力溜め	55	パーソナリティーズ	18
力溜めⅡ	57	パーソナリティーズとは？	18
挑発	71	パーソナルデータとは？	40
		パーソナルデータの決定	40
<b>つ</b>		バーニングクロー	98
ツタウィップ	99	バイオレントウィンド	99
☆追加行動	149	ハイバースマッシュ	73
○痛恨打	96	ハイパーフレア	98
杖	104	ハイブースト	81
冷たい視線	98	はじめに	3
釣り道具	103	バス停	105
		バッテリー君	153
<b>て</b>		バッドステータス一覧	133
ディバインシュート	101	ばにばにヒット	99
ティンクルスター	101	バブルボム	98
○テクニカル	95	バリア	59
デザイナーアイ	76	バリアⅡ	60
デジタルカメラ	104	バリアⅢ	61
デストロイバスター	100	バレットショット	100
○テレポート	95	パワフル	60
テント	103	パンチ	100
天狗	84	○運ぶ	96
天才の技	80	☆場面攻撃	149
電子辞書	104	万能のマナ	68
電話機能	104	万能のマナⅡ	69
<b>と</b>		<b>ひ</b>	
トーチカ	60	ヒーリングマスター	65
○トラップエリア	96	ヒール	63
トランスファー	67	ヒールⅡ	64
トランスファーⅡ	69	ヒールⅢ	65
○トリックスター	93	○ひっぱる	96
☆トリプルアタック	149	ビデオカメラ	104
○とりもち	96	ビリビリショック	99
ドリルベネトレイト	100	光の雨	101
どんぐり砲台	152	飛行機	105
動画プレーヤー	104	○飛翔	96
道具箱	105	筆記用具	105
特技データの見方	52	火鼠	87
特技とアイテム	134	火柱	98
特技の決定	48	疲労n（ひろう）	123
毒針	100		
図書館	105	<b>ふ</b>	
		ファイアニードル	98
<b>な</b>		ファイアブレス	98
ナキムシ	88	ブースト	79
泣きわめく	100	フェアリー	87
長伸ばし	64	フェイント	56
難易度と行為のイメージ表	108	ブラックホール	101
		ブラックロック	101
<b>に</b>		フラッシュ	101
日常の影響	122	プラモ戦士	156
日常ルール	121	プラモ戦車	156
人形兵	88	フラワーボンバー	99
		プリブレイ	114,164,170
<b>ぬ</b>		プリペイド携帯	104
ぬいぐるみ	105	☆フルバースト	67
		フレイムカイザー	98
<b>ね</b>		ブレイ方式	138
ネットカフェ	105	プレッシャー	100
# ネット質問板	105	フロースンダスト	98
熱風掌	98	フロストシュガー	98
寝袋	103	ブロック固め	99
○狙う	97	風刃	99
念動拳	100	深追い	80
念力シュート	100	吹き飛ばし	60
		不思議な踊り	100
<b>の</b>		不調一覧	123
☆能力看破	79	不調：ストレス	123

不調：大怪我	123
不調：風邪	123
不調：怪我	123
復活	65
舞踏	76
○浮遊	97
病院	105
振り返りについて	142
分類セットの見方	83
分裂	150
<b>へ</b>	
ベトロアイズ	101
ヘリ	105
ヘルハウンド	85
○変身	97
弁当箱	103
<b>ほ</b>	
ホーリーアロー	101
ホーリープレス	101
ホーリーライト	101
ボール	104
ボルトハンマー	99
ホワイトアウト	101
○放り投げ	97
防寒着	103
棒人間	89
補聴器	104
<b>ま</b>	
マジックシールド	69
マシンガントーク	100
マッスルボディ	72
マッスルボディⅡ	73
マナ (Mana)	14
☆マナの器	67
マナバースト	68
マナブレイク	69
マナルール	112
○まねる	97
マモノ (Goblin)	12
マモノウェア	103
マモノがいる世界	12
マモノデータ	82
マモノと共存する社会	15
マモノの決定	49
マモノバトル	124
マモノランダム決定チャート	43
◎マモノ干渉	148
マモノ干渉力	122
マモノ鑑札	103
マモノ教室所	105
マモノ保護者	14
マモノ本体の見方	90
巻き込む	55
巻き込むⅡ	57
巻き戻し	65
魔法物質 (magical-matter)	13
豆鬼	89
豆鬼侍	155
間物戸市	17
守る	59
守るⅡ	61
<b>み</b>	
ミカツキモドキ	156
ミストベール	98
みだれうち	100
ミドルフェイズ	166,174
身代わり	61
水着	104
<b>む</b>	
☆無限の魔	149
虫取り網	103
無数の世界観	18
無線 LAN 機能	104
☆無敵	71

<b>め</b>	
メイズ	65
メインプレイ	116
メタルシュート	99
眼鏡	104

<b>も</b>	
モーターボート	105
モバイル PC	104
森の主	157

<b>や</b>	
ヤケドするぜ	98
やせ我慢	68
野外調理セット	103

<b>ゆ</b>	
ユニコーン	86
ユニフォーム	104
○夢世界	151

<b>よ</b>	
用語集	8

<b>ら</b>	
ライター	103
ライトニングランス	99
ライトメイス	101
ライフパス	40
ラウンド進行	126
ラジオ	104
ラジオチューナー	104
ラッキースター	68
ラッキーヒット	77
ランス	100
ランタン	103
ランチャーカノン	100
○ランナウト	97

<b>り</b>	
リフレクション	69
リフレッシュ	67

<b>る</b>	
ルールセクション	107
ルールの処理	8

<b>れ</b>	
レーザー光線	101
レジャーシート	103
連撃	55
連撃Ⅱ	56
連撃Ⅲ	57
連携攻撃	81

<b>ろ</b>	
ロックンロール	75
ロックンロールⅡ	77
ロングシュート	80

<b>わ</b>	
ワールドセクション	11
ワイドバリア	60
ワイドヒール	64
ワンセグチューナー	104
ワンツアタック	72

## ROC 決定表

印象表	189
邂逅表	42
経験表	42
出自表	41
職業表	190
性格表	189
特徴表	41
パートナー表	42
マモノランダム決定表	43
見た目表	190

## あとがき

『マモノと♪』は、「死が直結しない世界観で、かつ遊びやすいTRPG」というコンセプトから出発しました。

できるだけ説明を省きながら、現実とは違う部分を出すにはどうすればよいか。RPG部分を補助するルールができないかと、つくっていく過程で考えさせられたのは、自分にとってのTRPGとは何かでした。

今の自分にとってのTRPGとは、  
「一緒に物語をつくる」ことだ。

『マモノと♪』は、それをマナルールという形でできるだけ再現しようとしてきました。

だからこそマナルールは、ロールプレイだけでなく、他の人へのフォローや、場を盛り上げる設定を出した時にも「いいね！」ができるようにしています。

ぜひ、参加者みんなに「いいね！」ができるような場になることを期待しています。

保田 琳

奥付

2014年1月14日 初版

2015年9月6日 第7版

著者・イラスト

保田 琳

マモノエネミー案協力

1000 ほんず

テストプレイ

卓上劇団ひゅぶのしす

クリエイティブ・コモンズ



ただし、サンプルシナリオの  
ネタばれはお控えください。

## SRSの目的及び権利の表記

スタンダードRPGシステム（SRS）は  
有限会社ファースト・アミューズメント・  
リサーチ並びに井上純氏の著作物を利用した  
サービスです。

SRSの目的は、標準化したRPGの制作  
及びプレイ環境を共有し、より便利で快適な  
TRPG環境を作り上げ発展させることです。

SRSを利用するにあたり、この目的に同  
意しこのサービスに参加します。







# マモノ<sup>す</sup>ふしぎな友達と過ごす ちょっとふしぎな<sup>まいにち</sup>日常

## マモノと日常生活系TRPG！

現代に良く似たこの世界には、異世界からやってきた「マモノ」がいる。  
あなたは「マモノ」の保護者となって、マモノ大会を勝ち進んだり、野良マモノの騒動を解決したり、マモノと人間の日常物語をつくっていこう！

## セッション支援システム【マナルール】誕生！！

「物語を一緒につくる」ことをリアルタイムで評価できる【マナルール】により、参加者同士の協力プレーを促進！

## 自分のマモノに指示して戦う「マモノバトル」！！

ストレス発散が目的のバトル。「移動・攻撃・特殊」の行動をプロットして、上手くマモノに指示をだそう！ダウンしたら、すかさず必殺技でフィニッシュだ！

マモノと♪