

獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG  
～ 基本ルール ～

それは…

獣人たちの物語…。

はるか遠くの恒星系『アスラニア』。

そこは食物連鎖が支配する混沌の世界。

そこで、獣人たちは何を求めるのか。

今、冒険が始まる。

# 目次

獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG.....	1
～ 基本ルール ～.....	1
目次 .....	3
☆卓上RPG用語辞典☆ .....	13
■卓上RPGとは？ ■.....	13
■参加者とキャラクター ■.....	13
●『PL』●.....	13
●『GM』●.....	13
●『PC』●.....	13
●『NPC』●.....	13
■ロールプレイ ■.....	13
●『ロールプレイ』●.....	13
●『キャラクタープレイ』●.....	13
■セッション ■.....	13
■シナリオ ■.....	13
■プレイ形態 ■.....	13
●『モノプレイ』●.....	13
●『スターシステムプレイ』●.....	13
●『キャンペーンプレイ』●.....	13
●『シェアワールドプレイ』●.....	13
●『1Fプレイ』●.....	13
■関連書籍 ■.....	13
●ルールブック●.....	13
●サブリメント●.....	13
●シナリオ集●.....	13
●リプレイ●.....	13
■ダイス ■.....	14
●『D6』.....	14
●『D20』.....	14
■ダイスロール ■.....	14
●『ダイスロール』●.....	14
■ダイスコード ■.....	14
●【NDM】●.....	14
●【0式NDM】●.....	14
■重要なダイスコード ■.....	14
●【1D2】●.....	14
●【0式1D2】●.....	14
●【1D3】●.....	14
●【0式1D3】●.....	14
●【1D6】●.....	14
●【0式1D6】●.....	14
●【1D4】●.....	14
●【0式1D4】●.....	14
●【1D5】●.....	14
●【0式1D5】●.....	14
●【1D10】●.....	14
●【0式1D10】●.....	14
●【1D20】●.....	14
●【1D20】●.....	14
■派生したダイスコード ■.....	14
●【1D8】●.....	14
●【1D9】●.....	14
●【1D12】●.....	14
●【1D15】●.....	14
●【1D16】●.....	14

●【1D18】●	14
●【1D24】●	14
●【1D25】●	14
●【1D27】●	14
●【1D30】●	14
●【1D32】●	14
●【1D36】●	14
●【1D40】●	14
●【1D100】●	14
☆プレイングマナー☆	15
■『GM』と『PL』両方が気を付ける点■	15
●他の方への配慮●	15
●能動的に楽しむ●	15
●自信を持つ●	15
●焦らず冷静に●	15
☆ルールの優先度☆	15
☆アスランとガイア☆	16
■『アスラン』と『ガイア』■	16
●『アスラン』と『ガイア』の関係●	16
●『アスラン』と『ガイア』の姿●	16
●『パンスペルミア計画』●	16
●『アスラン』の善悪論●	16
●『ガイア』の善悪論●	16
☆恒星系アスラニアの生物☆	17
■『恒星系アスラニア』の生物■	17
●『インターキャリア』●	17
遺伝子の取り込み	17
遺伝子の組み込み	17
遺伝子の最適化	17
生存可能温度	17
遺伝子の更新	17
不老の身	17
進化の速度	17
キメラの発生	17
知的生命体	17
●『ハビタブルバリア』とは？●	17
●『コントロールタワー』●	17
☆このゲームのキャラクター☆	18
■選べる生物■	18
●獣人●	18
●知獣●	18
■『魔法』■	18
●魔法と科学の違い●	18
■生物の食性■	18
●H・草食獣ハービヴォア●	18
●C・肉食獣カーニヴォア●	18
●B・吸血獣ブラッドサカー●	18
●S・魂食獣ソウルイーター●	18
●V・毒牙儒ヴェノムスファンゲ●	18
●T・賭博獣トリックスター●	18
■獣人、知獣の一般思想■	18
■獣人、知獣の言語■	18
☆PCの作成方法☆	19
(1)形態の決定	19
(2)食性の決定	19
(3)パーソナルデータの決定	19

☆恒星系アスラニアの世界を再現するルール☆	20
■基本パラメータ■	20
●【負傷度】●	20
●【狂気度】●	20
●【空腹度】●	20
●【AP】●	20
●【MAXAP】●	20
●【財産点】●	20
●【CP】●	20
●【レベル】●	20
■『アビリティ』『アイテム』■	20
ゲーム内の時間	20
ゲーム内の位置	20
通常のエリア	20
解放には条件があるエリア	20
立ち入りには条件があるエリア	20
ドロップアイテム	20
獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG	21
キャラクターシート	21
食性	21
形態	21
パーソナルデータ	21
基本パラメータ	21
獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG	22
ステージマップシート	22
通常のエリア	22
解放には条件があるエリア	22
立ち入りには条件があるエリア	22
☆ゲームの進行方法☆	23
●セットアップステップ●	23
●クリンナップステップ●	23
◆『P C』のいる『エリア』の内1つ以上『描写済み状態』でない『エリア』が存在する場合	23
◆『P C』のいる『エリア』全てが『描写済み状態』になっている場合◆	23
●メインステップ●	23
◆キャラクターの登場◆	23
◆キャラクターの成長◆	23
◆アイテムの購入◆	23
◆戦闘処理◆	23
◆シーンの終了◆	23
☆戦闘処理☆	24
●戦闘処理について●	24
●位置の描写●	24
●セットアッププロセス●	24
●イニシアティヴプロセス●	24
◆『シーンキャラクター』に【1】匹でも【A P】が【1】以上のキャラクターいる場合◆	24
◆『シーンキャラクター』全員の【A P】が【0】以下の場合◆	24
●メインプロセス●	24
●クリンナッププロセス●	24
獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG	25
戦場シート	25
☆キャラクターのアクション☆	26
●アクションとは？●	26
●対象●	26
◆自身◆	26

◆N体/同ヘクス◆	26
◆全て/同ヘクス◆	26
◆Nヘクス/同エリア◆	26
◆全て/同エリア◆	26
◆効果参照◆	26
●行為判定●	26
◆判定値の算出◆	26
◆難易度の算出◆	26
◆達成値の算出◆	26
◆成否の確認	26
☆ダメージ処理☆	27
●自らダメージを受ける●	27
●セーヴィングスロー●	27
●【肉体ダメージ】●	27
●【精神ダメージ】●	27
●『狂気決定ロール』●	27
●【邪毒ダメージ】●	27
●【空腹ダメージ】●	27
●【恋愛攻略ダメージ】●	27
●【友情攻略ダメージ】●	27
●【精神支配ダメージ】●	27
●【信頼攻略ダメージ】●	27
☆キャラクターの状態☆	28
●【刻印状態:○○】●	28
●【組み付き状態:○○】●	28
●【組み付かれ状態:○○】●	28
●【スタン状態】●	28
●【気絶状態】●	28
●【逃走状態】●	28
●【殺意状態】●	28
●【笑いながら泣いている状態】●	28
●【ドM状態】●	28
●【飢えたケモノ状態】●	28
●【幻覚幻聴状態】●	28
●【盲目状態】●	28
●【沈黙状態】●	28
●【服従状態】●	28
●【感情状態】●	28
●【バグ実況状態】●	28
●【睡眠状態】●	28
●【力が抜けて動けない状態】●	28
●【モンスター状態】●	28
●【獣化状態】●	28
●【放心状態】●	28
●【獣人化状態】●	28
☆アビリティ&アイテム一覧表☆	29
■食性奥義アビリティ■	29
●草食●	29
●血食●	29
●吸血●	29
●吸血強化●	29
●吸血強化2●	29
●肉食●	29
●踊り食い●	29
●踊り食い強化●	29

●踊り食い強化2●	29
●ソフトヴォア●	29
●ソフトヴォア強化●	29
●ソフトヴォア強化2●	29
●ソウルドレイン●	30
●ソウルドレイン強化●	30
●ソウルドレイン強化2●	30
●刻印●	30
●刻印強化●	30
●刻印強化2●	30
●＜A: 邪毒:B＞●	30
●ヴェノムスファンゲ●	30
●ヴェノムスファンゲ強化2●	30
●ヴェノムスファンゲ強化●	30
●ギャンプリングヴォア●	30
●ギャンプリングヴォア強化●	30
●ギャンプリングヴォア強化2●	30
●ギャンプリングヴォア代用●	30
■食糧アイテム■	31
●食べられる植物230グラム●	31
●血液補給ドリンク230グラム●	31
●肉230グラム●	31
■フラグアイテム■	31
●＜A: 恋愛攻略フラグ:B＞●	31
●＜A: 友情攻略フラグ:B＞●	31
●＜A: 精神支配フラグ:B＞●	31
●＜A: 恐怖支配フラグ:B＞●	31
●＜A: 信頼攻略フラグ:B＞●	31
●秘密:○○●	31
●鍵:○○●	31
■獣性系アビリティ■	32
●獣化●	32
●隠密●	32
●隠密強化●	32
●隠密強化2●	32
●感知●	32
●感知強化●	32
●感知強化2●	32
●尻尾による攻撃●	32
●尻尾による攻撃強化●	32
●尻尾による攻撃強化2●	32
●パンチ強化2●	32
●パンチ強化●	32
●パンチ●	32
●キック●	32
●キック強化●	32
●キック強化2●	32
●炎の息による攻撃●	33
●炎の息による攻撃強化●	33
●炎の息による攻撃強化2●	33
●氷結の息による攻撃●	33
●氷結の息による攻撃強化●	33
●氷結の息による攻撃強化2●	33
●クロー●	33
●クロー強化●	33
●クロー強化2●	33
●噛みつく●	33

●囓みつく強化2●	33
●囓みつく強化●	33
●MAXAP増加●	33
●MAXAP増加2●	33
●回避●	33
●回避補助●	33
●回避強化2●	33
●回避強化●	34
●待機●	34
●移動●	34
●化ける●	34
●化ける強化●	34
●化ける強化2●	34
●看破強化2●	34
●看破●	34
●看破強化●	34
●獣性強化●	34
●獣性強化2●	34
●獣人化●	34
●元に戻る●	34
■近距離武器攻撃系アビリティ■	35
●ロングソード●	35
●ロングソード強化●	35
●ダブルショートダガー●	35
●ダブルショートダガー強化●	35
●ナイトランス強化●	35
●レイピア●	35
●レイピア強化●	35
●スピア●	35
●スピア強化●	35
●近武器攻強化●	35
●バトルアックス●	35
●バトルアックス強化●	35
●ナイトランス●	35
●近武器攻強化2●	35
●ロングソード強化2●	36
●ダブルショートダガー強化2●	36
●レイピア強化2●	36
●スピア強化2●	36
●バトルアックス強化2●	36
●ナイトランス強化2●	36
■近距離武器■	36
●ロングソード●	36
●ショートダガー●	36
●レイピア●	36
●スピア●	36
●バトルアックス●	36
●ナイトランス●	36
■遠距離武器攻撃系アビリティ■	37
●ボウ&アロー●	37
●ボウ&アロー強化●	37
●クロスボウ&アロー●	37
●クロスボウ&アロー強化●	37
●ショットガン&バレット●	37
●ショットガン&バレット強化●	37
●ライフル&バレット●	37
●ライフル&バレット強化●	37



●拳銃と銃弾●	37
●拳銃と銃弾強化●	37
●遠武器攻強化●	37
●遠武器攻強化2●	37
●ボウ&アロー強化2●	38
●クロスボウ&アロー強化2●	38
●ショットガン&バレット強化2●	38
●ライフル&バレット強化2●	38
●拳銃と銃弾強化2●	38
■遠距離武器■	38
●ボウ●	38
●クロスボウ●	38
●ショットガン●	38
●ライフル●	38
●拳銃●	38
●アロー●	38
●バレット●	38
■コミュニケーション系	39
アビリティ■	39
●恋愛攻略●	39
●恋愛攻略強化●	39
●友情攻略●	39
●友情攻略強化●	39
●マインドコントロール●	39
●マインドコントロール強化●	39
●恐怖させる●	39
●恐怖させる強化●	39
●信頼を得る●	39
●信頼を得る強化●	39
●マインドリーディング●	39
●マインドリーディング強化●	39
●説得●	40
●説得強化●	40
●真偽感知●	40
●真偽感知強化●	40
●嘘をつく強化●	40
●嘘を吐く●	40
●意志●	40
●意志強化●	40
●恋愛攻略強化2●	40
●友情攻略強化2●	40
●マインドコントロール強化2●	40
●恐怖させる強化2●	40
●信頼を得る強化2●	40
●マインドリーディング強化2●	40
●説得強化2●	40
●真偽感知強化2●	40
●嘘を吐く強化2●	40
●意志強化2●	40
●コミュ強化●	41
●コミュ強化2●	41
■魔法系アビリティ■	41
●アースクエイク●	41
●アースクエイク強化●	41
●アースクエイク強化2●	41
●抗魔●	41
●抗魔強化●	41

●抗魔強化2●	41
●インフェルノ強化●	41
●インフェルノ	41
●インフェルノ強化2●	41
●衝撃波●	41
●衝撃波強化●	41
●衝撃波強化2●	41
●トルネイドディザスター●	41
●トルネイドディザスター強化●	41
●トルネイドディザスター強化2●	41
●ライトニングサンダー強化2●	41
●ライトニングサンダー●	42
●ライトニングサンダー強化●	42
●ライトニングフォース●	42
●ライトニングフォース強化●	42
●ライトニングフォース強化2●	42
●魔法強化●	42
●魔法強化2●	42
●テレポート●	42
●テレポート強化●	42
●テレポート強化2●	42
■魔法のアイテム■	42
●魔法の杖●	42
●魔導書●	42
●フード付きのローブ●	42
■その他アビリティ■	42
●運勢●	42
●運勢強化●	42
●運勢強化2●	42
●エリア観察●	42
●エリア観察強化●	42
●エリア観察強化2●	42
獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG	43
アビリティシート	43
獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG	44
アイテムシート	44
☆NPCの作成方法☆	45
NPCの作成方法	45
自動取得(共通)	45
自動取得(H)	45
自動取得(C)	45
自動取得(B)	45
自動取得(S)	45
自動取得(V)	45
自動取得(T)	45
自動取得(獣人)	45
自動取得(知獣)	45
アーキタイプ一覧表	46
鷲/隼のクロスボウ使い	46
初期取得	46
成長取得	46
虎/狼/猫/犬の友人	46
初期取得	46
成長取得	46
蛇/蜥蜴/狐の魔術師	46
初期取得	46
成長取得	46

竜の捕食者.....	47
初期取得 .....	47
成長取得 .....	47
ハチドリ/兎/鹿のアイドル .....	47
初期取得 .....	47
成長取得 .....	47
獅子/虎のトリックスター .....	47
初期取得 .....	47
成長取得 .....	47
竜の斧使い.....	48
初期取得 .....	48
成長取得 .....	48
兎/ハチドリ/鹿のレイピア使い.....	48
初期取得 .....	48
成長取得 .....	48
鱈/ハイエナのガンマン .....	48
初期取得 .....	48
成長取得 .....	48
狼/獅子の騎士.....	49
初期取得 .....	49
成長取得 .....	49
蛇/蜥蜴/狐のアサシン .....	49
初期取得 .....	49
成長取得 .....	49
狼/獅子の剣士.....	49
初期取得 .....	49
成長取得 .....	49
雉の弓手.....	50
初期取得 .....	50
成長取得 .....	50
草食獣ハービヴォア.....	50
初期取得 .....	50
成長取得 .....	50
肉食獣カーニヴォア.....	50
初期取得 .....	50
成長取得 .....	50
吸血獣ブラッドサカー.....	51
初期取得 .....	51
成長取得 .....	51
魂食獣ソウルイーター .....	51
初期取得 .....	51
成長取得 .....	51
毒牙獣ヴェノムスファング.....	51
初期取得 .....	51
成長取得 .....	51
賭博獣トリックスター .....	52
初期取得 .....	52
成長取得 .....	52
鱈/イタチ/竜のスピア使い.....	52
初期取得 .....	52
成長取得 .....	52
神速のスターヴィーゼル .....	52
初期取得 .....	52
成長取得 .....	52
☆国の形態☆.....	53
■国の形態■.....	53
●草食至上主義食糧調達国●.....	53

●肉食獸至上主義食糧調達国●..... 53

●吸血獸至上主義食糧調達国●..... 53

●魂食獸至上主義食糧調達国●..... 53

●毒牙獸至上主義食糧調達国●..... 53

●捕食者至上主義食糧調達国●..... 53

●頭腦至上主義食糧調達国●..... 53

●魔術師至上主義食糧調達国●..... 53

●爬虫類至上主義食糧調達国●..... 53

●竜類至上主義食糧調達国●..... 53

●鳥類至上主義食糧調達国●..... 53

●哺乳類至上主義食糧調達国●..... 53

●国民區別主義食糧調達国●..... 53

●弱肉強食主義食糧調達国●..... 53

# ☆卓上RPG用語辞典☆

## ■卓上RPGとは？■

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

## ■参加者とキャラクター■

### ●『PL』●

プレイヤーの略。

以下の2つの意味があります。

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

### ●『GM』●

ゲームマスターの略。

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

### ●『PC』●

『プレイヤーキャラクター』や『プレイヤーズキャラクター』の略。

『PL』が演じる主人公を指します。

### ●『NPC』●

『ノンプレイヤーキャラクター』や『ノンプレイヤーズキャラクター』の略。

『PC』以外のその他キャラクターの総称で、『GM』が演じます。

## ■ロールプレイ■

### ●『ロールプレイ』●

役を演じること。

『RP』と略されることがあります。

### ●『キャラクタープレイ』●

キャラクターを演じること。

## ■セッション■

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

## ■シナリオ■

『シナリオ』とは卓上RPGをプレイする上で、よりスムーズな進行を計るために予め決めておく指針のことです。

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

## ■プレイ形態■

プレイ形態には名前が存在します。

### ●『モノプレイ』●

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

### ●『スターシステムプレイ』●

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

### ●『キャンペーンプレイ』●

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

### ●『シェアワールドプレイ』●

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

### ●『IFプレイ』●

今までにプレイしたことのある『シナリオ』をプレイすること。

## ■関連書籍■

### ●ルールブック●

その卓上RPGのルールが書かれた書籍(本、電子書籍)。

### ●サプリメント●

その卓上RPGの追加ルールや追加データが書かれた書籍(本、電子書籍)。

### ●シナリオ集●

その卓上RPGの『シナリオ』がいくつか掲載された書籍(本、電子書籍)。

### ●リプレイ●

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

## ■ダイス■

### ●『D6』

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

### ●『D20』

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

## ■ダイスロール■

### ●『ダイスロール』●

ダイスを振ることです。

## ■ダイスコード■

以下をダイスコードといいます。

### ●『NDM』●

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

### ●『0式NDM』●

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

## ■重要なダイスコード■

### ●『1D2』●

『D20』か『D6』をロールし、奇数が出たら【1】として、偶数が出たら【2】とした値。

### ●『0式1D2』●

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

### ●『1D3』●

『D6』をロールし、【1】か【4】が出たら【1】として、【2】か【5】が出たら2として、【3】か【6】が出たら【3】とした値。

### ●『0式1D3』●

『D6』をロールし、【1】か【4】が出たら【0】として、【2】か【5】が出たら【1】として、【3】か【6】が出たら2とした値。

### ●『1D6』●

『D6』をロールし、出た値。

### ●『0式1D6』●

『D6』をロールし、出た値から【1】引いた値。

### ●『1D4』●

『D20』をロールし、【1】以上【5】以下が出たら【1】として、【6】以上【10】以下が出たら【2】として、【11】以上【15】以下が出たら【3】として、【16】以上【20】以下が出たら【4】とした値。

### ●『0式1D4』●

『D20』をロールし、【1】以上【5】以下が出たら【0】として、【6】以上【10】以下が出たら【1】として、【11】以上【15】以下が出たら【2】として、【16】以上【20】以下が出たら【3】とした値。

### ●『1D5』●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【1】か【6】なら【1】として、【2】か【7】なら【2】として、【3】か【8】なら【3】として、【4】か【9】なら【4】として、【5】か【0】なら【5】とした値。

### ●『0式1D5』●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【1】か【6】なら【0】として、【2】か【7】なら【1】として、【3】か【8】なら【2】として、【4】か【9】なら【3】として、【5】か【0】なら【4】とした値。

### ●『1D10』●

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

### ●『0式1D10』●

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

### ●『1D20』●

『D20』をロールし、出た値。

### ●『1D20』●

『D20』をロールし、出た値から【1】引いた値。

## ■派生したダイスコード■

### ●『1D8』●

【0式1D2】と【1D4】をロールし、【0式1D2】の【4】倍に【1D4】を足した値。

### ●『1D9』●

【0式1D3】と【1D3】をロールし、【0式1D3】の【3】倍に【1D3】を足した値。

### ●『1D12』●

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

### ●『1D15』●

【0式1D3】と【1D5】をロールし、【0式1D3】の【5】倍に【1D5】を足した値。

### ●『1D16』●

【0式1D4】と【1D4】をロールし、【0式1D4】の【4】倍に【1D4】を足した値。

### ●『1D18』●

【0式1D3】と【1D6】をロールし、【0式1D3】の【6】倍に【1D6】を足した値。

### ●『1D24』●

【0式1D4】と【1D6】をロールし、【0式1D4】の【6】倍に【1D6】を足した値。

### ●『1D25』●

【0式1D5】と【1D5】をロールし、【0式1D5】の【5】倍に【1D5】を足した値。

### ●『1D27』●

【0式1D3】を2つと【1D3】をロールし、1つ目の【0式1D3】の【9】倍に、2つ目の【0式1D3】の【3倍】と【1D3】を足した値。

### ●『1D30』●

【0式1D3】と【1D10】をロールし、【0式1D3】の【10】倍に【1D10】を足した値。

### ●『1D32』●

【0式1D2】と【0式1D4】と【1D4】をロールし、【0式1D2】の【16】倍に、【0式1D4】の4倍と【1D4】を足した値。

### ●『1D36』●

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

### ●『1D40』●

【0式1D2】と【1D20】をロールし、【0式1D2】の【20】倍に【1D20】を足した値。

### ●『1D100』●

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

## ☆プレイングマナー☆

### ■『GM』と『PL』両方が気を付ける点■

#### ●他の方への配慮●

他の参加者や周囲の人へ迷惑がかからないようにしましょう。

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

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

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

#### ●能動的に楽しむ●

他人に楽しませてもらうのではなく、自ら楽しもうとしましょう。

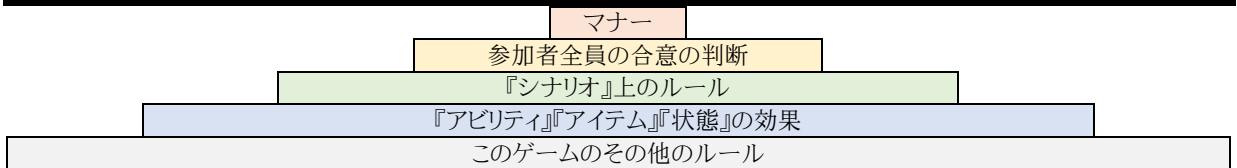
#### ●自信を持つ●

自分自身に自信を持ちましょう。

#### ●焦らず冷静に●

『セッション』で難しい状況に陥っても、焦らず冷静に考えましょう。

## ☆ルール of 優先度☆



## ☆アスランとガイア☆

### ■『アスラン』と『ガイア』■

『恒星系アスラニア』には『アスラン』という種族と『ガイア』という種族がいます。  
どちらも超高度な科学技術を持った種族です。  
『恒星系アスラニア』について語る上でとても重要な種族です。

### ●『アスラン』と『ガイア』の関係●

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

### ●『アスラン』と『ガイア』の姿●

『アスラン』の真の姿は黄金の獅子獣人、『ガイア』の真の姿は白銀の獅子獣人とそっくりです。  
ただ、姿を現すときは、どちらも別の他の生物の姿に化けることがあります。

### ●『パンスペルミア計画』●

『恒星系アスラニア』の生命の起源、それは『アスラン』が蒔いた『種』でした。  
『種』が一体どんなものだったかはわかりません。  
しかし、それは『アスラン』が科学技術によって生み出したものなのです。  
何故『アスラン』は『種』を蒔いたのでしょうか？  
それは、生物の相互作用を研究するためです。

### ●『アスラン』の善悪論●

「生きることは犠牲を払うことであり、それすなわち悪である。」  
「死ぬことは哀しみを生むことであり、それすなわち悪である。」  
「生きて種を保存することを放棄することは、過去の個体の生きた証の1つを失わせることであり、それすなわち悪である。」  
「生きて種を保存することは再び悪を生むことであり、それすなわち悪である。」  
「全てのことは悪になりうる。」  
「何物も正当化できない。」  
「しかし、だからこそ世界は美しい。」  
「そして、多様性も美しい。」

### ●『ガイア』の善悪論●

「生きることは犠牲を払うことであり、それすなわち悪である。」  
「死ぬことは哀しみを生むことであり、それすなわち悪である。」  
「生きて種を保存することを放棄することは、過去の個体の生きた証の1つを失わせることであり、それすなわち悪である。」  
「生きて種を保存することは再び悪を生むことであり、それすなわち悪である。」  
「全てのことは悪になりうる。」  
「何物も正当化できない。」  
「しかし、だからこそ世界は美しい。」  
「そして、多様性も美しい。」  
「悪は許してはならず、この世界は滅ぶべきである。」



# ☆恒星系アスラニアの生物☆

## ■『恒星系アスラニア』の生物■

### ●『インターキャリア』●

『恒星系アスラニア』には『インターキャリア』という微生物が存在します。  
これは『アスラン』がばらまいたものです。  
ウィルスや菌のように空気中や水中を飛び回ります。

### 遺伝子の取り込み

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

### 遺伝子の組み込み

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

### 遺伝子の最適化

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

### 生存可能温度

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

### 遺伝子の更新

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

### 不老の身

『恒星系アスラニア』の動植物は遺伝子の更新のおかげで老化しません。

### 進化の速度

『恒星系アスラニア』の生物は、『インターキャリア』の遺伝子の取り込みと組み込み、最適化によって、進化の速度が速いです。

また、通常複数の世代が必要な進化ですが、動植物は『遺伝子の更新』によって、1世代でも進化が起こります。

### キメラの発生

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

### 知的生命体

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

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

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

結果、『知的生命体』同士での食物連鎖が発生しました。

### ●『ハビタブルバリア』とは？●

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

これは『アスラン』が張ったもので、大気の蒸発を防ぐ働きを持っています。

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

### ●『コントロールタワー』●

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

これは『アスラン』が建てたもので、惑星の温度を調節する機能があります。

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

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

## ☆このゲームのキャラクター☆

### ■選べる生物■

このゲームのキャラクターは『獣人』と『知獣』のみです。

#### ●獣人●

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

地球の生物の遺伝子も一部受け継いでいます。

#### ●知獣●

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

地球の生物の遺伝子も一部受け継いでいます。

### ■『魔法』■

このゲームのキャラクターは『魔法』が使用できます。

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

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

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

『ポテンシャルドグマ』とは潜在するエネルギーの教義という意味です。

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

しかし、うまく使いこなせるかは各個体の様々な要因に依存します。

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

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

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

この技術をアスラン以外の恒星系アスラニアの生物は『魔法』と呼んでいます。

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

#### ●魔法と科学の違い●

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

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

### ■生物の食性■

このゲームのキャラクターには食性が存在します。

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

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

食性の取得個数をハビットレベルといいます。

また、食性がHのみの個体をカウンター、それ以外をプレデターと言います。

#### ●H・草食獣ハービヴォア●

植物を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

#### ●C・肉食獣カーニヴォア●

肉を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

#### ●B・吸血獣ブラッドサカー●

血を吸うことで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

#### ●S・魂食獣ソウルイーター●

魂を食べることで、エネルギーを獲得し生きる食性です。

#### ●V・毒牙獣ヴェノムスファンク●

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

#### ●T・賭博獣トリックスター●

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

### ■獣人、知獣の一般思想■

『獣人』や『知獣』の間では欲望至上主義思想が主流です。

欲望至上主義思想では、善も脳が持つ善意という感情を満たそうとする欲望として考え、愛するに幸せになってもらいたいという欲望や、生きていたいという欲望、善意を満たしたいという欲望、戦いたいという欲望など様々な欲望が対立することで生物は突き動かされるものとし、欲望は生物にとって最重要事項の1つであり、最優先すべきだというのが一般思想なのです。

### ■獣人、知獣の言語■

『獣人』や『知獣』はテレパシーで会話します。

テレパシーで会話するため、表音文字はなく、『獣人』や『知獣』が使用する文字は象形文字が殆どで、単語1つ1つに文字が割り当てられます。

ちなみに、テレパシーにも声質があります。

## ☆P Cの作成方法☆

### (1) 形態の決定

形態を、『知獣』と『獣人』のどちらか片方を選択します。

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



### (2) 食性の決定

食性を以下の6種類の中から1種類以上、好きな個数だけ取得してください。

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

食性を複数種取得しても構いませんし、同じ食性を複数個取得しても構いません。

また、全食性の取得個数の合計をハビットレベルといいます。



### (3) パーソナルデータの決定

以下のことを自由にお決めください。

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

※シナリオ開始時、経験、目的、計画に『GM』が情報を追加することがあります。

※名前と種族は必ずご決定ください。

※名前と種族以外は必ず決めなくてはならないわけではありません。

# ☆恒星系アスラニアの世界を再現するルール☆

## ■基本パラメータ■

※初期値はシナリオ開始時の値です。

### ●【負傷度】●

キャラクターの損傷度を示します。

初期値【0】、上限値【100】、下限値【0】パラメータで、上限値になったら約69000グラムの〈肉〉となって死んでしまいます。

### ●【狂気度】●

キャラクターの狂気度を示します。

初期値【0】、上限値【100】、下限値【0】のパラメータで、上限値になったらモンスターとなってしまいます。モンスターになると、狂気度の上限値がなしに、下限値が【100】に変更され、永久に【モンスター状態】となります(モンスター状態につきましては後述)。

### ●【空腹度】●

初期値【0】、キャラクターの空腹度を示す上限値【300】、下限値【0】のパラメータで、上限値になったら、約69000グラムの〈肉〉となって死んでしまいます。

### ●【AP】●

戦闘時の行動回数に関するポイントです(戦闘については後述いたします)。

戦闘時以外は【0】、上限値【MAXAP】、下限値なしです。

### ●【MAXAP】●

戦闘時の行動回数に関するパラメータです(戦闘については後述いたします)。

初期値【10】、上限値なし、下限値【0】です。

### ●【財産点】●

『アイテム』を得る為にあるポイントです。

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

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

### ●【CP】●

『アビリティ』を得る為にあるポイントです。

初期値は【0】、上限値なし、下限値【0】です。

### ●【レベル】●

キャラクターの強さを表すポイントです。

『PC』の【レベル】の初期値は【0】、上限値なし、下限値【0】です。

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

『NPC』の【レベル】は、『GM』が自由に変動させることができます。

## ■『アビリティ』『アイテム』■

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

最初は1つも取得していません。

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

同じアビリティを複数取得することも可能です。

各『アビリティ』『アイテム』の種類には【10】ポイントの【技能値】があり、他の『アビリティ』『アイテム』の効果で一時的に増加したり、減少したりします。

『アビリティ』『アイテム』の使用を『アクション』といいます。

## ゲーム内の時間

ゲーム内の時間は【現在のサイクル数】という単位で進行します。

【現在のサイクル数】の初期値は【0】となります。

## ゲーム内の位置

ゲーム内の場所は『エリア』という概念で表されます。

通常、同じ『エリア』にいるキャラクターとしか会話できません。

『エリア』には、『通常のエリア』、『解放には条件があるエリア』、『立ち入りには条件があるエリア』の3種類があります。

各『エリア』には、『描写済み状態』という『状態』の概念があります。

## 通常のエリア

誰でも行くことのできるエリアです。

## 解放には条件があるエリア

『シナリオ』作成者は『解放には条件があるエリア』に『解放条件』を設定します。

『解放条件』を満たしている間のみ、誰でも行くことができるようになる『エリア』です。

## 立ち入りには条件があるエリア

『シナリオ』作成者は『立ち入りには条件があるエリア』に『立ち入り条件』を設定します。

『立ち入り条件』を満たしているキャラクターのみ、行くことができる『エリア』です。

## ドロップアイテム

『シナリオ』作成者は、各エリアに『ドロップアイテム』を設定できます。

『ドロップアイテム』は〈エリア観察〉の効果で手に入れることができる『アイテム』です。

# 獣人戦記プレイズ&プレデターズ卓上RPG

## キャラクターシート

プレイヤー名	ゲームマスター名
--------	----------

### 食性

食性名	取得数	食性名	取得数
(H)草食獣ハービヴォア		(B)吸血獣ブラッドサカー	
(C)肉食獣カーニヴォア		(S)魂食獣ソウルイーター	
(P)毒牙獣ヴェノムスファング		(T)賭博獣トリックスター	
ハビットレベル			

### 形態

チェック	形態名	チェック	形態名
<input type="checkbox"/>	知獣	<input type="checkbox"/>	獣人

### パーソナルデータ

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

### 基本パラメータ

負傷度(下限値0～上限値100)	狂気度(下限値0～上限値100)	空腹度(下限値0～上限値300)
財産点(下限値0～上限値なし)	レベル(下限値0又は5～上限値なし)	AP(下限値なし～上限値MAXAP)
CP(下限値0～上限値なし)		MAXAP(下限値10～上限値なし)

# 獣人戦記プレイズ&プレデターズ卓上R P G

## ステージマップシート

### 通常のエリア

【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】

### 解放には条件があるエリア

【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】
【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】

### 立ち入りには条件があるエリア

【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】
【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】

## ☆ゲームの進行方法☆

ゲームはサイクルを繰り返すことで成り立ちます。

1{サイクル}の流れは以下の通りです。

### ●セットアップステップ●

- 1、『GM』が【経過させるサイクル数】を、【1】以上【6】以下の整数の中から指定します。
- 2、各『PC』は【レベル】が、【経過させるサイクル数】と同じ値だけ増加します。
- 3、各『PC』は【CP】が、その【ハビットレベル】×【5】×【経過させるサイクル数】と同じ値になります。
- 4、各『PC』は【空腹度】が、その【ハビットレベル】×【5】×【経過させるサイクル数】の値だけ増加します。
- 5、全てのエリアの描写済み状態が解除されます。
- 6、各『PL』は『通常のエリア』と、『解放条件』を満たしている『解放には条件があるエリア』と、自身の『PC』が『立ち入り条件』を満たしている『立ち入りには条件があるエリア』の中からその『PC』の行く『エリア』を1つ選び、その『PC』を移動させます。
- 7、【経過させるサイクル数】の数だけ【現在のサイクル数】が増加します。
- 8、『クリンナップステップ』へ移行します。

### ●クリンナップステップ●

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

『メインステップ』へ移行します。

◆『PC』のいる『エリア』全てが『描写済み状態』になっている場合◆

現在の『サイクル』を終了します。

### ●メインステップ●

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

◆キャラクターの登場◆

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

◆キャラクターの成長◆

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

◆アイテムの購入◆

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

◆戦闘処理◆

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

◆シーンの終了◆

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

## ☆戦闘処理☆

### ●戦闘処理について●

戦闘処理はラウンドを繰り返すことで成り立ちます。

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

### ●位置の描写●

『ヘクス』の概念があり、『戦場シート』を使用します。

『戦場シート』は後述いたします。

大きさの概念を無視して【1】ヘクスに何匹でも入れることができます。

### ●セットアッププロセス●

シーンキャラクター全ての【AP】が【MAXAP】の数だけ増加します。

『イニシアティヴプロセス』へ移行します。

### ●イニシアティヴプロセス●

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

【AP】÷【MAXAP】を分数で表した値が最も大きいキャラクターの中からランダムで【1】匹が『イニシアティヴキャラクター』となり、『メインプロセス』へ移行します。

#### ◆『シーンキャラクター』全員の【AP】が【0】以下の場合◆

『クリンナッププロセス』へ移行します。

### ●メインプロセス●

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

何もしない場合は＜待機＞を使用します。

『イニシアティヴプロセス』へ移行します。

### ●クリンナッププロセス●

1{ラウンド}が終了します。



# 獣人戦記プレイズ&プレデターズ卓上R P G

## 戦場シート

		ヘクス番号4			
		ヘクス番号3		ヘクス番号5	
ヘクス番号2			ヘクス番号21		ヘクス番号6
ヘクス番号1		ヘクス番号20		ヘクス番号22	ヘクス番号7
	ヘクス番号19		ヘクス番号32		ヘクス番号23
ヘクス番号18		ヘクス番号31		ヘクス番号33	ヘクス番号8
	ヘクス番号30		ヘクス番号37		ヘクス番号24
ヘクス番号17		ヘクス番号36		ヘクス番号34	ヘクス番号9
	ヘクス番号29		ヘクス番号25		ヘクス番号25
ヘクス番号16		ヘクス番号28		ヘクス番号26	ヘクス番号10
	ヘクス番号15		ヘクス番号27		ヘクス番号11
		ヘクス番号14		ヘクス番号12	
			ヘクス番号13		

## ☆キャラクターのアクション☆

### ●アクションとは？●

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

### ●対象●

『アクション』の対象決定方法はいくつか種類があります。

#### ◆自身◆

自分を対象とします。

#### ◆N体/同ヘクス◆

自分と同じヘクスにいるキャラクターの中から最少【1】  
体、最多【N】体指定し、対象とします。

ヘクスについては、『戦闘』についての説明で説明い  
たします。

#### ◆全て/同ヘクス◆

自分と同じヘクスにいる自分以外のキャラクター全て  
が対象となります。

ヘクスについては、『戦闘』についての説明で解説い  
たします。

#### ◆Nヘクス/同エリア◆

自分と同じエリアにあるヘクスを最少【1】ヘクス、最多  
【N】ヘクス指定し、そのヘクスにいるキャラクター全てを  
対象とします。

ヘクスについては、『戦闘』についての説明で説明い  
たします。

エリアについては『1{サイクル}の流れ』の説明で解説  
したします。

#### ◆全て/同エリア◆

自分と同じエリアにいる自分以外のキャラクター全て  
が対象となります。

エリアについては『1{サイクル}の流れ』の説明で解説  
したします。

#### ◆効果参照◆

それぞれの『アビリティ』『アイテム』の効果をご参照く  
ださい。

### ●行為判定●

『アビリティ』『アイテム』の説明文に「この行為判定に  
成功した時」と書かれているものがあります。

行為判定の成否は以下の流れで決定します。

#### ◆判定値の算出◆

この行為判定で成否を決定する『アクション』で使用す  
る『アビリティ』『アイテム』の説明文を参照し、使用者の  
【判定値】を求めます。



#### ◆難易度の算出◆

この行為判定で成否を決定する『アクション』で使用す  
る『アビリティ』『アイテム』の説明文を参照し、対象それ  
ぞれの【難易度】を求めます。



#### ◆達成値の算出◆

使用者の『PL』が対象ごとに  
【1D100】×（【判定値】+【難易度】）  
をロールし、  
これを対象に対しての【達成値】とします。



#### ◆成否の確認◆

対象ごとに成否を算出します。

対象に対しての【達成値】が対象の【難易度】×【100】  
より大きければ成功、対象に対しての【達成値】が対象  
の【難易度】×【100】以下なら失敗です。

## ☆ダメージ処理☆

### ●自らダメージを受ける●

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

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

### ●セーヴィングスロー●

【1D100】をロールし、【難易度】より大きければ成功、以下なら失敗です。

### ●【肉体ダメージ】●

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

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

### ●【精神ダメージ】●

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

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

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

### ●『狂気決定ロール』●

狂気によっては、【1D12】をロールし、出目に対応する状態へ陥ります。

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

### ●【邪毒ダメージ】●

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

### ●【空腹ダメージ】●

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

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

### ●【恋愛攻略ダメージ】●

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

### ●【友情攻略ダメージ】●

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

### ●【精神支配ダメージ】●

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

### ●【信頼攻略ダメージ】●

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

## ☆キャラクターの状態☆

### ●【刻印状態：〇〇】●

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

【刻印状態：〇〇】の〇〇が死亡するとこの状態は解かれる。

### ●【組み付き状態：〇〇】●

両手が塞がる。

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

シーン終了時、この状態は解かれる。

### ●【組み付かれ状態：〇〇】●

この状態のキャラクターは『アクション』ができない。

【組み付かれ状態：〇〇】の〇〇が持つ【組み付き状態：〇〇】が解かれなければ、この状態は解くことができない。  
シーン終了時、この状態は回復する。

### ●【スタン状態】●

この状態のキャラクターは『アクション』ができない。

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

### ●【気絶状態】●

この状態のキャラクターは『アクション』と会話ができない。

この状態はシーンが終了することで回復する。

### ●【逃走状態】●

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

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【殺意状態】●

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

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【笑いながら泣いている状態】●

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

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【DM状態】●

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

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【飢えたケモノ状態】●

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

冷静な判断はできず、味方すら喰おうとすることもありますが。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【幻覚幻聴状態】●

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

会話と『アクション』ができなくなります。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【盲目状態】●

このキャラクターは目が見えません。

視覚を必要とする『アクション』ができなくなります。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【沈黙状態】●

この状態のキャラクターは会話ができません。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【服従状態】●

この状態のキャラクターは誰の命令でも従うようになります。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【感情状態】●

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

冷静な判断はできず、味方すら攻撃しようとすることもあります。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【バグ実況状態】●

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

会話ができません。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【睡眠状態】●

この状態のキャラクターは眠ってしまい、会話と『アクション』ができません。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【力が抜けて動けない状態】●

この状態のキャラクターは『アクション』ができません。

この状態はシーンが終了することで回復します。

### ●【モンスター状態】●

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

冷静な判断はできず、誰が味方で誰が敵かすら認識できません。

### ●【獣化状態】●

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

『生態的特徴系アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

### ●【放心状態】●

この状態のキャラクターはあらゆる【技能値】に5マイナスされる。

この状態は『クリンナッププロセス』に解除される。

### ●【獣人化状態】●

この状態の間、【獣化状態】の効果を受けない。

## ☆アビリティ&アイテム一覧表☆

### ■食性奥義アビリティ■

#### ●草食●

『対象:効果参照』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『草食獣ハービヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分が食べられる植物を230グラム食べる度、自分は【空腹度】を1回復する。

#### ●血食●

『対象:効果参照』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『吸血獣ブラッドサカー』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分が血を230グラム飲む度、自分は【空腹度】を1回復する。

#### ●吸血●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『吸血獣ブラッドサカー』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【空腹ダメージ】を与え、与えた【ダメージ】だけ自分の【空腹度】を回復する。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

#### ●吸血強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、＜吸血＞の【技能値】に1プラスする。

### ●吸血強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜吸血＞の【技能値】に10プラスする。

### ●肉食●

『対象:効果参照』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『肉食獣カーニヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分が＜肉＞を230グラム食べる度、自分は【空腹度】を1回復する。

### ●踊り食い●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『肉食獣カーニヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与え、与えた【ダメージ】だけ自分の【空腹度】を回復する。

使用すると【AP】を【3】消費し、自分のターンは終了する。

### ●踊り食い強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜踊り食い＞の【技能値】に1プラスする。

### ●踊り食い強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜踊り食い＞の【技能値】に10プラスする。

### ●ソフトヴォア●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『肉食獣カーニヴォア』を持つキャラクターのみ取得できる。

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象を自分は丸飲みにする。

丸飲みにし、自分の体の中に対象がいる時は、吐き出すか消化することができ。(消化した場合、69000グラムの肉を食べたことになる)

使用すると【AP】を【4】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ソフトヴォア強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜ソフトヴォア＞の【技能値】に1プラスする。

### ●ソフトヴォア強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜ソフトヴォア＞の【技能値】に10プラスする。

### ●ソウルドレイン●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『魂食獣ソウリーター』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【精神ダメージ】を与え、与えた【ダメージ】だけ自分の【空腹度】を回復する。

使用すると【AP】を【3】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ソウルドレイン強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜ソウルドレイン＞の【技能値】に1プラスする。

### ●ソウルドレイン強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜ソウルドレイン＞の【技能値】に10プラスする。

### ●刻印●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『魂食獣ソウリーター』を持つキャラクターのみ取得できる。

1枚1枚は1サイクルに1回のみ使用できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象を【刻印状態:〇〇】(←〇〇には自分の名が入る)にする。

使用すると【AP】を【4】消費し、自分のターンは終了する。

### ●刻印強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜刻印＞の【技能値】に1プラスする。

### ●刻印強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜刻印＞の【技能値】に10プラスする。

### ●＜A:邪毒:B＞●

『対象:効果参照』【消費CP:0】

このアビリティは【邪毒ダメージ】のルールによってのみ取得できる。

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

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

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

### ●ヴェノムスファング●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『毒牙獣ヴェノムスファング』を持つキャラクターのみ取得できる。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【邪毒ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【4】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ヴェノムスファング強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜ヴェノムスファング＞の【技能値】に10プラスする。

### ●ヴェノムスファング強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1シナリオに1回まで使用できる。

このサイクルの間、自分の、＜ヴェノムスファング＞の【技能値】に1プラスする。

### ●ギャンブリングヴォア●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

食性に『賭博獣トリックスター』を持つキャラクターのみ取得できる。

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分の＜運勢＞の【技能値】、【難易度】は対象の＜運勢＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【300】の【空腹ダメージ】を与え、自分は【空腹度】を【300】回復、失敗した場合、自分は【300】の【空腹ダメージ】を受け、対象の【空腹度】を【300】回復させる。

使用すると【AP】を【4】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ギャンブリングヴォア強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜ギャンブリングヴォア＞の【技能値】に1プラスする。

### ●ギャンブリングヴォア強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜ギャンブリングヴォア＞の【技能値】に10プラスする。

### ●ギャンブリングヴォア代用●

『対象:自分』【消費CP:0】

食性に『賭博獣トリックスター』を持つキャラクターのみ取得できる。

誰かの＜ギャンブリングヴォア＞の『行為判定』時、自分の【判定値】、又は自分の【難易度】に＜運勢＞の【技能値】の代わりに＜ギャンブリングヴォア＞の【技能値】を参照できる。

### ■食糧アイテム■

#### ●食べられる植物230グラム●

『対象:効果参照』【消費財産点:5】  
このアイテム自体には効果はない。  
このアイテムは『草食獣ハービヴォア』の市民権が認められている国でしか購入できない。

#### ●血液補給ドリンク230グラム●

『対象:効果参照』【消費財産点:5】  
このアイテム自体には効果はない。  
このアイテムは『吸血獣ブラッドサカー』の市民権が認められている国でしか購入できない。

#### ●肉230グラム●

『対象:効果参照』【消費財産点:5】  
このアイテム自体には効果はない。  
このアイテムは『肉食獣カーニヴォア』の市民権が認められている国でしか購入できない。

### ■フラグアイテム■

#### ●<A:恋愛攻略フラグ:B>●

『対象:効果参照』【消費CP:0】  
このアイテムは【恋愛攻略ダメージ】のルールによってのみ取得できる。  
Aがこのアイテムを50枚以上得ると、AはBを恋愛的に攻略したことになる。

#### ●<A:友情攻略フラグ:B>●

『対象:効果参照』【消費CP:0】  
このアイテムは【友情攻略ダメージ】のルールによってのみ取得できる。  
Aがこのアイテムを50枚以上得ると、AはBを友情的に攻略したことになる。

#### ●<A:精神支配フラグ:B>●

『対象:効果参照』【消費CP:0】  
このアビリティは【精神支配ダメージ】のルールによってのみ取得できる。  
Aがこのアイテムを50枚以上得ると、AはBの精神を完全に支配したことになる。

#### ●<A:恐怖支配フラグ:B>●

『対象:効果参照』【消費CP:0】  
このアビリティは【精神ダメージ】のルールによってのみ取得できる。  
Aがこのアイテムを50枚以上得ると、AはBを恐怖で支配したことになる。

#### ●<A:信頼攻略フラグ:B>●

『対象:効果参照』【消費CP:0】  
このアイテムは【信頼攻略ダメージ】のルールによってのみ取得できる。  
Aはこのアイテム【20】枚以上持つ場合、このアイテムを使用できる、使用すると、AとBは<A:信頼攻略フラグ:B>を【20】個消費し、Aは以下のいずれかができます。  
●Bに自分の言動【1】つを真偽問わずに信じこませることができる。  
●Bに【1】つ質問をし、正直に答えさせることができる。  
●Bの所持している<秘密:○○>の中からを1枚選んで取得することができます。

### ●秘密:○○●

『対象:自分』【消費CP:0】

このアイテムは『GM』の任意のタイミングでキャラクターに取得させることができる。

○○には『GM』が自由に決定した文字列が入る。

### ●鍵:○○●

『対象:自分』【消費CP:0】

このアイテムは『GM』の任意のタイミングでキャラクターに取得させることができる。

○○には『GM』が自由に決定した文字列が入る。



## ■獣性系アビリティ■

### ●獣化●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

『獣人』しか取得できない。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分は【獣化状態】になる。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●隠密●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

自分が『シーンキャラクター』である時のみ使用できる。

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

### ●隠密強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜隠密＞の【技能値】に1プラスする。

### ●隠密強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜隠密＞の【技能値】に10プラスする。

### ●感知●

『対象:効果参照』【消費CP:0】

これと同じアビリティはこれと合わせて1枚まで使用できる。

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜隠密＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象からの＜隠密＞の効果はこのサイクルの間受けなくなり、対象の存在と位置を把握できる。

### ●感知強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜気配感知＞の【技能値】に1プラスする。

### ●感知強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜感知＞の【技能値】に10プラスする。

### ●尻尾による攻撃●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●尻尾による攻撃強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜尻尾による攻撃＞の【技能値】に1プラスする。

### ●尻尾による攻撃強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜尻尾による攻撃＞の【技能値】に10プラスする。

### ●パンチ強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜パンチ＞の【技能値】に10プラスする。

### ●パンチ強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜パンチ＞の【技能値】に1プラスする。

### ●パンチ●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【1】消費し、自分のターンは終了する。

### ●キック●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●キック強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜キック＞の【技能値】に1プラスする。

### ●キック強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜キック＞の【技能値】に10プラスする。



### ●炎の息による攻撃●

『対象:全て/同ヘクス』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●炎の息による攻撃強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜炎の息による攻撃＞の【技能値】に1プラスする。

### ●炎の息による攻撃強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜炎の息による攻撃＞の【技能値】に10プラスする。

### ●氷結の息による攻撃●

『対象:全て/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●氷結の息による攻撃強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜氷結の息による攻撃＞の【技能値】に1プラスする。

### ●氷結の息による攻撃強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜氷結の息による攻撃＞の【技能値】に10プラスする。

### ●クロー●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:5】

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●クロー強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜クロー＞の【技能値】に1プラスする。

### ●クロー強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜クロー＞の【技能値】に10プラスする。

### ●噛みつく●

『対象:1体/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜回避＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●噛みつく強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜噛みつく＞の【技能値】に10プラスする。

### ●噛みつく強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜噛みつく＞の【技能値】に1プラスする。

### ●MAXAP増加●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、【MAX AP】に1プラスする。

### ●MAXAP増加2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は『セットアッププロセス』の【AP】増加直前にできる。

このラウンドの間、自分の、【MAX AP】に5プラスする。

### ●回避●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

### ●回避補助●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

＜ロングソード＞を装備している時、＜ロングソード＞の、＜ショートダガー＞を2つ装備している時＜ダブルショートダガー＞の、＜レイピア＞を装備している時＜レイピア＞の、＜スピア＞を装備している時＜スピア＞の、＜バトルアックス＞を装備している時＜バトルアックス＞の【技能値】を回避の【技能値】の代わりに代用できる。

### ●回避強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜回避＞の【技能値】に10プラスする。

### ●回避強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜回避＞の【技能値】に1プラスする。

### ●待機●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

【AP】を【1】減少させ、自分のターンを終了する。

### ●移動●

『対象:自分』【消費CP:1】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

1枚1枚の使用は自分の各メインプロセスに1回まで。

隣接するヘクスの内いずれかへ移動する。

### ●化ける●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

自分が『シーンキャラクター』である時のみ使用できる。

自分は知人と同じ姿に化け、対象に、自分が化けていることを気付かせない。

### ●化ける強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜化ける＞の【技能値】に1プラスする。

### ●化ける強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜化ける＞の【技能値】に10プラスする。

### ●看破強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜看破＞の【技能値】に10プラスする。

### ●看破●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜化ける＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象、対象が化けていても対象の真の姿を見破ることができる。

### ●看破強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜看破＞の【技能値】に1プラスする。

### ●獣性強化●

『対象:自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、『獣性系アビリティ』と『食性奥義アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

### ●獣性強化2●

『対象:自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、『獣性系アビリティ』と『食性奥義アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

### ●獣人化●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

『知獣』しか取得できない。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分は【獣人化状態】になる。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●元に戻る●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

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

また、自分の使用した＜化ける＞の効果も打ち消す。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

## ■近距離武器攻撃系アビリティ■

### ●ロングソード●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈ロングソード〉を装備していなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ロングソード強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈ロングソード〉の【技能値】に1プラスする。

### ●ダブルショートダガー●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈ショートダガー〉を2枚装備していなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ダブルショートダガー強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈ダブルショートダガー〉の【技能値】に1プラスする。

### ●ナイトランス強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈ナイトランス〉の【技能値】に1プラスする。

### ●レイピア●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈レイピア〉を装備していなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●レイピア強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈レイピア〉の【技能値】に1プラスする。

### ●スピア●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈スピア〉を装備していなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●スピア強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈スピア〉の【技能値】に1プラスする。

### ●近武器強化●

『対象: 自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、『近距離武器攻撃系アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

### ●バトルアックス●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈バトルアックス〉を装備していなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【20】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【4】消費し、自分のターンは終了する。

### ●バトルアックス強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈バトルアックス〉の【技能値】に1プラスする。

### ●ナイトランス●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈ナイトランス〉を装備していなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●近武器強化2●

『対象: 自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、『近距離武器攻撃系アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

### ●ロングソード強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<ロングソード>の【技能値】に10プラスする。

### ●ダブルショートダガー強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<ダブルショートダガー>の【技能値】に10プラスする。

### ●レイピア強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<レイピア>の【技能値】に10プラスする。

### ●スピア強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<スピア>の【技能値】に10プラスする。

### ●バトルアックス強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<バトルアックス>の【技能値】に10プラスする。

### ●ナイトランス強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<ナイトランス>の【技能値】に10プラスする。

### ■近距離武器■

#### ●ロングソード●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ロングソード>の【技能値】に5プラスする。

#### ●ショートダガー●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

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

装備中、<ダブルショートダガー>の【技能値】に5プラスする。

#### ●レイピア●

『対象:自分』【消費財産点:5】

装備中、自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<レイピア>の【技能値】に5プラスする。

#### ●スピア●

『対象:自分』【消費財産点:5】

装備中、自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<スピア>の【技能値】に5プラスする。

#### ●バトルアックス●

『対象:自分』【消費財産点:5】

装備中、自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<バトルアックス>の【技能値】に5プラスする。

#### ●ナイトランス●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

装備中、両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ナイトランス>の【技能値】に5プラスする。

## ■遠距離武器攻撃系アビリティ■

### ●ボウ&アロー●

『対象:1ヘクス/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈ボウ〉を装備していなければ使用できない。

〈アロー〉を1枚以上持っていなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【アロー】【1】枚と【AP】を【2】を消費し、自分のターンは終了する。

### ●ボウ&アロー強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈ボウ&アロー〉の【技能値】に1プラスする。

### ●クロスボウ&アロー●

『対象:1ヘクス/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈クロスボウ〉を装備していなければ使用できない。

〈アロー〉を1枚以上持っていなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【アロー】【1】枚と【AP】を【2】を消費し、自分のターンは終了する。

### ●クロスボウ&アロー強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈クロスボウ&アロー〉の【技能値】に1プラスする。

## ●ショットガン&バレット●

『対象:1ヘクス/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈ショットガン〉を装備していなければ使用できない。

〈バレット〉を1枚以上持っていなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【バレット】【1】枚と【AP】を【2】を消費し、自分のターンは終了する。

### ●ショットガン&バレット強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈ショットガン&バレット〉の【技能値】に1プラスする。

### ●ライフル&バレット●

『対象:1ヘクス/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈ライフル〉を装備していなければ使用できない。

〈バレット〉を1枚以上持っていなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【バレット】【1】枚と【AP】を【2】を消費し、自分のターンは終了する。

### ●ライフル&バレット強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈ライフル&バレット〉の【技能値】に1プラスする。

## ●拳銃と銃弾●

『対象:1ヘクス/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

〈拳銃〉を装備していなければ使用できない。

〈バレット〉を1枚以上持っていなければ使用できない。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の〈回避〉の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【肉体ダメージ】を与える。

使用すると【バレット】【1】枚と【AP】を【2】を消費し、自分のターンは終了する。

### ●拳銃と銃弾強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、〈拳銃と銃弾〉の【技能値】に1プラスする。

### ●遠武器強化●

『対象:自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、『遠距離武器攻撃系アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

### ●遠武器強化2●

『対象:自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何かの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、『遠距離武器攻撃系アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

## ●ボウ&アロー強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<ボウ&アロー>の【技能値】に10プラスする。

## ●クロスボウ&アロー強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<クロスボウ&アロー>の【技能値】に10プラスする。

## ●ショットガン&バレット強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<ショットガン&バレット>の【技能値】に10プラスする。

## ●ライフル&バレット強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<ライフル&バレット>の【技能値】に10プラスする。

## ●拳銃と銃弾強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、<拳銃と銃弾>の【技能値】に10プラスする。

## ■遠距離武器■

### ●ボウ●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ボウ&アロー>の【技能値】に5プラスする。

### ●クロスボウ●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<クロスボウ&アロー>の【技能値】に5プラスする。

### ●ショットガン●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ショットガン&バレット>の【技能値】に5プラスする。

### ●ライフル●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<ライフル&バレット>の【技能値】に5プラスする。

### ●拳銃●

『対象:自分』【消費財産点:5】

自分はこのアイテムを装備できる。

両手が塞がる(他の手が塞がるアイテムと同時に装備できない)。

装備中、<拳銃と弾丸>の【技能値】に5プラスする。

### ●アロー●

『対象:効果参照』【消費財産点:1】

このアイテム自体には効果はない。

### ●バレット●

『対象:効果参照』【消費財産点:1】

このアイテム自体には効果はない。



## ■コミュニケーション系 アビリティ■

### ●恋愛攻略●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分のいるエリアにいるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【恋愛攻略ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●恋愛攻略強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜恋愛攻略＞の【技能値】に1プラスする。

### ●友情攻略●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分のいるエリアにいるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

行 【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【友情攻略ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●友情攻略強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜友情攻略＞の【技能値】に1プラスする。

### ●マインドコントロール●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分のいるエリアにいるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【精神支配ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●マインドコントロール強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜マインドコントロール＞の【技能値】に1プラスする。

### ●恐怖させる●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分のいるエリアにいるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【精神ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●恐怖させる強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜恐怖させる＞の【技能値】に1プラスする。

### ●信頼を得る●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分のいるエリアにいるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に【10】の【信頼攻略ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●信頼を得る強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜信頼を得る＞の【技能値】に1プラスする。

### ●マインドリーディング●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

自分のいるエリアにいるキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象の感情を自分は読むことができる。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●マインドリーディング強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜マインドリーディング＞の【技能値】に1プラスする。

### ●説得●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

何か行動をしようとしたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜意志＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象のとうとうしている行動を止めることができる。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●説得強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜説得＞の【技能値】に1プラスする。

### ●真偽感知●

『対象:効果参照』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

何か発言をしたキャラクターの中から1人、対象を指定する。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜嘘を吐く＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象が故意に嘘を吐いているかどうかを自分は知ることができる。

使用すると【AP】を【2】消費し、自分のターンは終了する。

### ●真偽感知強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜真偽感知＞の【技能値】に1プラスする。

### ●嘘をつく強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜嘘を吐く＞の【技能値】に1プラスする。

### ●嘘を吐く●

『対象:自分』【消費CP:5】

### ●意志●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

### ●意志強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜意志＞の【技能値】に1プラスする。

### ●恋愛攻略強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜恋愛攻略＞の【技能値】に10プラスする。

### ●友情攻略強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜友情攻略＞の【技能値】に10プラスする。

### ●マインドコントロール強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜マインドコントロール＞の【技能値】に10プラスする。

### ●恐怖させる強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜恐怖させる＞の【技能値】に10プラスする。

### ●信頼を得る強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜信頼を得る＞の【技能値】に10プラスする。

### ●マインドリーディング強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜マインドリーディング＞の【技能値】に10プラスする。

### ●説得強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜説得＞の【技能値】に10プラスする。

### ●真偽感知強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜真偽感知＞の【技能値】に10プラスする。

### ●嘘を吐く強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜嘘を吐く＞の【技能値】に10プラスする。

### ●意志強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜意志＞の【技能値】に10プラスする。

### ●コミュ強化●

『対象:自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、『コミュニケーション系アビリティ』の【技能値】に1プラスする。



## ●コミュ強化2●

『対象:自分』【消費CP:5】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、『コミュニケーション系アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

## ■魔法系アビリティ■

## ●アースクエイク●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に、【10】のダメージと【スタン状態】を与える。

使用すると【AP】を【6】消費し、自分のターンは終了する。

## ●アースクエイク強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜アースクエイク＞の【技能値】に1プラスする。

## ●アースクエイク強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜アースクエイク＞の【技能値】に10プラスする。

## ●抗魔●

『対象:自分』【消費CP:0】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

## ●抗魔強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜抗魔＞の【技能値】に1プラスする。

## ●抗魔強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜抗魔＞の【技能値】に10プラスする。

## ●インフェルノ強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜インフェルノ＞の【技能値】に1プラスする。

## ●インフェルノ●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に、【6】ずつ【肉体ダメージ】、【精神ダメージ】、【精神ダメージ】を与える。

使用すると【AP】を【6】消費し、自分のターンは終了する。

## ●インフェルノ強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜インフェルノ＞の【技能値】に10プラスする。

## ●衝撃波●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に、【スタン状態】と【放心状態】を与える。

使用すると【AP】を【6】消費し、自分のターンは終了する。

## ●衝撃波強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜衝撃波＞の【技能値】に1プラスする。

## ●衝撃波強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜衝撃波＞の【技能値】に10プラスする。

## ●トルネイドディザスター●

『対象:全て/同エリア』【消費CP:5】

これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に、【10】の【肉体ダメージ】と【放心状態】を与える。

使用すると【AP】を【6】消費し、自分のターンは終了する。

## ●トルネイドディザスター強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜トルネイドディザスター＞の【技能値】に1プラスする。

## ●トルネイドディザスター強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜トルネイドディザスター＞の【技能値】に10プラスする。

## ●ライトニングサンダー強化2●

『対象:自分』【消費CP:1】

1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜ライトニングサンダー＞の【技能値】に10プラスする。

### ●ライトニングサンダー●

『対象: 全て/同エリア』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。  
戦闘時は自分のターンにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の＜抗魔＞の【技能値】で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象に、【10】の【肉体ダメージ】と【放心状態】を与える。

使用すると【AP】を【6】消費し、自分のターンは終了する。

### ●ライトニングサンダー強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
このサイクルの間、自分の、＜ライトニングサンダー＞の【技能値】に1プラスする。

### ●ライトニングフォース●

『対象: 全て/同ヘクス』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。  
戦闘時はセットアッププロセスにのみ使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の【レベル】+10で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象のあらゆる【技能値】に、このラウンドの間、【10】プラスする。

### ●ライトニングフォース強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。

このサイクルの間、自分の、＜ライトニングフォース＞の【技能値】に1プラスする。

### ●ライトニングフォース強化2●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜ライトニングフォース＞の【技能値】に10プラスする。

### ●魔法強化●

『対象: 自分』【消費CP:5】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
このサイクルの間、自分の、『魔法系アビリティ』の【技能値】に1プラスする。

### ●魔法強化2●

『対象: 自分』【消費CP:5】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、『魔法系アビリティ』の【技能値】に10プラスする。

### ●テレポート●

『対象: 1体/同ヘクス』【消費CP:5】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。  
戦闘時はセットアッププロセスに1回使用できる。

【判定値】は自分のこのアビリティの【技能値】、【難易度】は対象の【レベル】+10で行為判定をし、対象に対してのアクションの成否が成功の対象を同じ『エリア』の好きなヘクスへ移動させる。

### ●テレポート強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
このサイクルの間、自分の、＜テレポート＞の【技能値】に1プラスする。

### ●テレポート強化2●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。

この行為判定の間、自分の、＜テレポート＞の【技能値】に10プラスする。

### ■魔法のアイテム■

### ●魔法の杖●

『対象: 自分』【消費財産点:5】  
自分はこのアイテムを装備できる。  
装備中、片手が塞がる(両手が塞がるアイテムと同時に装備できず、片手が塞がるアイテムはこれを含めて合計2枚まで装備できる)。  
装備中、魔法系アビリティの【技能値】に1プラスする。

### ●魔導書●

『対象: 自分』【消費財産点:5】  
自分はこのアイテムを装備できる。  
装備中、片手が塞がる(両手が塞がるアイテムと同時に装備できず、片手が塞がるアイテムはこれを含めて合計2枚まで装備できる)。  
装備中、魔法系アビリティの【技能値】に1プラスする。

### ●フード付きのローブ●

『対象: 自分』【消費財産点:5】  
自分はこのアイテムを装備できる。  
装備中、魔法系アビリティの【技能値】に1プラスする。

### ■その他アビリティ■

### ●運勢●

『対象: 自分』【消費CP:0】  
これと同じアビリティの取得はこれと合わせて1枚まで。

### ●運勢強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
このサイクルの間、自分の、＜運勢＞の【技能値】に1プラスする。

### ●運勢強化2●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。  
この行為判定の間、自分の、＜運勢＞の【技能値】に10プラスする。

### ●エリア観察●

『対象: 効果参照』【消費CP:5】  
1枚1枚の使用は1サイクルに1回まで。  
対象は『エリア』とする。  
行為判定をし、成功すると自分は対象の『ドロップアイテム』を1つ取得する。

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

### ●エリア観察強化●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
このサイクルの間、自分の、＜エリア観察＞の【技能値】に1プラスする。

### ●エリア観察強化2●

『対象: 自分』【消費CP:1】  
1枚1枚の使用は1シナリオに1回まで。  
使用は何らかの『行為判定』の『判定値算出時』にできる。  
この行為判定の間、自分の、＜エリア観察＞の【技能値】に10プラスする。

獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG  
アビリティシート

プレイヤー名	ゲームマスター名
キャラクター名	種族

[illegible]

# 獣人戦記ブレイズ&プレデターズ卓上RPG アイテムシート

プレイヤー名	ゲームマスター名
キャラクター名	種族

[illegible]

## N P C の作成方法

『NPC』の作成方法『アーキタイプ』と【レベル】を決定するだけです。

### 自動取得(共通)

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

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

### 自動取得(H)

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

アビリティ名	数
草食	1

### 自動取得(C)

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

アビリティ名	数
肉食	1
踊り食い	1
ソフトヴォア	1

## ☆NPCの作成方法☆

### 自動取得(B)

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

アビリティ名	数
血色	1
吸血	1

### 自動取得(S)

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

アビリティ名	数
ソウルドレイン	1
刻印	1

### 自動取得(V)

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

アビリティ名	数
ヴェノムスファング	1

### 自動取得(T)

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

アビリティ名	数
ギャンプリングヴォア	1
ギャンプリングヴォア代用	1

### 自動取得(獣人)

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

### 自動取得(知獣)

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

# アーキタイプ一覧表

## 鷲/隼のクロスボウ使い

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
クロスボウ	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
囓みつく	1
説得	1
トルネイドディザスター	1
衝撃波	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
クロスボウ強化	12
MAXAP増加2	13

アイテム名	数
クロスボウ	1
アロー	50

### 成長取得

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

アビリティ名	数
クロスボウ強化	3
クロスボウ強化2	1
真偽感知強化	1
回避強化	1
クロー強化	1
MAXAP増加2	3
説得強化	1
トルネイドディザスター強化	1
衝撃波	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1

## 虎/狼/猫/犬の友人

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

### 初期取得

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

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

### 成長取得

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

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

## 蛇/蜥蜴/狐の魔術師

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

### 初期取得

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

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

アイテム名	数
フード付きのローブ	1
魔導書	1
杖	1

### 成長取得

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

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

## 竜の捕食者

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

## 初期取得

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

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

## 成長取得

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

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

## ハチドリ/兎/鹿のアイドル

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

## 初期取得

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

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

## 成長取得

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

アビリティ名	数
コミュ強化	3

## 獅子/虎のトリックスター

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

## 初期取得

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

アビリティ名	数
アースクエイク	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
噛みつく	1
衝撃波	1
インフェルノ	1
ライトニングサンダー	1
恐怖させる	1
マインドコントロール	1
ギャンブリングヴォア強化2	5

## 成長取得

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

アビリティ名	数
嘘を吐く強化	1
ギャンブリングヴォア強化	1
吸血強化	1
恐怖させる強化	1
マインドコントロール強化	1
魔法強化	1
ギャンブリングヴォア強化2	5

## 竜の斧使い

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

## 初期取得

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

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

アイテム名	数
バトルアックス	1

## 成長取得

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

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

## 兎/ハチドリ/鹿のレイピア使い

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

## 初期取得

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

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

アイテム名	数
レイピア	1

## 成長取得

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

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

## 鰐/ハイエナのガンマン

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

## 初期取得

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

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

アイテム名	数
ショットガン	1
バレット	40

## 成長取得

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

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



## 狼/獅子の騎士

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

### 初期取得

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

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

アイテム名	数
ナイトランス	1

### 成長取得

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

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

## 蛇/蜥蜴/狐のアサシン

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

### 初期取得

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

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

アイテム名	数
ショートダガー	2

### 成長取得

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

アビリティ名	数
ダブルショートダガー強化2	6
真偽感知強化2	1
意志強化2	1
クロー強化2	1
囁みつく強化2	1
説得強化2	1
アースクエイク強化2	1
インフェルノ強化2	1
嘘を吐く強化2	1
マインドリーディング強化2	1

## 狼/獅子の剣士

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
ロングソード	1
真偽感知	1
嘘を吐く	1
クロー	1
囁みつく	1
説得	1
アースクエイク	1
インフェルノ	1
恐怖させる	1
マインドリーディング	1
MAXAP増加2	25

アイテム名	数
ロングソード	1

### 成長取得

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

アビリティ名	数
ロングソード強化	1
真偽感知強化	1
嘘を吐く強化	1
クロー強化	1
意志強化	1
説得強化	1
アースクエイク強化	1
インフェルノ強化	1
恐怖させる強化	1
マインドリーディング強化	1
MAXAP増加2	5

## 雄の弓手

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

## 初期取得

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

アビリティ名	数
ボウ&アロー	1
真偽感知	1
説得	1
意志強化	16
抗魔強化	16
マインドリーディング	1
ボウ&アロー強化	9
ボウ&アロー強化2	30

アイテム名	数
ボウ	1
アロー	40

## 成長取得

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

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

## 草食獣ハービヴォア

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

## 初期取得

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

アビリティ名	数
回避強化2	20
意志強化2	10
抗魔強化2	15
マインドリーディング	1
マインドリーディング強化2	10
真偽感知	1
真偽感知強化2	10

## 成長取得

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

アビリティ名	数
回避強化2	10
抗魔強化2	5

## 肉食獣カーニヴォア

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

## 初期取得

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

アビリティ名	数
踊り食い強化2	10
ソフトヴォア強化2	10
回避強化2	10
意志強化2	10
抗魔強化2	10
クロー	1
クロー強化2	10
噛みつく	1
噛みつく強化2	5

## 成長取得

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

アビリティ名	数
踊り食い強化2	5
回避強化2	5
抗魔強化2	5

## 吸血獣ブラッドサカー

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
吸血強化2	20
回避強化2	10
意志強化2	10
抗魔強化2	10
インフェルノ	1
インフェルノ強化2	10
ライトニングサンダー	1
ライトニングサンダー強化2	5

### 成長取得

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

アビリティ名	数
吸血強化2	10
魔法強化2	1

## 魂食獣ソウルイーター

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
ソウルドレイン強化2	10
刻印強化2	10
回避強化2	10
意志強化2	10
抗魔強化2	10
恐怖させる	1
恐怖させる強化2	10
マインドコントロール	1
マインドコントロール強化2	5

### 成長取得

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

アビリティ名	数
ソウルドレイン強化2	10
抗魔強化2	1

## 毒牙獣ヴェノムスファング

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
ヴェノムスファング強化2	20
回避強化2	10
意志強化2	10
抗魔強化2	10
インフェルノ	1
インフェルノ強化2	10
マインドコントロール	1
マインドコントロール強化2	5

### 成長取得

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

アビリティ名	数
ヴェノムスファング強化2	10
抗魔強化2	1

## 賭博獣トリックスター

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
トリックスター強化2	20
回避強化2	20
抗魔強化2	10
エリア観察	1
エリア観察強化2	10
信頼を得る	1
信頼を得る強化2	5

### 成長取得

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

アビリティ名	数
ヴェノムスファング強化2	10
魔法強化2	1

## 鰐/イタチ/竜のスピア使い

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
回避強化2	15
意志強化2	10
抗魔強化2	5
スピア	1
スピア強化2	40

アイテム名	数
スピア	1

### 成長取得

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

アビリティ名	数
スピア強化2	10
回避強化2	3
意志強化2	1
抗魔強化2	1

## 神速のスターヴィーゼル

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

### 初期取得

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

アビリティ名	数
回避強化2	10
MAXAP増加2	30
意志強化2	10
抗魔強化2	10
ダブルショートダガー	1
ダブルショートダガー強化2	10

アイテム名	数
ショートダガー	2

### 成長取得

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

アビリティ名	数
ダブルショートダガー強化2	2
MAXAP増加2	10
回避強化2	1
意志強化2	1
抗魔強化2	1

## ☆国の形態☆

### ■国の形態■

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

### ●草食至上主義食糧調達国●

カウンター至上主義食糧調達ともいいます。

食性がHのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、カウンターを殺すことは法律で禁止されています。

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

また、プレデターを絶滅させるために国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●肉食獣至上主義食糧調達国●

食性がCのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がCのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●吸血獣至上主義食糧調達国●

食性がBのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がBのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●魂食獣至上主義食糧調達国●

食性がSのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がSのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●毒牙獣至上主義食糧調達国●

食性がVのみの個体が住む国です。

このタイプの国では、食性がVのみの個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●捕食者至上主義食糧調達国●

プレデターが住む国です。

このタイプの国では、プレデターを殺すことは法律で禁止されています。

しかし、カウンターは食べ物扱いされ、国内では常に国民に命を狙われています。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●頭脳至上主義食糧調達国●

知能の高い個体が住む国です。

このタイプの国では、知能の高い個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、知能の高さの基準は科学者並みの者が多いです。

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●魔術師至上主義食糧調達国●

魔法の使用能力の高い個体が住む国です。

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

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●爬虫類至上主義食糧調達国●

爬虫類である個体が住む国です。

このタイプの国では、爬虫類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●竜類至上主義食糧調達国●

竜類である個体が住む国です。

このタイプの国では、竜類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●鳥類至上主義食糧調達国●

鳥類である個体が住む国です。

このタイプの国では、鳥類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●哺乳類至上主義食糧調達国●

哺乳類である個体が住む国です。

このタイプの国では、哺乳類である個体を殺すことは法律で禁止されています。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●国民区別主義食糧調達国●

様々な食性の個体が住む国です。

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

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。

### ●弱肉強食主義食糧調達国●

様々な食性の動物が住む国です。

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

また、食糧調達のため、国外へ賞金稼ぎを向かわせ足ります。