

Ver1.0

「けものフレンズTRPG ようこそサイフィクパークへ」 サプリメント

プロジェクト・ジャパリパーク

Project Japari Park

「けものフレンズプロジェクト」二次創作作品

IHP2_77

1. はじめに	4
2. スキル	6
3. ヒト(等)のキャラクター	9
4. コンフリクト	11
5. ネゴシエーション	17
6. パークの外でのサンドスター	19
7. 装備品	20
8. 乗り物	25
9. レース	35
10. 追加シーン表	42
11. サンプルシナリオ	52
12. サンプルキャラクター	59
13. 参考文献・使用MMDモデル等	67



スキル一覧	7
道具アビリティ一覧	10
スキルアタック表	14
地形効果、坂道、水流の影響	37
レースでのアビリティの効果	40-41
モブ	61

1. はじめに

1. はじめに

I. Preface

<二次創作に関するガイドライン>:

<http://kemono-friends.jp/>

世界観の目安: もちろん、これはあくまで参考のための目安であって、GMが異なる歴史や世界観を設定することは推奨されます。「レース」などのサプリの一部のルールを使えば、アニメ版のような未来のジャパリパークを舞台にすることもできますし、さらには「フレンズたちが発展させた、もっと先の新たな文明の世界」で飛行機や船に乗っても良いのです。

農耕: 食べ物になる植物が生育しやすい環境を整えること

農産物種子: ヒトにとって望ましい遺伝的特徴を持つ種子同士を交雑していく「品種改良」により、歴史の早い段階で「自然にはない農耕のための種子」が生み出されていた

化石燃料: 太古の昔の動植物の死骸が堆積し、化石となったもの

木材の自然回復量の制

約: ヒトが使えるエネルギーが、燃料となる木材の自然な生育のスピードに制約されること

1.1. 本書について

本ドキュメントは、「けものフレンズプロジェクト」の二次創作「けものフレンズ TRPG ようこそサイフィクパークへ」(以下、「サイフィクパークへ」)のサプリメントで、まだヒトが隆盛を誇っていた頃の近未来のジャパリパークを舞台にした TRPG を遊ぶためのルール等を記載しています。想定される世界観としては、たとえばネクソンアプリ「けものフレンズ」、漫画「けものフレンズ ようこそジャパリパークへ!」や、二次創作シェアワールドプラットフォームである「ジャパリグループ・プロジェクト」などです。

「けものフレンズ」は<けものフレンズプロジェクト>の著作物であり、その商標は株式会社ファミマ・ドット・コムが有します。本書は、けものフレンズプロジェクト<二次創作に関するガイドライン>に従って製作された二次創作物であり、<けものフレンズプロジェクト>の一部ではなく、また<けものフレンズプロジェクト>に属するすべての著作物について、その商標権、著作権その他の権利を主張するものではありません。

本サプリメントの利用にあたっては、前述<二次創作に関するガイドライン>に従っており、かつオリジナルがIHP2_77の作であることを明示する限りにおいて、利用者が自由に修正・改変を行うこと、及びその再頒布を認めます。

1.2. ご注意事項

このサプリを使うような世界観で遊ぶ場合は、アニメ版「けものフレンズ」の世界観を舞台とする場合とは異なり、プレイヤー・GMの間で事前に世界観とイメージを共有するために相応のリソースを割く必要があります。認識やイメージに齟齬がある

と、プレイ時間中に説明に時間を取られたり、ロールプレイがしにくくなったりしますので、募集文等やキャラクターシート事前確認での事前説明はくれぐれもキッチリ行うようお願いいたします。

全員が共通の世界観に没入して遊べる TRPG セッションは、奇跡のように楽しいものです。本サプリが、皆様の楽しい TRPG ライフの一助になればと存じます。

1.3. 世界観の目安

それは、ヒトという種が地球上にあまねく分布して、不思議な道具や建物をそれはそれはたくさん作っていた時代。ヒトは、海の上に浮かぶ箱のようなものに乗って自在に海上を泳ぎ回り、金属の翼を持った乗り物で雲のはるか上の空を飛び、そして2つや4つのまあるい足がついた鉄の箱で、平らにならした道の上をせわしなく走っていました。

わずか数千年前に農耕の発明を契機に生まれたヒトの文明は、文化を育み、技術を蓄え、自らの周りの環境を変えていき、その過程で多くの生物種を絶滅に追いやりながら、地表を覆って大きく大きく育ってきました。

高い知性を持った動物であるヒトは、文字という発明により情報を外部に記録することができるようになったことで、後天的学習を体系化した「学問」や「文化」を発展させ、進化に頼ることなくその能力を大きく拡張していきました。

ヒトは巨大な群れである「国家」を作り、有限の土地や資源を巡って相争いながらも、遠隔地間の交流により技術や農産物種子を交換して、地球の生態系に影響を及ぼしながら複雑な発展を遂げます。

やがてヒトは、化石燃料という有限の埋蔵資源を活用することで、木材の自然回復

量の制約というタガを外し、「産業革命」を起こしました。温帯の平地を中心として、棲家となる「都市」に鉄筋コンクリートとアスファルトの人工環境を築き上げ、さらには「総力戦」においては、その生産力をヒトを殺す目的に振り向けることすらありました。

そしてそこそ最近のことですが、「インターネット」をはじめとする「情報技術革命」によって、情報処理と通信を外部的にすることができるようになったことで、ヒトの能力はさらなる拡張を見せました。GMやプレイヤーが暮らす、現代です。

その系譜の先にあるのが、このサプリーで扱う時代。2018年よりもそこそ先の近未来です。今やヒトは、地球を死の世界にできるほど大量の「核兵器」を互いに向け合いながら、個体数が100億を数えるほどに繁栄しています。

そこでは、自らが暮らす環境を産業の発展の犠牲にしてきたことで起きた様々な問題の反省と、「緑の革命」を背景とした遺伝資源保護の観点から、かつてないほどに自然や生物多様性の保護/保存/保全に力が入れられるようになっていきます。

「サンドスター」から生まれた「アニマルガール」/「フレンズ」たちは、ヒトの女の子に似た姿を取った、不思議な子たちです。彼女たちは、ヒトが作った超巨大動物園「ジャパリパーク」で暮らしていて、ヒトと同じような文化的な生活を営んでいます。

フレンズが「学校」や「仕事」のようなヒトの文化、習俗をどこまで取り入れているかは個別のセッション/世界観によって異なりますが、少なくとも彼女たちの周りで暮らすヒトたちには、「学校」や「仕事」があるようです。

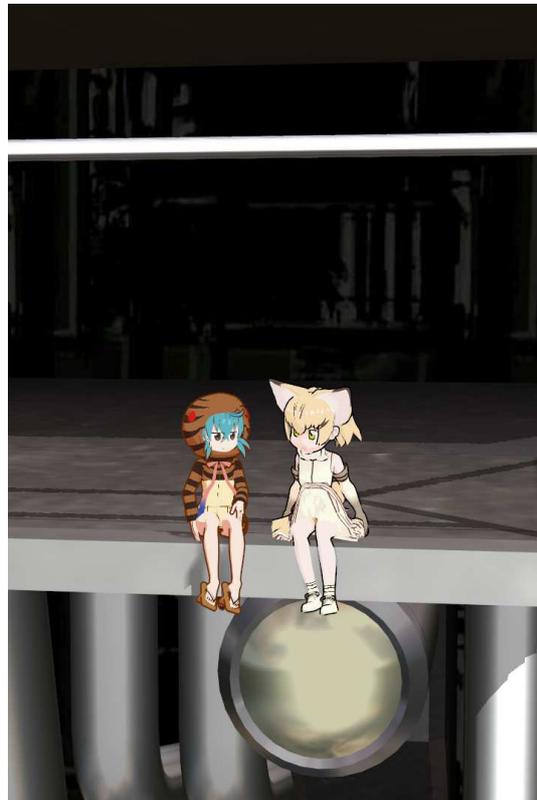
1.4. 「サイフィクパークへ」からの変更点

このサプリメントを使ったセッションを遊ぶ場合、「サイフィクパークへ」の記述は原則として以下のように扱うようにして下さい。

・【紙飛行機】、【火】、【文字】、【生態学】、【工学】、【経済学】、【コンピュータ】の「道具」カテゴリアビリティは、ゲームから除外して下さい。現代に生きるフレンズたちは、文字も読めずし、火も使えません。また、一部のアビリティは以下「スキル」に統合されます。既に道具カテゴリアビリティを習得しているフレンズを引き継ぎで使用する場合は、その分の成長ポイントを未使用に戻します。

・「選択ルール 能力値判定」は必ず採用して下さい。

・フレンズのキャラクターは、原則としてすべての道具カテゴリアビリティを使用できます。



インターネット： 地球上にあるコンピューター・ネットワークを相互に繋いで、通信内容を「パケット」にしてネットワークを伝って送ることで、地球の端から端まで情報を連結する技術

核兵器： 原子の核分裂や核融合によって放出される莫大なエネルギーを、敵対するヒトや都市の破壊に転用する兵器。

1945年に完成し、同年使用された。セルリアンに対する有効性については、GMごとに判断して下さい

100億： あくまで目安です。地球人口数が必要になった場合は、GMが判断して下さい。

緑の革命： 遺伝子組み換えによる多収量品種の普及、何度かに分かれて起こった

遺伝資源保護： バイオテクノロジーで活用しうる、自然界の生物種の遺伝子の多様性そのものを資源と捉える考え方

動物園： 地球上の様々な動物を集めて飼育するための施設のこと

2. スキル

2. スキル

2. Skill

セッション募集文：

- ・シナリオ名
- ・シナリオの紹介文
- ・単発？続き物？
- ・募集人数
- ・雰囲気
(アプリ準拠か漫画準拠か JGP 準拠かアニメ準拠か等)
- ・開催予定期間
(スケジュールリングツールのリンク等)
- ・募集締切時間
- ・先着順か抽選か
- ・選択ルールの採否
- ・指定成長ポイント
- ・ハンドアウト
に加えて、
- ・推奨スキル
(・スキル用成長ポイント)
- ・PC 間対立の有無
を入れます

社会的行動： 哺乳類、特に食肉目イヌ科やサル目の動物に観察されるもので、複数の個体からなる共同体を形成し、他個体に積極的に干渉し、ときには序列を作り、そしてときには助け合いながら生きる行動です。

ヒトが暮らす社会においては、動物としての個性を表す「アビリティ」（【夜目】等）のみならず、社会的/文化的に築かれた、知識や技能、経験が重要になってきます。これを表すのが、〈アカウンティング〉（会計）や〈エコロジー〉（生態学）といった「スキル」です。「スキル」にはレベルがあり、成長ポイントを消費することで習得できます。

2.1. フレンズとスキル

本サプリの環境でプレイする場合、フレンズたちは能力値やアビリティに加えてスキルを習得します。GM は本サプリメントを利用したセッションを行う際、**セッション募集文**に「推奨スキル」（と「スキル用成長ポイント」）を記載して下さい。「スキル用成長ポイント」を明示的に記載していない場合、スキル用成長ポイントはデフォルトで **18点** とします。

セッションの前のキャラクター作成/調整の段階で、フレンズたちは手持ちの「スキル用成長ポイント」と、普通の「成長ポイント」を消費して、次ページ「成長ポイントテーブル」に従って次ページ「スキル一覧」にあるスキルを習得していきます。「スキル用成長ポイント」はスキル習得にしか使えませんが、普通の「成長ポイント」はスキル習得にも能力値上昇にもアビリティ習得にも使えます。

2.2. 現代限定の攻撃タイプ

現代のフレンズたちは、ヒトと触れ合ったり、都市に住んだり、野生から離れた生活を送っている場合もあります。およそアニメ「けものフレンズ」と真逆で、学校や仕事に行かされる、大学受験の勉強に苦しむ、かけっこの速さや力の強さを計測される他のフレンズと優劣を付けられるなど、ヒトのような**社会的行動**を義務付けられるこ

とすらあります。そんな環境下ですから、セルリアンと戦って野生の力を発揮するというよりは、ヒトの社会に適応して社会的能力を発揮するフレンズもいるかもしれません。そこで、以下のとおりこのサプリ限定の「攻撃タイプ」を選択可能とします。

天真爛漫タイプ

能力値補正	サンドスター+2 スキル用成長ポイント+8点
アビリティ	【応援】（「サイフィクパーク」1-4-F）
野生解放	なし
習得可能	任意 任意
「美味しいものをたべてこそその人生なのです！」 - アフリカオオコノハズク ヒトの文化をめいっぱい享受してガールズライフをエンジョイしまくる、いつも楽しそうなフレンズです。	

博覧強記タイプ

能力値補正	スキル用成長ポイント+16点
アビリティ	【フレームワーク思考】
野生解放	なし
習得可能	任意 任意
「いい大学を出ていい会社に入る、それが人生というものよ。」 - オコジョ 勉強をがんばり大学まで行ったりして、ヒトの社会で上に登るために今日も戦うフレンズです。	

【フレームワーク思考】

タイミング	常時	対象	自分
コスト	-	使用回数	-
「プロジェクト」または「コンフリクト」で、「タスク」や「エリア」の判定を行うとき、味方陣営が完了/獲得している上下左右隣り合った「タスク」または「エリア」の数だけ、判定の達成値が上昇する。このキャラクターは、物事を論理的に考えるためにフレームワークを当てはめる思考法を身に付けており、効率よく思考して短時間で打ち手を導き出すことができます。			

2.3. スキル一覧

<バイオロジー>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 動植物や細菌などの構造を分析できる ・ 写真や動画、足跡などから動植物の種類を特定できる ・ 動物の怪我や病気に処置や治療を施せる ・ 動植物等の遺伝子を組み替えることができる ・ 動物の習性から行動を推測できる
<p>いわゆる「生物学」に属する生化学や分子生物学、動物行動学、といった分野に知見があります。</p>	

<エンジニアリング>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 物体の性質を理解し、力を加えるとどう動くか推測できる ・ 道具や乗り物、建造物の構造的特性を理解できる ・ 道具や乗り物、建造物を設計できる ・ 音響機器やコンピューターハードウェアを含む電子機器を調達、配置、配線、保守点検できる
<p>形のあるモノの働きを理解しており、物理学や力学、工学といった分野に知見があります。</p>	

<エコロジー>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ ある地域の動植物、微生物が織りなす複雑な関係を理解できる ・ 地域の生態系において鍵となる生物種を特定できる ・ 絶滅危惧種保護のため、必要な処置を立案できる ・ 地域の生態系と近縁するヒトの住環境の間の関係を理解できる
<p>生態学に分類されるような、生物間の関係性に対する理解と知見があります。</p>	

<コンピューターシステム>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンピューターの仕組みやインターネットの仕組みを理解している ・ ネットワークのセキュリティについて理解があり、クラッキングとその防衛を行える ・ 要件に応じて、適切な言語でプログラムを組む(コーディングを行う)ことができる ・ アルゴリズム、機械学習、人工知能(AI)といった、計算機による思考補助ツール/自律思考システムの性質を理解し、活用できる
<p>電子計算機の仕組みを理解しており、ソフトウェアの活用や開発、さらには人工知能といった分野に知見があります。</p>	

<アカウンティング>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 会計帳簿の内容を理解できる ・ 入金履歴から資金の流れを追跡できる ・ 複雑な経理事務をこなせる ・ 企業価値算定ができる ・ 新規プロジェクトの収益計画を作れる
<p>簿記や会計、企業会計、会計監査、財務といった分野に知見があります。</p>	

<リーガル>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 舞台となる国や地域の法制度、判例に通暁し、その実際の運用も理解している ・ 関連法令諸規則に則って、裁判を有利に進めるための戦略を立案できる ・ 新しい制度や規則、法令等を検討し、解釈の余地が少ない厳密な言葉で明文化できる
<p>ルール作りとその運用の仕組みを理解しており、法務、法学に知見があります。</p>	

<ファイナンス>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ ヒトの経済活動の性質を理解できる ・ プロジェクトのリスクを考慮し、低コストで安全な資金調達を行える ・ 多額の資金を使うプロジェクトを取りまとめられる ・ 通貨供給量や財政支出規模がマクロ経済にもたらす影響を理解、予想できる ・ 運送費や関係企業から物の流れを理解/設計できる
<p>お金の働きや仕組みを理解しており、金融や経済学といった分野に知見があります。</p>	

<ランゲージ>

できること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1レベルごとに、1つの言語の「読み書き」または「話し聞き」がビジネスで活用できる水準で習得できる(GMの求めがあれば、セッション開始前に習得する言語を決めておく) ・ 様々な言語の文法規則を整理し、体系化できる
<p>様々な言語を操ることができ、言語学に知見があります。</p>	

【スキル 成長ポイントテーブル】

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
必要成長ポイント (レベルアップに必要な成長ポイント)	6 (6)	12 (6)	18 (6)	26 (8)	34 (8)	44 (10)	54 (10)	66 (12)	80 (14)	96 (16)

2. スキル

指定： 無論、各要素を指定しないことも可能です。指定個性だけの判定、対応スキルだけの判定などのほうが、むしろ普通です。

手分け： 協力判定に限らず、スキルは参加するフレンズの間でできるだけバラけさせて、特化させた方が有利です。1人しか参加できない通常の判定の場合、他のフレンズのスキルは使われないわけですから、ジェネラリストを増やすよりも1人1人が何かのエキスパートになった方が「つぶしが利く」のです。

2.4. スキルを使った判定

スキルを導入したことで、判定に関わる要素は「能力値」「アビリティ」「個性」「スキル」の4つにまで増えることになります。

GMは、判定を行なうときに、対応能力値、指定個性のほか、「対応スキル」を指定することができるようになります。「対応スキル」は複数でも構いません。判定の達成値は、以下のように決まります。

$$\begin{aligned} \text{達成値} &= \text{「2D6の出目」} \\ &+ \text{「対応能力値の合計」} \\ &- \text{「指定個性と使用個性の差」} \\ &+ \text{「対応スキルのレベルの合計」} \\ &+ \text{「ボーナス修正とペナルティ修正」} \end{aligned}$$

この達成値が、GMが指定した目標値を上回るか、あるいは「対決判定」の場合は相手の達成値を上回れば、判定は成功となります。

たとえばキタキツネさんが、ふわふわして言葉をしゃべらないスカイフィッシュさんと、意思疎通をはかるとします。目標値は10、対応能力値も指定個性もなし、対応スキルとして<ランゲージ>が指定されます。キタキツネさんの<ランゲージ>スキルは2レベルなので、2D6+2で判定を行います。ダイス目は8なので達成値は10で成功。身振り手振りも交えて、なんとなく言わんとしていることがわかる気がします。

2.5. 複数スキルを使う協力判定

フレンズたちは仲良しなので、手分けして効率的に、それぞれの強みを活かして仕事を進めることができます。このため、協力判定で複数のスキルを要求されている場合、参加者のうち最も高いスキルレベルが全参加者に適用されます。

$$\begin{aligned} \text{協力判定の達成値} &= \text{全参加者の達成値の合計} \\ \text{達成値} &= \text{「2D6の出目」} \\ &+ \text{「対応能力値の合計」} \\ &- \text{「指定個性と使用個性の差」} \\ &+ \text{「参加者の中で最も高い対応スキルのレベルの合計」} \\ &+ \text{「ボーナス修正とペナルティ修正」} \end{aligned}$$

たとえば、キタキツネさんとスカイフィッシュさんが協力して、壊れた「でじかめ」を修理する協力判定を行います。目標値は20で、対応スキルは<エンジニアリング>と<コンピューターシステム>です。スカイフィッシュさんは<エンジニアリング>2レベル、キタキツネさんは<エンジニアリング>1レベルと<コンピューターシステム>2レベルを持っているので、<エンジニアリング>については最も高い2レベル、<コンピューターシステム>については最も高い2レベルが適用されます。キタキツネさんの2D6の出目は6、スカイフィッシュさんの2D6の出目は9だったので、キタキツネさんの達成値は6+2+2=10、スカイフィッシュさんの達成値は9+2+2=13となり、合計23なので判定は成功となります。

2.6. スキルを使う能動的な行動

アビリティや個性を使った判定同様、スキルを使った判定も、プレイヤーの側から提案できます。これはTRPGですので、プレイヤーは思いついた行動をどんどんGMに提案して行って、能動的に判定しに行くことが推奨されます。特に、情報収集を行なう際は、情報の集め方を自分で考えて積極的に動いたほうが良いでしょう。

スキルを持っているということは、そのキャラクターがその分野の専門知識を持っているということです。ですので、プレイヤーが知識を持たないことでも判定を提案することはできません。たとえば、デジカメを修理することを提案するとき、プレイヤーはカメラの修理方法やパーツの調達方法まで知らなくても構いません。自分のキャラクターは<エンジニアリング>2レベルを持っているので、自分のキャラクターは修理の仕方を知っているのです。

逆に、プレイヤーが専門知識を振りかざして行動しようとした場合、GMはそれを「キャラクターは知らないのでは」と拒否することができます。セルリアンを粉塵爆発で攻撃しよう、という提案に際しては、GMは<エンジニアリング>などのスキルを要求することができます。もっとも、たとえばキャラクターの方も<エンジニアリング>4レベルだったりするならば、その提案を受け入れても良いでしょう。

3. ヒト(等)のキャラクター

3. Human (-like) characters

近未来が舞台のこのサプリメントでは、おもにNPCとして、またときにはPCとして、フレンズではないヒト(等)のキャラクターを登場させることもできます。

3.1. ヒト(等)のキャラクター

ヒト(等)のキャラクターとフレンズのキャラクターの違いは、以下のとおりです。

	ヒト(等)	フレンズ
能力値	「サンドスター」以外 (成長限界有)	すべて
個性	○	○
アビリティ	「道具」のみ	○
スキル	○	○
装備品	○	○

ヒト(等)のキャラクターは、「サンドスター」を持たないため、判定ダイスの振り直しはできません。また、フレンズの技も持たないため、アビリティも「道具」カテゴリのものしか習得できません。シーン効果等でサンドスターを増減する効果の対象になったときも、効果は出ません。

その代わりに、ことPCとして作られたヒト(等)のキャラクターは深い専門知識や事務能力を持つことができ、スキル用成長ポイントをたくさん使えます。

ヒト(等)のキャラクターは、別に石があったりするわけでもないのに、生命力点以上のダメージカウンターを受けたらその時点でダウンするものとします。

また、選択ルール「キャラクターロスト」ルールを採用している状況でセルリアンにダウンさせられた場合、「サンドスター」0として扱います。クリンナップフェイズのたび/1ターンが経過するたびサンドスターを1点失い、-「自分の生命力」以下になるとロストします。

また、成長ポイントを使うことで能力値を成長させることはできますが、PCや個人

のNPCについては器用度・敏捷性は最大3まで、力強さ・タフネスは最大1まで、生命力は最大8までしか成長しません。

なお、複数人数の部隊や組織をひとまとめの「ヒト(等)のキャラクター」NPC(モブ)と扱うことは推奨されます。その場合、上記の力強さ・タフネス・生命力の制限はかかりません。詳しくは13.3をご参照下さい。

3.2. ヒト(等)のキャラクターの作成

ヒト(等)のキャラクターをPCとして使用するの、茨の道です。なんせ振り直しができないですし、戦えない。それに、フレンズはスキル判定でもアビリティを組み合わせると+補正を取り付けるので、意外にスキルを使う判定でもそんな優位性がないです。ベテランのプレイヤーの方でないと難しいと思います。作成する際は、まず以下の能力値プリセットから1つを選んで、その能力値をキャラクターシートに書き込んで下さい。

アクロバティックプリセット

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	1	0	1	6	-
習得アビリティ		道具アビリティから任意1つ			
		スキル用成長ポイント+54			
初期個性6					
運動が得意なヒトで、アスリートや警察官、軍人等が想定されます。					

インテレクチュアルプリセット

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
習得アビリティ		道具アビリティから任意1つ			
		スキル用成長ポイント+85			
初期個性5					
頭を使うのが得意なヒトで、ホワイトカラーや研究者等が想定されます。					

モブ: たとえば、「密猟者の一団」や「警備部隊」、さらには「セルリアンの群れ」などです。人数が多いので、力強さや生命力は高くなりがちです。フレンズがモブのキャラクターを攻撃した場合は、大人数を一気になぎ倒していることでしょう。

「サンドスター」を持たない: なお、サンドスターが0になると行動不能になるルールは、フレンズのキャラクターだけに適用されます。

スキル用成長ポイント: 初期作成でもらえる点に加えて、+54や+85されるため、最初から72点や103点を使うことができます。いきなりレベル10のスキルを取ることすら可能です。

3. ヒト(等)のキャラクター

パーソナリティプリセット					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	6	-
習得アビリティ 道具アビリティから任意2つ					
スキル用成長ポイント+54					
初期個性 7					
一風変わったヒトで、アーティストや芸能関係者等が想定されます。					

能力値が設定できたら、攻撃タイプは無いので、習得する道具アビリティを選びます。

あとはフレンズ同様で、装備品を選び、手持ちのスキル用成長ポイントを割り振ってスキルを習得していきます。GMが認めれば、スキル用成長ポイントの一部を普通の成長ポイントに転用して、能力値やアビリティに使っても構いません。

3.4. 道具アビリティ一覧

ヒト(等)のキャラクターやフレンズが習得できる「道具」カテゴリアビリティは、「ようこそサイフィクパークへ」掲載のものを含め、以下の通りです。

アビリティ	内容
【動物学】	動物の仕組みや組織、機能、生態、性質に詳しく、環境適応や本能と学習、さらに遺伝について観察を通じて理解できます。
【植物学】	植物の仕組みや構造、機能、性質に詳しく、遺伝的性質を選び出す育種や遺伝子組み換えの手法も理解しています。
【医学】	ヒトやフレンズが病気になったときに、観察や検査によって原因を特定し、薬品や外科的手法によって治療を施すことができます。
【数学】	数や図形の性質に詳しく、公理系を元にして純粋な論理によって様々な法則を導き出すことができます。
【化学】	物質の基礎構成単位である原子、その結合体である分子の性質を理解し、いろんなものを混ぜてどんな反応が起きるか知っています。
【物理学】	固体液体や万有引力など、物の基本要素やそこに働く力の性質を理解しており、サンドスターの例外性、異常性を知っています。
【文学】	文字、言語の性質を理解しており、言われた/書かれた言葉の意味を正確に読み取ったり、面白い物語を作ったりできます。
【歴史学】	文字が残っているヒトの社会における、昔のできごとに詳しいです。過去の史料を批判的に検討することで、できるだけ正確に過去を知ることができます。
【考古学】	文字が残っていないヒトの社会や、昔の生き物たち、地球などの過去の姿を、何億年も昔の僅かな痕跡から描き出すことができます。
【哲学】	ヒトの社会の根源にあるような、抽象的で基本的な概念や価値観、思想について、理性的に徹底的に思索することで、その本質を理解し、生み出すことができます。
【宗教学】	ヒトたちが信じている超自然的な世界観や、社会に秩序を保つ教義などに詳しく、昔の偉い人の教えについて格調高く講話をすることができます。
【地理学】	山や河、海など、世界の地形や気候に詳しく、また正確な地図を描いたり、地図から正確な地形を導いたり、そこからその土地の性質を推察することができます。
【電子機器】	電気を使った道具の性質を理解しており、パーツを使って分解修理したり、設備があれば新しい道具を作ったりできます。
【宇宙服】	無重力の性質を身体で理解しており、宇宙服や酸素ボンベなど適切な道具があれば、無重力空間で活動できます。
【絵画】	色彩やデッサンの技術と感覚を養っており、絵の具や鉛筆を使って美しい絵やマンガを描くことができます。
【彫刻】	木や石などを削り、彫ることで、物や生き物、心象などをモチーフにした立体的な芸術作品を作ることができます。
【芸術：○ ○】	その他、PCが得意な芸術分野をプレイヤーが自由に設定できます。○○は自由に記載して下さい。
【学術：○ ○】	その他、PCが得意な学術分野をプレイヤーが自由に設定できます。○○は自由に記載して下さい。

4. コンフリクト

4. Conflict

「コンフリクト」は、「プロジェクト」と「戦闘」を同時に行なう、ややこしいルールです。時間がかかり複雑なので、クライマックスのイベントにすることを強く推奨します。「コンフリクト」は主に以下の特徴を持っています。

- ・ PCやNPCが構成する複数の「陣営」に分かれて、「エリア」の陣取りゲームをします
- ・ 一般的にはPC陣営とNPC敵陣営に分かれますが、PC同士争っても良いですし、第3勢力や第4勢力がいても良いです。
- ・ 「エリア」を取るには「プロジェクト」同様判定で「影響力」を貯める必要があります
- ・ <スキル>を使って、嫌がらせのような攻撃を仕掛けられます
- ・ 通常の戦闘同様、相手に直接攻撃を仕掛けることもできます

以下、次ページのサンプルコンフリクトを参照しながらご覧ください。

4.1. 陣営

「陣営」は、共通の目的を持って協力し合うキャラクターたちの集合です。アビリティの効果に「味方」とあるときは、そのキャラクターが属している陣営のキャラクターを指し、「敵」とあるときは、原則としてそのキャラクターが属していない陣営のキャラクターを指します。たとえば例として、以下のような分け方があります。

第1陣営	第2陣営	第3陣営	第4陣営
PC全員	敵NPC		
PC全員	GMのNPC	サブマスのNPC	
PC1	PC2	PC3	PC4
PC1PC3とNPC	PC2PC4とNPC		

4.2. エリア

「エリア」は、敵味方で取り合う陣地のようなものです。たとえばセルリアンとの戦いのシナリオなら「エリア」は各拠点になるでしょうし、サンプルのようにサプライチェーンの各ノードを「エリア」と扱うこともできます。犯罪捜査のシナリオなら**証拠品などの確保**が「エリア」となり、裁判のシナリオなら、**争われている事実**が「エリア」となるでしょう。サンドスターに関する最新の研究をめぐる争いなら**研究成果**が「エリア」となり、そのサンドスターやフレンズの法的取り扱いをめぐるけ引きならば、**有力議員**が「エリア」となるかもしれません。

「エリア」は以下の要素からなります。

- ・ エリアナンバー(行動順を決める)
- ・ 指定個性(無くてもよい)
- ・ 対応スキル(無くてもよい)
- ・ 難度(無い場合は0と扱う)
- ・ 必要量
- ・ VP(ビクトリーポイント。シナリオによる)
- ・ 任意の陣営の影響力(最初から1以上あってもよい)
- ・ 地形(水地や夜間、地形効果など)

エリアは、ちょうど「プロジェクト」の「進捗度」同様、「エリア判定」を行って達成値の分「影響力」を積み上げることができます。そして、他のすべての陣営と比べても必要量分だけ影響力が上回っていれば、そのエリアを「獲得」できます。

自陣営の影響力 \geq 他全陣営の自陣営
中で最も大きい影響力 + 必要量 が獲得
いずれの陣営も上条件を満たさない 中立

味方陣営と敵陣営は、エリアを獲得していればそのエリアのVPを保有できます。

キャラクターが属していない陣営： GMは、特定の異なる陣営同士が「味方である」「敵でもない」と設定することもできます。さらに、一部のキャラクターが複数の陣営に属していることとすることも可能です。

「ようこそサイフィクパークへ」のアビリティ等の効果で、「敵NPC」を対象とするものは、「敵陣営のキャラクター」と読み換えて下さい。

証拠品などの確保： エリアとしては、「裏帳簿」「重要証人の身柄」「監視カメラデータ」などとなるでしょう。

争われている事実： エリアとしては、「犯行時刻には遠隔地でパーティーに参加していた」「犯人は右利き」などとなるでしょう。

研究成果： エリアとしては、「フレンズになる範囲」「サンドスター・ロー」「気候への影響」などとなるでしょう。

有力議員： エリアとしては、「ルドルフ下院議長」「スミス上院議員」などとなるでしょう。

4. コンフリクト

増援の有無： GMとしては、事前予告無しに増援を出してサプライズをしたい気持ちになるかもしれませんが、しかし、増援の有無はプレイ時間の見積りのために重要なため、できる限り事前にプレイヤーに予告するようにして下さい。

4.3. 勝利条件

「コンフリクト」においては、GMはわりと自由に勝利条件を設定できますが、一般的にはVPを使います。例としては、以下のような勝利条件が考えられます。

- ・特定のエリアを先に獲得した陣営の勝利(「当該エリアへ獲得判定を行なうには隣接エリアいずれかを獲得していなければならない」等条件を付ける)
- ・nラウンド時点でXX以上のVPを保有
- ・nラウンド以内にXX以上のVPを保有
- ・nラウンドの間XX以上VPを保有し続ける
- ・各ラウンドのクリンナップフェイズでその時点で保有しているVPを「累計VP」として獲得し、nラウンド経過時点でXX以上の累計VPを獲得(Battlefield形式)
- ・1ラウンド経過するごとに敵味方ともに-X点のVPが付く。VPがあんまりマイ

ナスになる前にネゴシエーションで妥協点を探る

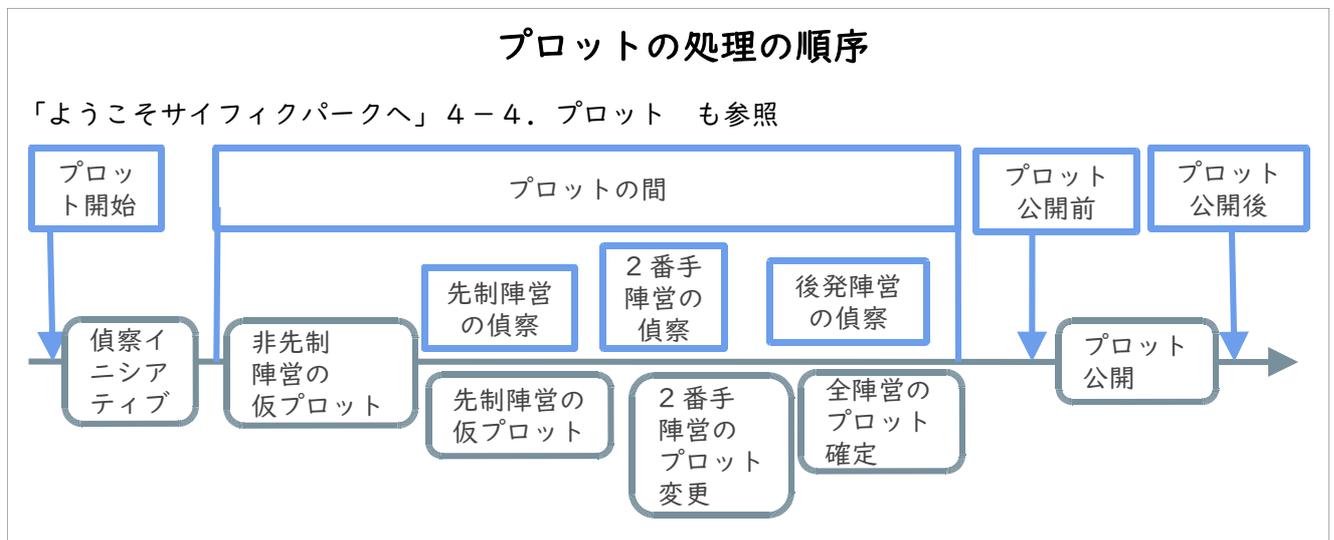
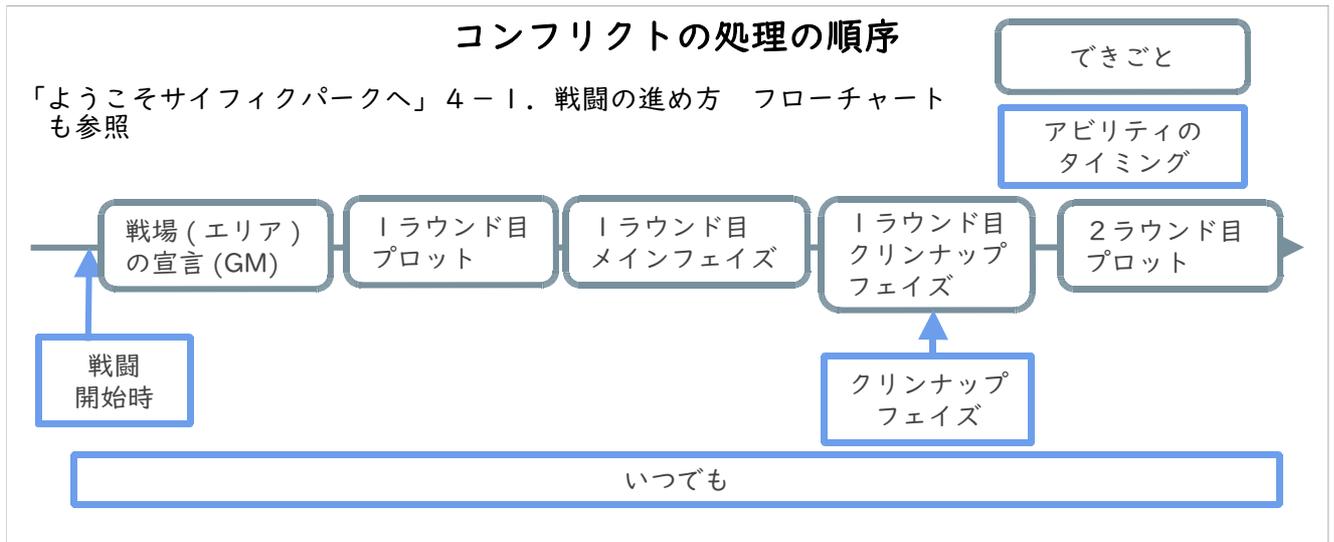
4.4. コンフリクトの処理

コンフリクトは、以下にある「コンフリクトの処理の順序」に従って処理していきます。アビリティに「タイミング」が指定されている場合は、原則として、図中の対応する「アビリティのタイミング」で使うことができます。

まずGMが戦場(エリア)の宣言を行います。GMは、以下の項目を説明します。

- (1) 陣営分け
- (2) エリアとエリア間の関係
- (3) 勝利条件
- (4) NPCのステータスと、**増援の有無**

次に、「4.5. プロット」で説明するプロット、「4.6. メインフェイズ」で説明するメインフェイズを行い、最後に、状態異



常の処理や野生解放のサンドスター消費なプロット公開後
 を行なうクリンナップフェイズを行って、次のラウンドに移行します。

4.5. プロット

コンフリクトにおいては、PC同士が対立する場面が容易に想定されるため、偵察アビリティを使用する順番が極めて大切になります。偵察の対象になり序列を公開したキャラクターは、もう序列を変更できなくなってしまうので、その後の偵察で相手の序列がわかってもらってもそれに合わせて序列を変えることができなくなってしまうのです。そのため、「サイフィクパークへようこそ 4-4. プロット」の記述と異なり、偵察アビリティをどの陣営が先に使うかを「偵察イニシアティブ」で決定します。

偵察イニシアティブでは、タイミングが「プロット 偵察」のアビリティを持つ各陣営が代表のキャラクターを1人ずつ選んで、それぞれが以下の判定を行う対決判定を行います。達成値が最も高い陣営が最初に偵察を行なうことができ、以降達成値順に偵察を行えます。達成値が同じになった場合は、ダイス 2D6 を振って、大きい数値が出た方が先に偵察を行えます。

偵察イニシアティブ

指定個性無し 対応能力値 敏捷性

タイミングが「プロット 偵察」のアビリティの数だけ+1ボーナス(重複する)

味方陣営に【指揮管制】を持つキャラクターがいれば+2ボーナス(重複しない)

プロットのルールは、「サイフィクパークへようこそ 4-4. プロット」の記述に従いますが、選択するのは「序列」ではなく、「エリア」となります。陣営が3つ以上あっても良いので、処理順は前ページ「プロットの処理の順序」に従います。要するに、偵察されるまでは自由にエリアを変えてよく、偵察でエリアを公開したら変更できない、というだけです。

4.6. メインフェイズ

プロット公開後、アビリティの処理を行い、各キャラクターがいるエリアが決まったら、メインフェイズに入ります。

特にエリア記述に指定が無い限り、以下の順番にメインフェイズを行います。

メインフェイズの行動順序

- ・ エリアナンバーが大きい順
- ・ 同エリアに2人以上キャラクターがいる場合は、味方同士の場合は行動順を相談して決めることができ、敵同士の場合は「偵察イニシアティブ」で先の陣営から
- ・ 敵同士で、両陣営「偵察イニシアティブ」に参加できていなかった場合、2D6 を振って高い出目の方から

メインフェイズでは、自分の手番で以下の行動ができます。

自分の手番でできる行動

- ・ **攻撃**
 通常の「戦闘」同様攻撃を行なう(序列差の代わりにエリアの距離が命中判定ペナルティ修正になる)
 - ・ エリア判定
 4.7.の記述を参照
 - ・ スキルアタック
 4.8.の記述を参照
 - ・ コスト 手番のアビリティ使用

4.7. エリア判定

命中判定を行なう代わりに、**自分がいるエリア**に対し、「プロジェクト」同様のエリア判定を行って影響力を積み上げることができます。ただこのとき、「シナジー効果」として、隣接する味方陣営が獲得しているエリアの数だけボーナス修正が付きます(【フレームワーク思考】があればさらに+1)。すなわち、エリア判定を行った場合の達成値(影響力増分)は次のとおりです。

$$\begin{aligned}
 \text{達成値} &= \text{「2D6 の出目」} \\
 &+ \text{「対応能力値の合計」} \\
 &- \text{「指定個性と使用個性の差」} \\
 &+ \text{「対応スキルのレベルの合計」} \\
 &+ \text{「ボーナス修正とペナルティ修正」} \\
 &+ \text{「隣接する味方陣営獲得エリア数」}
 \end{aligned}$$

メインフェイズ: もちろん、タイミングが合えば自分の手番でなくともアビリティを使用できます。

攻撃: フレンズやセリアリアンが人間(等)のキャラクターに攻撃すると、一発でダメージカウンターをたくさんつけられます。【デッドリーヒット】が無くても、生命力分のダメージカウンターを与えられればダウンさせることができます。

4. コンフリクト

シチュエーション： スキルアタックは、たとえば要注意人物として官憲に見張らせる、融資を引き上げさせて活動資金を奪う、といった、社会制度やインフラを使った妨害工作と想定されます。「どうやって妨害の演出をするか」が思い付かないようなシチュエーションなら、スキルアタックはできないこととして良いでしょう。

なお、タイミング「攻撃 命中判定のダイスを振るまで」のアビリティについてはエリア判定の判定前にも使用でき、その効果でエリアを移動した場合はエリア判定は移動後のエリアに対して行えます。

4.8. スキルアタック

主に人間(等)のキャラクターが自分が持つ高度な技能を活用して行なう、妨害工作、社会的圧迫、嫌がらせなどです。シチュエーションによっては、GMはスキルアタックはできないものとしても構いません。

スキルアタックを行なう場合、対象のキャラクターを1人選んで、1種類の対応スキルを選んで対決判定を挑みます。指定個性や対応能力値はありません。対象**よりも高い**達成値を出せた場合、選んだスキルに応じて以下の効果を発揮します。「攻撃」と異なり、エリアが離れていてもペナルティになりません。

<バイオロジー> or <コンピュータシステム>	次のラウンドのプロット開始時、対象にプロットを決定させ、そのプロットを自分の陣営に公開させる
<エコロジー> or <エンジニアリング>	状態異常「スタン」を与える
<リーガル>	次のラウンドで、対象は自分の手番に「攻撃」を行えない
<ファイナンス> or <アカウンティング>	次のラウンドで、対象は自分の手番に「エリア判定」を行えない

4.9. コンフリクトの例

では、次ページのサンプルを例にコンフリクトの処理を見ていきます。シロサイ、クロサイ、スマトラサイは、続発するサイの密漁を減らすべく、密漁のサプライチェーンに対し攻撃を行います。サイたちは相談して、手持ちのスキルを最も活かせる「密漁地域」にリソースを集中する方針に決めます。

まずは偵察イニシアティブ。味方陣営はスマトラサイの【サイズミックセンス】と

いう「タイミング プロット 偵察」のアビリティがある一方、敵陣営には無いため、味方陣営がイニシアティブを取得します。

プロットでは、スマトラサイは【サイズミックセンス】で、敵陣営が南アフリカ、海路、中国に1体ずついることを知りました。それぞれエリアを決めて、プロット公開したところ、味方陣営は南アフリカにクロサイ、ナミビアにシロサイ、インドにスマトラサイが立ち、敵陣営は密猟者が南アフリカ、チャイニーズ・マフィアが中国、密輸業者が海路にいました。

続いてメインフェイズ。左上から順番に行動するので、まずはどこかのエリアにいるチャイニーズ・マフィアが、<ファイナンス>4でスキルアタックをシロサイに対し仕掛けます。ダイス目は5なので達成値は9。シロサイは<ファイナンス>を持たないため、ダイス目8でも達成値は8。

「なら次のラウンドでは、【サイズミックセンス】で敵がいるエリアに行けば良いだけのことですね」と、そのまま受けます。チャイニーズ・マフィアの陰謀により一時的に口座凍結を受けたシロサイは、次のラウンドにエリア判定ができなくなります。

すると、密輸業者も<エンジニアリング>2でスキルアタックをシロサイに仕掛けます。ダイス目6で達成値は8。シロサイの最初のダイス目は5で達成値は5、これを受ければスタンになってしまうところ！振り直しを行ないます。ダイス目が8だったので達成値は8。同値ならスキルアタックは失敗となります。密輸業者はヒト(等)のキャラクターで、そもそもサンドスターが無く、振り直しはできません。

4. コンフリクト

サンプルコンフリクト 「サイ密漁のサプライチェーンを叩け！」

保護活動が実を結び、アフリカ南部ではシロサイの頭数が回復してきています。しかし、近年角を狙った密漁が増加し、毎年千頭程が殺されてしまっています。サイの角は(実際は効果が無いものの)主に漢方薬の原料として、主として中国とベトナムで消費されています。以下のサンプルコンフリクトのミッションは、アフリカ南部から東アジアまでのサプライチェーンを叩くことで、密漁の根を断つことにあります。

最終消費地	先進国 ⑨ 《眼差し/3-9》 <リーガル> 難度 0 必要量 3 VP 5	ベトナム ⑧ 《おしゃべり/5-7》 <リーガル> 難度 3 必要量 12 VP 40	中国 ⑦ 《都市や遺跡/6-12》 <ファイナンス> 難度 1 必要量 24 VP 55
輸送ルート	空路 ⑥ 《角・牙/1-4》 器用度 (対応スキル無し) 難度 0 必要量 18 VP 35	海路 ⑤ 《海洋/6-4》 (対応スキル無し) 難度 2 必要量 15 VP 55	陸路 ④ 《元気/4-7》 敏捷性 (対応スキル無し) 難度 3 必要量 5 VP 10
密漁地域	南アフリカ ③ 《目が良い/2-3》 <バイオロジー> 難度 1 必要量 35 VP 70	ナミビア ② 《戦い/5-3》 <ランゲージ> 難度 3 必要量 5 VP 15	インド ① 《山岳/6-6》 <エコロジー> 難度 2 必要量 6 VP 15

この「コンフリクト」は3ターンにわたって行われます。3ターンが経過したら、「最終消費地」列、「輸送ルート」列、「密漁地域」列それぞれのPC獲得エリアのVPを合計し、このうち最も高い列のVPのみがPCたちのVPとなります。

たとえば、「ナミビア」「インド」「海路」を獲得した場合は、最も高いのは「輸送ルート」のVP55ですので、VP55となります。ナミビア、インドでの密漁を抑制し、また密輸品を港湾で差し押さえられるようにはなりませんが、密猟者は依然として南アフリカで活動しており、陸路や空路で最終消費地まで角を運んでいます。密猟者にとってボトルネックとなるのは輸送ルートであり、サイの角自体は十分な数を密漁できる状態です。

もし「南アフリカ」「ナミビア」を獲得できたならば、VPは85となります。密漁が十分にできるのはインドだけ。「輸送ルート」と「最終消費地」は十分機能しますが、肝心のサイの角が確保できなくなっており、密猟者にはかなりの打撃となり、密漁の件数も減少します。

PCと敵対する密猟者側のデータは以下のとおりです。彼らは1ターン目から登場し、PCに有形無形の妨害を仕掛けたり、PCが確保したエリアを取り返そうとしたりするでしょう。

密猟者	チャイニーズ・マフィア	密輸業者
器用度 2 敏捷性 1 力強さ 1 タフネス 1 生命力 10 《爪・蹄/1-11》《ジャンプ/2-5》《ミステリアス/4-3》《ゲーム/5-11》《ジャングル/6-8》 <バイオロジー 1> 装備 ○アサルト・ライフル	器用度 1 敏捷性 0 力強さ 0 タフネス 1 生命力 3 《くちばし/1-9》《毛並み/3-5》 《えっち/3-11》《歌/5-9》《サバンナ/6-10》 <ファイナンス>4 <リーガル>3 <アカウンティング>2 乗り物 ●アジト	器用度 2 敏捷性 1 力強さ 1 タフネス 1 生命力 4 個性無し(指定個性との差は3と扱って判定) <エンジニアリング>2 <ファイナンス>1 乗り物 ●大型船

4. コンフリクト

引っ捕らえる： フレンズは容易にヒトのキャラクターをダウンに追い込むことができますが、ここで相手を死に追いやっているかどうかは、卓の雰囲気によります。フレンズがヒトを殺めるような演出を嫌がるプレイヤー/GMが1人でもいるようななら、そのような演出は避けて下さい。なお、サイ保護の実際の現場でも、密猟者を撃ち殺すかどうかは議論的のようです。

https://www.savetherhino.org/rhino_info/thorny_issues/shoot_to_kill

攻撃することも： チャイニーズ・マフィアは、<隠れ家>の特性を持つ乗り物●アジトを持っているため、同一エリアからでないで攻撃できません。もっとも、●アジトは<固定施設>動かさないため、一度見つかってしまえばもうバレバレです。

続いて南アフリカのクロサイ、密猟者の番です。偵察イニシアティブは味方陣営が取っているため、クロサイが先に行動できます。クロサイはこれ幸いにと密猟者を直接「攻撃」！クロサイは器用度1、ダイス目6なので、命中判定の達成値は7。対する密猟者は敏捷性1ですが、ダイス目4で回避判定の達成値が5。命中となります。クロサイは力強さ6ですので、与えるダメージは6D6を振って19点。

一方密猟者はタフネス1のため、ダメージカウンターを19個受けてしまい、生命力10でヒト(等)のキャラクターなのでそのままダウンしてしまいます。クロサイは、サイを狙う密猟者たちを襲撃、見事**引っ捕らえる**ことに成功しました。この場合密猟者はもはや行動できません。

さて、ナミビアにいるシロサイの番。1つ上のエリアにいる密輸業者を**攻撃することも**できますが、ここはナミビアのエリア判定を進めることにします。

シロサイは<ランゲージ>スキルは持っていませんが、指定個性の《戦い/5-3》なら個性として持っているので、指定個性使用個性差は0になります。ダイス目は9で、難度3なので、達成値は6。影響力6を稼いで、必要量5+敵陣営の影響力0を上回り、見事エリアを獲得します。

この後、インドにいるスマトラサイが行動したら、1ラウンド目は終了となります。

4.10. 特殊なアビリティの扱い

コンフリクトでは、アビリティの効果は「序列」を「エリア」と読み替える他は、「戦闘」時の効果を原則修正せずにそのまま適用します。「序列差による命中判定のペナルティ」も、縦横のエリア間距離で計算します。しかし、以下の一部のアビリティは特殊な取り扱いをします。

【虎視眈々】

「序列」の代わりに「エリアナンバーと同じ出目のダイス数」×「6-自分のエリアナンバーの値」だけダメージが増加します。

【かばう】【鬼さんこちら】

スキルアタックに対しては、使用できません。ただしGMが望むなら、これらアビリティが「スキルアタックの対象を自分に移す」効果があるものと扱っても構いません。

【ノックバック】

対象が斜めの位置(縦にも横にも差がある位置)にいるときは、自分から離れる方向でさえあれば、対象を縦に1エリアずらすか、横に1エリアずらすことができる。

【一撃離脱】

攻撃を行ったときのみならず、「エリア判定」を行ったときも使用できる。

5. ネゴシエーション

5. Negotiation

本サブリ最大の特徴は、利害の対立が起きた際、戦闘で相手を叩きのめすのではなく、妥協と交渉によってお互いに納得できる落とし所を見つけるという選択肢があることです。たとえば、裁判では和解協議をしたり、縄張り争いでは50%/50%で切り分けて戦闘を避けたり、あるいは最初に圧倒的な武力を見せつけることで90%/10%の切り分け方に従わせたりできます。それは必ずしも平和的とは限らないながらも、話し合っただ方最後に譲り合うことで、お互いにとってより良い結果を掴むことができるのです。

5.1. ネゴシエーションの進め方

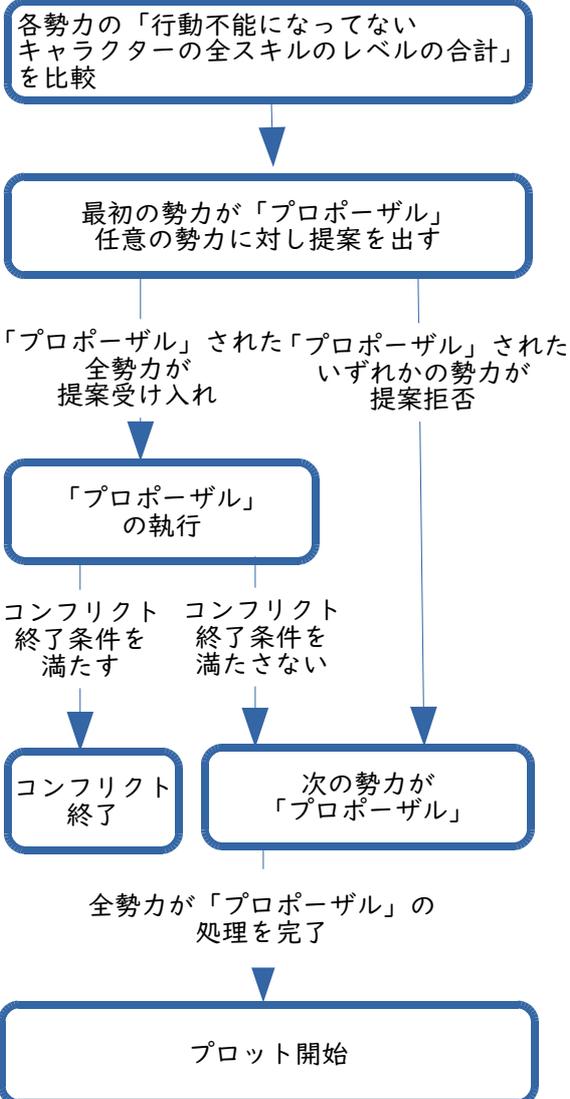
ネゴシエーションは、「コンフリクト」の各ラウンドで、プロット開始の直前に行なうことができます。

まず、各勢力で行動不能になっていないキャラクターの全スキルのレベルを合計します。少ない勢力から順に、次項で説明する「プロポーザル」を、参加している任意の勢力に提示することができます。「プロポーザル」しないこともでき、その場合は次の勢力の番になります。

「プロポーザル」を受けた勢力は、その提案を受け入れるか拒否するかを宣言します。「プロポーザル」を受けたすべての勢力が提案を受け入れた場合、即座に提案が執行されます。「プロポーザル」を受けた勢力のいずれか1つでも拒否した場合、「プロポーザル」は破棄され、次の勢力の番になります。

「プロポーザル」の結果、「コンフリクト」の終了条件が満たされたなら、ネゴシエーションは終了し、そのまま「コンフリクト」も終了します。そうならず、それぞれの勢力に(原則)1回ずつ「プロポーザ

ル」の順番が周ったら、ネゴシエーションは終了、プロットに移ります。



5.2. プロポーザル

「プロポーザル」では、提示する対象の勢力と、提案の内容を宣言します。

以下のような項目について、提案を行うことができます(複数の内容を入れて構いませんが、提案の執行によって不利益を受ける/義務が発生する勢力がある場合、それは「プロポーザル」を受けた勢力でなければなりません)。GMの判断で、他にも様々な提案を認めて構いません。

5. ネゴシエーション

行動の約束：たとえば、自勢力がぜひ欲しいけれどスキルが無いため影響力を稼げないエリアを、一定の見返りと引き換えに他の勢力に獲得してもらって、次のラウンドに別の見返りで買い取るという方法があります。ただし、次のラウンドに本当に譲ってもらえるとは限らないことに注意が必要です。「エリアの影響力の移譲」は既にある影響力しか移譲できないため、次ラウンドになるまでは確約させられないのです。

NPCの行動原理：
NPCの行動原理がわかれば、そのNPCが欲しいものを積極的に確保すべく行動し、次のラウンドでネゴシエーションすることができます。

時短のために

NPCやNPC勢力が出すプロポーザルを事前にメモ等で用意しておく、時間が短縮できます。また、どんなプロポーザルを出すか、プロポーザルを受けるかどうかについてはプレイヤーの間の議論に任せられますが、議論が長引きそうな場合は実プレイ時間で議論に使える時間を区切ってしまいうのも手です(時間が過ぎた場合はプロポーザルを出さなかった/受け入れなかったこととする)。

エリアの影響力の移譲

ある勢力が持つ任意のエリアの影響力を、(その勢力の影響力が0未満にならない範囲で)任意の量だけ別の勢力に移譲

例：「密輸業者勢力は、エリア「空路」の影響力を5点、パーク勢力に移譲すること。」

VPの移譲

ある勢力のVPを(エリアの獲得とは関係なく)任意の値だけ減らし(マイナスになっても良い)、同じ値だけ別の勢力のVPを増やす。

イメージとしては、金銭や盤外の要素の授受

例：「パーク勢力は、VP5点を密輸業者勢力に移譲すること。」

行動の約束

そのターン、あるキャラクターが特定の行動を行う/行わないことを約束する。約束は必ず守らなければならないこととするが、その行動の結果までは約束しなくて良い。

たとえば、あるキャラクターが別のキャラクターに攻撃を行うことを約束したとして、攻撃が命中しなかった場合は振り直し等を行わなくても良い。なお、この約束をした勢力は、約束をしたキャラクターに攻撃するなどして約束履行の妨害をしてはならない。

例：「パーク勢力は、このターンの間密輸業者勢力に直接の攻撃を行わないこと。」

たとえばさきほどのサイ密漁の例なら、1ラウンド目が終了した段階で圧倒的優位をパーク勢力が勝ち得たため、2ラウンド目開始時のネゴシエーションで以下のような「プロポーザル」を行えます。

- ・ 「パーク勢力は、このターンの間密輸業者勢力に直接の攻撃を行わないこと。」
- ・ 「チャイニーズ・マフィアは、このターンの間攻撃、スキルアタック、エリア判定、アビリティの使用その他の一切の能動的行動を行わないこと。」

密輸業者勢力は、このまま戦えば直接攻撃で全員ダウンさせられてしまうことが明らかのため、密輸業者がなんとかエリアを取り返してくれることに一縷の望みを託して「プロポーザル」を受け入れることにします。

5.3. GMに向けて

ネゴシエーションは、事前にNPCの行動原理をしっかりと決めて、交渉の余地があるようなシナリオに作らなければ、うまく機能しません。しかし、交渉が選択肢に入るシナリオは、CRPGにはほとんど不可能なものであり、うまく回せればとても楽しいTRPGになる可能性があります。

コンフリクトのデザイン

ネゴシエーションによる解決を主眼とするシナリオを作りたい場合は、コンフリクトは以下のようにデザインすることを推奨します。

- ・ 3つ以上の勢力がある
- ・ ラウンドが経過するごとにVPが減少
- ・ エリアから得られるVPが勢力ごとに異なるように設定されている

NPCのVP評価値

ネゴシエーションでは非常に多様な提案を出すことが可能であり、明らかに受け入れられないであろうプロポーザルや、明白に有利で受け入れるべきプロポーザルの場合を除き、GMが各NPCの立場に立って正確に評価するのは困難です。

そこで、受け入れるか微妙なプロポーザルについては、各項目について勢力ごとに以下の式に従って「VP評価値」を算出し、これが0より大きくなるなら、受け入れるというように計算すると、手早く、ある程度公正にマスタリングできるでしょう。

$$\begin{aligned} \text{VP 評価値} &= \\ & \text{影響力の移譲により獲得する/失う} \\ & \text{エリアの VP} \\ & + \text{VPの移譲で受け取る/失う VP} \\ & + \text{行動の約束により受け取る/失うと} \\ & \text{見込まれる VP} \\ & + \text{NPC 行動原理の補正} \end{aligned}$$

NPCの行動原理

NPCが「プロポーザル」を受けるかどうかは、その**NPCの行動原理**によって左右されます。NPCは基本的にはVPを最大化するように振る舞うとは思いますが、「NPCが決して譲ろうとしないエリア」や、「NPCが必ずダウンさせようとするキャラクター」などを設定しておくことも可能です。

さらには、シナリオの中でNPCの行動原理について情報を出すことも推奨されます。

6. パークの外でのサンドスター

6. Sandstar outside the Park

GMの設定によっては、フレンズはサンドスターが供給されていない地域では十分に活動できなものとすることもできます。

6.1. 選択ルール 「フレンズのサンドスター不足」

パークの外や地球外等でサンドスターが十分に供給されていない場合、フレンズのキャラクターは、1ターンまたは戦闘/コンフリクト中の1ラウンドが経過(クリンナップフェイズに処理)するたびに1点のサンドスターを失います。ターンについては、「ようこそサイフィクパークへ」の「2-2. ターン制限」を参照して下さい。7. 装備品の<サンドスター供給装備>を装備していれば、サンドスターを失わなくて済みます。

サンドスターが0以下になって行動不能になった場合は、パーク内ならばターン経過ごとに2点のサンドスターを回復しますが、十分なサンドスターの供給が無く<サンドスター供給装備>も無い場合は、「ようこそサイフィクパークへ」の「3-2. 振り直し、行動不能」の記述に関わらず、**1点しか回復しません**。そのたび1点失うため、プラスマイナスゼロとなり、外から回復しない限りシナリオ中ずっと行動不能になってしまいます。

GMは、シナリオの主たる舞台がパーク外で、サンドスターが供給されないものとする場合は、選択ルールを採用しておりサンドスター供給装備が必要な旨をシナリオに明記して下さい。

6.2. 選択ルール 「セルリアンのサンドスター不足」

GMの設定によっては、セルリアンもいわゆるサンドスター・ローが供給されないと活動できなくなるという世界観も考えられます。

十分なサンドスター・ローが供給されない(サンドスター・ローの供給源にフィルターが敷かれている場合を含む)場合、セルリアンは1ターンまたは戦闘/コンフリクト中の1ラウンドが経過(クリンナップフェイズに処理)するたびに**生命力÷5点**の「ロー」を失います(小数点以下計算します)。元々の値(最大値)から「ロー」が減少するにつれて、セルリアンの能力値と外見は以下のとおり変動します。

サンドスター・ロー：公式設定については、「吉崎観音コンセプトデザイン展」を参照。

フィルター：公式設定については、「吉崎観音コンセプトデザイン展」を参照。

「ロー」不足の影響

「ロー」が最大値の3/4(小数点以下まで計算)より低くなる	・攻撃力/力強さが3/4になる(小数点切り上げ) ・生命力が3/4になる(小数点切り上げ) ・身体に色味が差す
「ロー」が最大値の1/2(小数点以下まで計算)より低くなる	・攻撃力/力強さが元々の値の1/2になる(小数点切り上げ) ・生命力が元々の値の1/2になる(小数点切り上げ) ・身体が色彩やかになる
「ロー」が最大値の1/4(小数点以下まで計算)より低くなる	・攻撃力/力強さが1/4になる(小数点切り上げ) ・生命力が1/4になる(小数点切り上げ) ・身体が小さくなり、明るい色合いになる

「ロー」の現在値が0以下になったとき、セルリアンはサンドスターの塊となって活動を停止します。

なお、「ようこそサイフィクパークへ」の「2-8. サンドスターの回復」にあたっては、セルリアンの「ロー」の部分は減少前の最大値を使って計算します。

7. 装備品

7. Equipment

ヒトは、道具を使うのが得意な生き物です。そしてそれは、ヒトを模したフレンズたちも同じことです。ヒトの文明が空前の繁栄を見せる地球を舞台とするこのサプリメントでは、GMが禁止しない限り、キャラクター作成時に装備品を持つことができます。

7.1. 装備品の選択

フレンズも、ヒト(等)のキャラクターも、「7.3. 装備品リスト」から選んで、原則として最大**2つまで**装備品を持つことができます。このサプリではキャラクターたちは、組織や企業、社会インフラの強力なサポートを受けられるため、シーンのサイクルやロードムービー、プロジェクトの開始前または終了後のタイミングで、宣言することで装備品を切り替えたり放り捨てたりすることもできます。

ただ、装備品はけっこうかさばるため、装備品が多いと動きにくくなってしまいます。装備品が2つの場合、敏捷性が-1されます。

また、装備品に「必要力強さ」が設定されている場合、この条件を満たさなければ装備ができません。

7.2. 装備品の特性

装備品に以下の「特性」がある場合、説明文にある通りの共通の効果を持ちます。

<サンドスター供給装備>

この特性の装備を持つキャラクターは、サンドスターの供給が十分でない地域にあっても、サンドスターを失うことなく活動することができる。

<ガン>

この特性の装備を持つキャラクターは、攻撃を行う際に当該装備を使うか選択できる。

当該装備を使う場合、その攻撃でのダメージは、キャラクターの「力強さ」ではなく装備の「攻撃力」で算出する。

時代設定によっては、火薬式ではなくレールガン等が使われていることもあるでしょう。



7. 装備品

7.3. 装備品リスト

○キラキラドレスコーデ

麻や綿などの植物系素材でできたスタイリッシュな衣類一式で、けっこうかさばる大きさですが意外に動きやすいです。パーク内で木に干して、大量のサンドスターを含んでいます。

この装備を選択するとき、服装の種類や雰囲気、さらにはイラストを設定することができます。自分の毛皮と組み合わせることも推奨されます。

例：

- ・ 白地に黒いアクセントが付いたドッキングデザインニットブラウスで、大きなネイビーのリボン飾りがポイント。グレーのタックパンツで、意外に運動しやすい。
- ・ フリルがおちゃめなバックレースタンクトップにクリーム色のレイヤードコートを被せたファンシーなコーデに、ボトムスはロングフレアのガウチョパンツ。
- ・ シャツとチュールスカートを合わせた桃色のワンピースをベースに、チェック柄のダッフルコートとラメ入りバッグで、首に巻いた青いスカーフがアクセント。

<サンドスター供給装備>

○お茶会セット

パークで栽培されている茶葉とお砂糖やジャム、ジャパリまんやスコーン、お茶葉子に、それにおいしくお茶を飲むための湯沸かし器とティーセットが揃ったティーセットです。主にパークの高地で育ったお茶は、香り高く甘味があって大変美味です。

この装備を選択するとき、茶葉や茶器を設定することができます。

例：

- ・ ストレートでおいしいブレンドの紅茶葉に白磁のティーセットとティーカップ4つ
- ・ 穏やかでまろ味がある緑茶葉や抹茶に、鍍込みの急須と茶杯4つ
- ・ 香り高い緑茶、ウーロン茶、ジャスミン茶や紅茶に、持ち運び便利な小型の茶盤と茶器一式

<サンドスター供給装備>

○フレグランス&スキンケア

香水や部屋用のアロマに加え、化粧水や乳液、ファウンデーションに化粧落としといった化粧品類、シャンプーやコンディショナー、石鹸などのお風呂用品に、ローションやクリームスキンケア用品まで揃った、サンドスター包含フレグランス&スキンケア用品セットです。フレンズ向けに開発した品ですが、むしろパーク来園者に大人気です。

この装備を選択するとき、原料や効能を設定することができます。

例：

- ・ 柚子やブラッドオレンジを基調としたシトラス系の香水で、すっきり爽やかな雰囲気を出します。
- ・ 天草エキス配合のオーガニックなクリームやスクラブで、肌をなめらかに整えます。メイクはコラーゲン配合の天然成分化粧品で。
- ・ ローズマリーエキスやザクロの果実エキスなどを配合したモイスチャーローションで、しっとりした肌感が長続きします。

<サンドスター供給装備>

○お徳用ジャパリまん

大量のジャパリまんが詰まった袋です。フレンズに合わせて栄養素の比率を最適に調整された完全食で、3食これだけで暮らしていけます。パーク内で木に干すことでサンドスターをふんだんに含んでおり、常食することでパーク外での活動も可能となります。

<サンドスター供給装備>

○ウェアラブルコンピュータ

メガネや腕時計、ヘッドセット、皮下埋め込みチップといった、身に付ける形をしたコンピュータです。軽量で身体の動きを阻害せず、手を空けたまま使えるのが特長です。インターネット接続やガジェット間のNFC、さらに人体通信などを活用して、効率的な通信と情報アクセスを提供します。

他に装備品を装備していない場合、敏捷性が+1されます。

○個人用飛行装置

ジェットパックやドローンなどの、人間を空に飛ばすための装置です。電動ジェットやプロペラなどで空に浮かび、変形可能な翼で風を受けながらある程度高速で大空を舞うことができます。

【滑空】のアビリティを使用する際、空に上がるための判定が不要となります。

○スキー

先が曲がった2本の長い板と、手で持つ2本の杖で、雪の上を滑って移動するための道具です。防寒具も付いてきます。

この装備品を持ったキャラクターは、対応する個性を持っていなくても地形「白雪」「凍土」「氷山」の地形効果の影響を受けません。さらに、「白雪」の序列では敏捷性が+1されます。

○浮き輪

息を吹き込んでぱんぱんに膨らませた輪っかで、水にぶかぶか浮かびます。

この装備品を持ったキャラクターは、「深水」に入り、行動することができるようになり、さらに「深水」で受ける判定ペナルティが-4から-2に軽減されます。

○音響機器

マイクが拾った声を大きくしたり、歌や音楽を流したりできる、持ち運びできる大きさの高音質音響機器です。

野生解放【グラン・クール】を使用する際、クリンナップフェイズで失うサンドスターが2点減少します。ただし、地形効果「ステージ」の効果とは重複せず、またサンドスター減少量は最低0までにしかありません。

○アサルトライフル

フルオート射撃やバースト射撃を切り替えられるセレクトティブ・ファイアの機構を持つ軍用の小銃です。

<ガン>

攻撃力 2

必要力強さ 0以上

○マシンガン

バイポッドやトリポッドを使って固定でき、高い連射性能をもって制圧射撃が可能な兵器です。

<ガン>

この武器を使用した攻撃では【一列範囲攻撃】が使用可

命中判定に-1のペナルティ修正

攻撃力 2

必要力強さ 1以上

○スナイパーライフル

数百メートルの遠距離からの狙撃に適した、精度の高い小銃です。

<ガン>

命中判定の距離補正が1軽減される

攻撃力 1

必要力強さ 0以上

○携行ロケットランチャー

自力で推進する弾頭を発射する携行火器です。

<ガン>

命中判定に-1のペナルティ修正

攻撃力 4

ただしフレンズのキャラクターに対しては1

必要力強さ 1以上

○携行ミサイル

小型の誘導弾を発射する携行火器で、地上目標のみならず空中の目標も狙うことができます。

<ガン>

命中判定に-2のペナルティ修正 ただし、乗り物に対してはペナルティ修正無し

攻撃力 4

ただしフレンズのキャラクターに対しては1

必要力強さ 1以上

○電磁パルス装備

強力なマイクロ波を発生させ、防護されていない電子機器を破壊してしまう電子戦装備です。この装備には、4~5人分の携帯端末防護カバーが付属しています。

7. 装備品

○ボディアーマー

高耐熱性・高強度のアラミド繊維に、要所にセラミックプレートを配した、全身を覆う強固で防御効果が高い防護装備です。ヘルメットも装備しているものとして構いません。

この装備を持つキャラクターは、戦闘/コンフリクトの間受けるダメージが-4されます。

必要力強さ 0以上

○ナイトビジョン

目に付けるゴーグル状の装置です。赤外線を検知して、画面に緑色として表示することで、夜間でもある程度動くものなどが「見える」ようになります。

この装備を持つキャラクターは、「夜間」で受ける命中判定のペナルティ修正が-2から-1に軽減される。

○医療キット

医薬品や三角巾、注射器、聴診器、各種計器に加え、縫合セットに輸血セット、カテーテルやAEDまで揃った、医療用装備一式です。

この装備を持つキャラクターは、任意のキャラクターのダメージカウンターを1点回復することができます（装備は消費しません）。

ただし、戦闘/コンフリクトの間は1キャラクターにつき1回手番を消費します。

また、同じキャラクターに対しては5ターンに1回しか使用できません。

なお、【医療】のアビリティを持つキャラクターの場合、回復量が1点から2点に上昇し、さらに同じキャラクターに対して3ターンに1回使用できるようになります。

○熱光学迷彩

上から被る、大きなカプセル状の迷彩システムで、光や赤外線を屈曲させることであたかも透明になったかのように見えます。

この装備品を持ったキャラクターは、回避判定に+2の修正を得られます。ただし、水地、深水では効果を発揮せず、また攻撃者が【追跡】【第六感覚】【ケミカルセンス】のいずれかを持っている場合も効果がありません。

※以下の装備は、使用にGMの許可を要します。

○フラッシュバン

炸裂すると強烈な閃光と音、さらに電磁パルスを発する非殺傷兵器と、その発射装置を組み合わせたものです。

<ガン>

ダメージを与える代わりに、命中した対象に状態異常「スタン」を与える

○携行放水システム

圧縮空気で霧状の水を打ち出すことで火を消す、携行型の消火装置です。この装備がセルリアンに有効か、またその情報が知られているかどうかは、GMの設定によります。

○ウォータージェット

超高圧の水を細い穴を通して高速で放出し、水の勢いで対象物を吹き飛ばして切断する産業用機械です。この装備がセルリアンに有効か、またその情報が知られているかどうかは、GMの設定によります。

この装備は装備2つ分として数える

必要力強さ 1以上

○携行核ミサイル

小型戦術核弾頭を搭載した持ち運べる小型ミサイルと、その発射器です。爆縮による核分裂反応を起点として、重水素の核融合反応による莫大なエネルギーを発生させ、熱エネルギーと各種放射線をばら撒く、持ち運べる大量破壊兵器です。

○サンドスター・プロジェタイル

この装備がセルリアンに有効か、またその情報が知られているかどうか、ヒト（等）のキャラクターに対して有効かどうかは、GMの設定によります。



○サンドスター剣

サンドスターの結晶の中でも細長く尖った形をしたものを、フレンズが手に持って使う武器にしたものです。布を巻いて握りにしたほかは加工もしていないので、あちこち尖っていたりひん曲がっていたりと変な形をしていることが多いです。

フレンズのキャラクターのみ装備可能

装備したキャラクターが行う攻撃によるダメージダイスの数を+2する。

ただし、他アビリティ等の効果を含めてダメージダイスの数が6個以上になった場合、ダイスの数を5個に減らす。



8. 乗り物

8. Vehicles

乗り物とは、ヒトやフレンズが上に乗ったり中に入ったりできる大きなモノです。たとえばジャパリバスのように、上に乗って乗り物に動いてもらうことで自分の足を使わずに移動することができます。このサプリメントで想定される近未来においては、乗り物には原則的にAI操作補助が付いており、素人でも（アビリティやスキルなしに）簡単に操縦が可能です。

このルールでは、乗り物と中のキャラクターとは別に管理します。PCが乗り物を持っているかどうか、使って良いかは、GMの判断によります。

このルールを使う際は、「ようこそサイフィクパークへ」4-8 「選択ルール 地形効果」を必ず採用して下さい。

8.1. 乗り物に乗っているときの行動

乗り物に乗っているときは、中のキャラクターは攻撃を行うことはできません。

「積載火器」があるなら、「積載火器」の攻撃力で攻撃を行うことは可能です。

乗り物には、回避力、防御力、耐久度、速度が設定されています。戦闘やコンフリクト等で攻撃を受けた場合は、中のキャラクターではなく乗り物の回避力、防御力で処理します。ただし、判定個性は中のキャラクターの個性を用います。また、ダウン判定では「生命力」の代わりに「耐久度」を用います。なお「速度」は、後述の「レース」で使用する値です。

8.2. 乗り物に対するダメージ

戦闘やコンフリクトで乗り物や乗り物に乗ったキャラクターが攻撃の対象になり、運悪く攻撃が命中した場合、ダウン判定でダウンになった場合も含め、とにかくダ

メージは算出しダメージカウンターを乗せます。

<むき出し>が無い限りは、まずは乗り物がすべてのダメージを受け、乗っているキャラクターにはダメージは及びません。乗り物の防御力からダメージカウンターを算出し、そのダメージカウンターを乗り物に付けます。受けたダメージカウンターの合計が乗り物の耐久度を超えた場合、ダウンしていない場合であっても乗り物は破壊されてしまいます。

さらに、乗り物が破壊された場合は乗っていたキャラクターにも、以下の通り残りのダメージが及びます。

$$\begin{aligned} \text{乗っているキャラクターのダメージ} &= \\ & \text{「その攻撃のダメージ」} - (\text{「乗り物の耐久度」} - \text{「その乗り物が受けたダメージカウンターの合計」}) \times \text{「乗り物の防御力」} \end{aligned}$$

なお、攻撃対象が乗り物かヒト等のキャラクターかフレンズかによって攻撃力が変わるタイプの攻撃（携行ロケットランチャー等）の場合であっても、ダメージはそのまま算出します。

たとえば、ハヤブサが乗ったヘリコプターが、バードリアン右翼の攻撃を受け、命中してしまったとします。ダメージは、9D6の結果30点。ヘリコプターは防御力2、耐久度8なので、ダメージカウンター8を受けて破壊されてしまいます。さらに、中にいるハヤブサにもダメージが及びます。30点から、ヘリコプターの「乗り物の耐久度」×「乗り物の防御力」である16点を引いた14点がハヤブサへのダメージとなりますが、ハヤブサのタフネスは5なので、受けるダメージカウンターは2点となります。

また、乗り物は原則として毒、スタンの状態異常にはなりません。転倒にはなりません（バランスを崩した状態です）。乗り物

乗り物： もちろん、GMが自分で乗り物のデータを設定したり、プレイヤーから「こんな乗り物は手に入らないか」と提案することは、推奨されます。

誰か1人が代表： たとえば、戦車に乗っていて、1人が回避判定を担当、1人が積載火器での攻撃の命中判定を担当することも可能です。この場合、それぞれ操舵手と砲手を担当しているのです。

乗り物の乗り降り：

GMは、コンフリクトや戦闘で、(鍵が要らず)乗ることができる乗り物を最初からどこかの序列に置いておくこともできます。

は【落とし穴】等のアビリティの効果も受けます。

アビリティ【かばう】は、乗り物がダメージを受ける段階で使用しなければなりません。乗っているキャラクターへのダメージだけを【かばう】で受けることはできません。

8.3. 複数のキャラクターで乗る

乗り物の中に複数のキャラクターが乗り込むことも、GMが認める限り(たぶん、小さな自転車に3人も4人も乗れません、いかにフレンズが小さかろうとも!)可能です。その場合、乗り物に関する判定(回避判定や積載火器での攻撃、9. レースでのドライビング判定など)では、乗り物に乗っているキャラクターの誰か1人が代表して判定を行います。

乗り物に乗っているいずれかのキャラクターが攻撃の対象になったときは、乗り物が攻撃の対象となったものとして処理しますし、回避判定は乗っている別のキャラクターが代わりに行って構いません。

複数のキャラクターが乗っている乗り物がダメージを受け、乗り物が破壊された場合は、攻撃者が【一列範囲攻撃】等の序列全体を攻撃対象とするアビリティを使用していない限りは、乗っているキャラクターのうち1人だけが残りのダメージを受けます(ダイスロール等でランダムに選んで下さい。同じ乗り物に乗っているキャラクターに限り、【かばう】を使うことができます)。攻撃者が【一列範囲攻撃】等の序列全体を攻撃対象とするアビリティを使用していた場合は、乗っていた全キャラクターが対象になります。

8.4. 乗り物の乗り降り

自分の手番になったときに、攻撃等の手番を消費する行動を行う直前に、**乗り物の乗り降り**ができます。乗り物から降りた場合、その乗り物はその場、その序列に残されます。基本的に、鍵が無ければ改めて乗ることはできません。

8.5. 乗り物の地形適応

それぞれの乗り物には、「ようこそサイフィクパークへ」4-8 「選択ルール地形効果」にある各地形について「地形適応」が設定されています。

地形適応に応じて、以下の効果が発生します。

地形適応	効果
◎	その地形の個性を持っているものとして扱います。
○	その地形の個性を持っていないものとして、地形の効果を普通に受けます。
△	その地形の個性を持っていないものとして、地形の効果を普通に受けます。さらに、その地形にいる間、その乗り物を使ったすべての判定(命中、回避判定を含む)に-2のペナルティ修正を受けます。
×	地形適応が「×」となっている地形の序列を選択することはできません(アビリティ等の効果によっても移動できません)。

8.6. 乗り物の特性

乗り物の説明文に以下の「特性」がある場合、説明文にある通りの共通の効果を持ちます。

<むき出し>

この特性を持った乗り物に乗ったキャラクターが攻撃の対象になった場合、「8.2. 乗り物に対するダメージ」のルールは適用せず、その代わりに、ダメージを乗り物と乗ったキャラクターの両方に適用し、ダウン判定も、(乗り物の回避力を用いた)回避判定の達成値をもとにして、乗り物と乗ったキャラクターの両方について判定する。

<航空機>

この特性を持った乗り物は、【飛行】のアビリティを持つものとして扱う。さらに、「飛行」状態でのクリンナップフェイズのサンドスター消費は、0とする。

8. 乗り物

<滞空不能>

この特性を持った乗り物に乗って攻撃を行った次のターンは、乗り物も、乗り物に乗ったキャラクターも、攻撃ができなくなる。手番を消費するアビリティは普通に使用できる。

<ナイトビジョン>

この特性を持った乗り物に乗っている限り、地形「夜間」によって受ける命中判定ペナルティーが-2から-1に軽減される。

<固定施設>

この特性を持った乗り物は地面に固定されており、一切移動しない。

戦闘やコンフリクトにおいては序列やエリアが移動せず、またこの乗り物に乗っている限りは乗っているキャラクターも序列やエリアを移動できない(【ノックバック】等でも移動できない。ただし、【戦場の支配者】であれば移動させられるものとする)。

<火器>

この特性を持った乗り物には備え付けの火器があり、キャラクターの「力強さ」「器用度」ではなく、火器に設定された命中力、攻撃力、アビリティで攻撃を行うことができる。命中判定は乗っているキャラクターが行い、サンドスターを使った振り直しもできる。

<足漕ぎ>

電気や火の力を使わず、乗っているキャラクターの力で進む乗り物。9. レースで紹介する「レース」においては、自分の足で進む場合と同様「スタミナ」を消費するが、2倍のスタミナを使って「スパート」をかけることも可能。速度は乗り物の記載に従う。

<全輪駆動>

四輪駆動などのタイプの車で、登攀に強い。「レース」においては、上り坂での速度が60%(小数点以下切り捨て)ではなく80%(小数点以下切り捨て)になる。

<隠れ家>

コンフリクトにおいては、この特性を持った乗り物と乗り物に入ったキャラクターは、プロット公開時に自分の序列/エリアを公開しなくてよく、同じエリアにいるキャラクター以外からの攻撃の対象にならない。乗り物に乗ったキャラクターが、攻撃や、自分の序列/エリアが関係してくるアビリティを使用した場合、序列/エリアを全体に公開する。

居場所が容易には見つからず、物理的に排除することが難しい乗り物。



8.7. 乗り物リスト

四輪車

足が4つある車で、ヒトの輸送手段として最もひろく使われています。

●足漕ぎカート

回避力	0	防御力	1
速度	乗員の敏捷性×5	耐久力	6
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	○
サバンナ	△	砂漠	△
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	◎	宇宙	×
<むき出し> <足漕ぎ>			
バスと異なり、自分でペダルを漕いで動かす乗り物です。上にひさしがついており、ハンドルで向きを変えられます。			

●ペダル式カート

回避力	0	防御力	2
速度	乗員の敏捷性×5+10	耐久力	4
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	◎
サバンナ	△	砂漠	△
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	◎	宇宙	×
<むき出し> <足漕ぎ>			
木製の車で、足元の板を踏む力で進む仕組みです。タイヤや外装には樹皮コートや樹液ゴムが利用されており、平たい道や下り坂では意外に速く走れます。			

●軽自動車

回避力	0	防御力	2
速度	50	耐久力	4
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	×
焦熱	×	山岳	△
建物	×	宇宙	×
電気の力で動く、車輪が4つの車の中でも、取り回しの良い小型のものです。安価で小回りが利くため、ちょっとした外出に最適です。			

●セダン

回避力	0	防御力	2
速度	60	耐久力	6
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	×	山岳	△
建物	×	宇宙	×
電気の力で動く、車輪が4つの車の中でも、荷物置き場と乗る部分が分かれた、乗り心地が良いスタンダードな車です。			

●SUV

回避力	0	防御力	2
速度	60	耐久力	7
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	◎
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	×	宇宙	×
<全輪駆動>			
車輪が4つの車の中でも、電気や燃料の力で4つの車輪すべてが動く、ぐらぐらした道に強い車です。けっこう大きいです。			

●ミニバン

回避力	-1	防御力	2
速度	50	耐久力	8
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	×
焦熱	×	山岳	△
建物	×	宇宙	×
電気や燃料の力で動く、車輪が4つの車で、車体が大きいので中にたくさん乗れます。			

●バス

回避力	0	防御力	2
速度	40	耐久力	10
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	×
焦熱	×	山岳	△
建物	×	宇宙	×
電気や燃料の力で動く車輪が4つの車で、四角く細長い形をしていて、中に大勢乗ることができません。			

8. 乗り物

●ジャパリバス

回避力	0	防御力	4
速度	40	耐久力	8
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	◎
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	○	宇宙	×

<むき出し>
<全輪駆動>

電気力で動く車輪が6つの車で、運転席と後ろを切り離せる構造です。黄色い猫科の動物をかたどった形をしていて、ファンシーです。

●ジャパリバス(運転席)

回避力	0	防御力	4
速度	60	耐久力	5
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	○
熱帯雨林	△	平原	◎
サバンナ	◎	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	◎	宇宙	×

<むき出し>
<全輪駆動>

ジャパリバスの運転席部分です。運転席には大人1人しか座れません。本気を出せばけっこう速く動けます。

●トラック

回避力	-2	防御力	3
速度	40	耐久力	6
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	○
舗装路	◎	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

電気や燃料力で動く、車輪が4つの車で、人が乗るスペースは前だけにして、たくさん荷物を積み込めるようにしています。

●装甲車

回避力	-2	防御力	4
速度	30	耐久力	6
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	△
舗装路	◎	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<ナイトビジョン>
<全輪駆動>

<火器> 機銃 命中力1 火力3

燃料力で動く車輪が4つ以上ある車で、分厚い鋼鉄等の板で覆われておりとても頑丈です。

●戦車

回避力	-1	防御力	4
速度	25	耐久力	8
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	×	平原	○
サバンナ	○	砂漠	△
舗装路	◎	氷山	×
焦熱	×	山岳	△
建物	×	宇宙	×

<ナイトビジョン>
<全輪駆動>

<火器> 主砲 命中力0 火力5 (フレンズのキャラクターに対しては火力2)

燃料力で動く、車輪の周りにぐるぐると軌道が巻かれた車で、鼻のような大きな主砲が特徴です。

二輪車

車輪が2つの乗り物で、ある程度スピードを出さないとバランスを取って走行できません。

●自転車

回避力	0	防御力	1
速度	乗員の敏捷性×10+20	耐久力	6
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	○
サバンナ	△	砂漠	△
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	◎	宇宙	×

<むき出し>
<足漕ぎ>

バスと異なり、自分でペダルを漕いで動かす乗り物です。上にひさしがついており、ハンドルで向きを変えられます。

●ロードバイク

回避力	1	防御力	1
速度	60	耐久力	8
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	○
サバンナ	△	砂漠	×
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<むき出し>

車輪が2つの車で、電気力で走ります。フレンズと違って、足は進行方向に向かって縦についています。バランスを取るのが難しく、転倒すると危ないです。



8. 乗り物

●オフロードバイク

回避力	1	防御力	1
速度	50	耐久力	9
白雪	×	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	△
熱帯雨林	△	平原	◎
サバンナ	△	砂漠	△
舗装路	◎	氷山	△
焦熱	△	山岳	△
建物	×	宇宙	×

<おき出し>
<全輪駆動>

車輪が2つの車で、電気ので走ります。でこぼこした道や坂道を走るのに向いており、丈夫な作りをしています。

水上・雪上車両

水の上や雪の上を走る特殊な車です。

●パーソナルウォータークラフト

回避力	2	防御力	2
速度	35	耐久力	4
白雪	×	凍土	×
湖沼	◎	海洋	◎
河川	○	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<おき出し>

1人が2人で乗る、水上の乗り物です。後方に高圧の水流を出すことで推進する仕組みで、水の上を駆け回るように俊敏に動けます。

●そり

回避力	0	防御力	1
速度	40	耐久力	4
白雪	◎	凍土	△
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	△
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<おき出し>

大きなタイヤや箱に板を2本付けた乗り物です。乗っている者が重心を傾けることで、方向を変えることができます。

●スノーモービル

回避力	2	防御力	2
速度	50	耐久力	4
白雪	◎	凍土	○
湖沼	×	海洋	×
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	○
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<おき出し>

足にそりをつけて雪の上を走るように作られた乗り物で、後ろ足のベルトを回すことで走り出し、雪の上を滑って高速で移動できます。

8. 乗り物

住宅、拠点

自分で動くことのない、建物の「乗り物」です。普通建物を乗り物とは呼びませんが、ルールを簡便にするため、「乗り物」と同様の扱いをします。

移動しないため、地形適応はすべて「○」であり、速度は無いものと扱います。

●ログハウス

回避力	- 4	防御力	2
		耐久力	1 0
<固定施設>			
丸太を集めて作ったヒトサイズの巣です。木材の香りが鼻をくすぐります。			

●一軒家

回避力	- 4	防御力	3
		耐久力	1 4
<固定施設>			
屋根付きのこじんまりとしたお家です。ちょっと裕福なヒトの巣です。			

●お屋敷

回避力	- 4	防御力	3
		耐久力	2 4
<固定施設>			
広い敷地と大きな庭を持つ、豪華なお家です。内装も品の良い調度品で美しく整っていますが、お手入れが大変です。			

●オフィスビル

回避力	- 4	防御力	4
		耐久力	2 0
<固定施設>			
鉄筋コンクリートにガラス窓をはめて作ったお仕事のビルで、中は何部屋にも区切られています。			

●アジト

回避力	- 4	防御力	3
		耐久力	1 2
<固定施設> <隠れ家>			
地下室やあばら家など、市街地の中に隠された外からはわからない拠点です。ネット検索でも見つかりません。			

●地下バンカー

回避力	- 4	防御力	5
		耐久力	2 4
<固定施設> <隠れ家>			
地下深くにある厚い壁で覆われた空間で、大量破壊兵器などによる攻撃からも生き残れるように作られています。			

●トーチカ

回避力	- 4	防御力	5
		耐久力	1 8
<固定施設> <火器> 機関銃 命中力1 火力3 【一列範囲攻撃】			
土嚢やコンクリートで固められた軍事拠点で、大きな機関銃が備え付けられています。			

船舶

底が三角みみたいな形をしており、浮力を稼ぎながら水の抵抗を抑える形をしたハコで、海の上や河や湖を走ることができます。「フネ」と呼ばれています。

●アヒルさんボート

回避力	0	防御力	2				
速度	乗員の敏捷性×3	耐久力	6				
白雪	×	凍土	×	湖沼	◎	海洋	◎
河川	○	森林	×	熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×	宇宙	×
<おき出し> <足漕ぎ>							
大きなアヒルの形をしたフネで、足漕ぎで動きます。ハンドルが付いており、向きを変えることもできます。							

●イカダ

回避力	1	防御力	1				
速度	乗員の敏捷性×2	耐久力	4				
白雪	×	凍土	×	湖沼	○	海洋	○
河川	△	森林	×	熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×	宇宙	×
<おき出し> <足漕ぎ>							
丸太を組み合わせて浮かぶようにしたフネで、がんばれば2~3人で作れます。オールで動かします。							

●小型帆船

回避力	- 1		防御力	2	
速度	1 0		耐久力	8	
白雪	×	凍土	×	湖沼	△
河川	×	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

大きな布の帆を張って、風を受けて進む帆船です。三角形に張ることで逆風でも前に進めます。

●キャラック船

回避力	- 1		防御力	2	
速度	1 5		耐久力	1 2	
白雪	×	凍土	×	湖沼	△
河川	×	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

まあるく大きな船体を持った帆船です。高波にも強く、遠洋の荒波にも漕ぎ出せます。

●ガレオン船

回避力	0		防御力	2	
速度	2 0		耐久力	1 8	
白雪	×	凍土	×	湖沼	×
河川	×	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

4~5本の帆柱を持ち、細長い形をしていて、たくさん帆を張って大柄ながら快速に海を行ける帆船です。

●ゴムボート

回避力	1		防御力	1	
速度	2 0		耐久力	6	
白雪	×	凍土	×	湖沼	◎
河川	◎	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

<おき出し>

ブンブンしたゴムを膨らませて空気を入れた小さなフネで、オールやモーター・スクリューで進みます。持ち運びが容易で、河川などでも活用できます。

●モーターボート

回避力	1		防御力	2	
速度	3 0		耐久力	4	
白雪	×	凍土	×	湖沼	◎
河川	◎	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

強力なモーター・スクリューで進むフネで、先がとがった三角形みたいな形をしています。海の上を跳ねるように高速で進めます。

●小型船

回避力	0		防御力	3	
速度	3 0		耐久力	6	
白雪	×	凍土	×	湖沼	◎
河川	×	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

電気力で水の上を走る船で、長さ10m~30m程度のものです。魚釣りやレクリエーションに使われます。

●中型船

回避力	- 1		防御力	3	
速度	3 0		耐久力	1 8	
白雪	×	凍土	×	湖沼	△
河川	×	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

電気や燃料力で水の上を走る船で、長さ40m~80m程度のものです。漁業や船旅、貨物輸送などに使われます。

●大型船

回避力	- 2		防御力	3	
速度	3 0		耐久力	2 4	
白雪	×	凍土	×	湖沼	×
河川	×	森林	×	熱帯雨林	×
サバンナ	×	砂漠	×	舗装路	×
焦熱	×	山岳	×	建物	×
				海洋	◎
				平原	×
				氷山	×
				宇宙	×

電気や燃料力で水の上を走る船で、長さ100m~200m程度のものです。漁業や船旅、貨物輸送などに使われます。

8. 乗り物

●貨物船

回避力	-3	防御力	3
速度	25	耐久力	30
白雪	×	凍土	×
湖沼	×	海洋	◎
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

長さ100m~400m程度の燃料の力で水の上を走る船で、大きなハコをたっくさん積んで運ぶことができます。

●ミサイル駆逐艦

回避力	0	防御力	4
速度	35	耐久力	12
白雪	×	凍土	×
湖沼	×	海洋	◎
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<火器> 主砲 命中力0 火力5 (フレンズのキャラクターに対しては火力2)

<火器> ミサイル 命中力-2 ただし、乗り物に対しては命中力1 火力5 (フレンズのキャラクターに対しては火力2)

<火器> CIWS 命中力-1 【一列範囲攻撃】火力2

【防空システム】 自分と1差以内の序列にいる味方は、ミサイルや爆弾による攻撃に対しては回避判定に+2の修正

電気や燃料の力で水の上を走る船で、ミサイルを撃ったりヘリコプターを載せたりできる軍艦です。強力なレーダーや高度な情報システムを搭載しており、飛んでくるミサイルを撃ち落とすことすらできます。

●ヘリ空母

回避力	0	防御力	4
速度	30	耐久力	20
白雪	×	凍土	×
湖沼	×	海洋	◎
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<火器> CIWS 命中力-1 【一列範囲攻撃】火力2

電気や燃料の力で水の上を走る船で、たくさんのヘリコプターやVTOL機を載せることができます。中に病院機能もあり、海の上の拠点として活用できます。

●原子力空母

回避力	0	防御力	4
速度	35	耐久力	40
白雪	×	凍土	×
湖沼	×	海洋	◎
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<火器> CIWS 命中力-1 【一列範囲攻撃】火力2

電気ので水の上を走る船で、100機以上の飛行機を載せて、離着艦させることができます。中には病院から映画館まで揃っている、海上の要塞です。

●潜水艦

回避力	0	防御力	4
速度	10	耐久力	8
白雪	×	凍土	×
湖沼	×	海洋	◎
河川	×	森林	×
熱帯雨林	×	平原	×
サバンナ	×	砂漠	×
舗装路	×	氷山	×
焦熱	×	山岳	×
建物	×	宇宙	×

<火器> ミサイル 命中力-2 ただし、乗り物に対しては命中力1 火力5 (フレンズのキャラクターに対しては火力2)

【大深度潜水】

電気ので水の上を走る船で、まあるく細長い形をしています。水の中に深く潜ることができ、しかも水上で息をすることなく何週間もじっとしていられます。

航空機

大きな翼を持って、羽ばたく力ではなく、軽い気体や回転、ジェットので空を飛ぶ乗り物です。

ここで挙げる乗り物はすべて<航空機>の特性を持ちます。地形適応は、特に記述がある場合を除き、すべて×とします(地上では基本的に動けません)。

●足漕ぎ飛行機

回避力	1	防御力	2
速度	乗員の敏捷性×20+40	耐久力	10

<足漕ぎ>
<航空機>

足漕ぎので動くプロペラを推進力とした、何人もフレンズが乗れる飛行機です。軽い素材のできており、意外に速く飛べます。

8. 乗り物

●ヘリコプター

回避力	0	防御力	2
速度	150	耐久力	8

<航空機>

大きな回転翼を持ち、電気ので上に上がる力を生み出して空を飛びます。エネルギー消費が激しく、あまり長い距離を進むことはできません。

●攻撃ヘリ

回避力	0	防御力	3
速度	200	耐久力	8

<航空機>

<火器> ミサイル 命中力-2 ただし、乗り物に対しては命中力0 火力4 (フレンズのキャラクターに対しては火力1)

<火器> 機関銃 命中力-1 【一列範囲攻撃】火力2

大きな回転翼を持ったヘリコプターで、様々な武装を抱えています。

●軽飛行機

回避力	0	防御力	2
速度	500	耐久力	10

舗装路 Δ 速度20

<航空機>

<滞空不能>

10人くらいが乗れる小さめの飛行機で、長さ10m程度です。偉い人が長い距離を移動するのによく使われます。

●輸送機

回避力	-1	防御力	3
速度	300	耐久力	12

舗装路 Δ 速度15

<航空機>

<滞空不能>

お腹が大きな飛行機で、車や荷物を搭載して飛ぶことができます。

●大型旅客機

回避力	-1	防御力	2
速度	400	耐久力	18

舗装路 Δ 速度20

<航空機>

<滞空不能>

数百人が乗れる大きな飛行機で、窓がたくさんついています。長さ40m~60m程度です。たくさん人が乗れますが、離着陸には長い滑走路が必要です。

●水上飛行艇

回避力	0	防御力	2
速度	350	耐久力	12

湖沼 Δ 海洋 Δ 舗装路 Δ
速度10 速度10 速度15

<航空機>

<滞空不能>

数百人が乗れる大きな飛行機で、長さ窓がたくさんついています。長さ40m~60m程度です。たくさん人が乗れますが、離着陸には長い滑走路が必要です。

●ステルス戦闘機

回避力	3	防御力	3
速度	800	耐久力	12

舗装路 Δ 速度30

<航空機>

<滞空不能>

<火器> ミサイル 命中力-2 ただし、乗り物に対しては命中力1 火力5 (フレンズのキャラクターに対しては火力2)

<火器> 機銃 命中力-1 【一列範囲攻撃】火力2

【アフターバーナー】 給油しない限り2ターンだけ使用可能。使用したターンは速度120で飛べる。

【ステルス】 ほとんどのレーダーや誘導兵器を無効。

平べったい形をした飛行機で、強力なエンジンですごい速さで飛べる上、ステルスコートでレーダーなどに見つかりません。

●戦略爆撃機

回避力	-1	防御力	3
速度	500	耐久力	28

舗装路 Δ 速度20

<航空機>

<滞空不能>

<火器> ミサイル 命中力-2 ただし、乗り物に対しては命中力1 火力6 (フレンズのキャラクターに対しては火力3)

<火器> 精密誘導爆弾 命中力-2 ただし、乗り物に対しては命中力0 【一列範囲攻撃】 火力7 (フレンズのキャラクターに対しては火力2)

【空爆】 「高空」状態にあっても「飛行」状態でない相手を対象に攻撃を行うことができる。

【ステルス】 ほとんどのレーダーや誘導兵器を無効。

三角形みたいな形をしたとても大きな飛行機で、後ろはギザギザしています。表面は蜂の巣みたいな構造になっており、レーダーに見つかりません。

9. レース

9. Race

かけっこやラリー、けいばじょうでの競走、スカイレース、さらにはセルリアンとの決死の追撃戦などなど、スピードを競う場面で使えるのが、この「レース」イベントです。

シナリオ中盤の山場として運用しても良いですし、クライマックスで使っても良いでしょう。帆船やお手製カートなどの乗り物を使った、数日かかる長距離レースなら、シーンと交互に進めていくのも良いでしょう。

9.1. 速度

レースで一番大切なのは、乗り物やフレンズ、セルリアンが走る速度です。

乗り物の場合は、データにある速度の通りです。

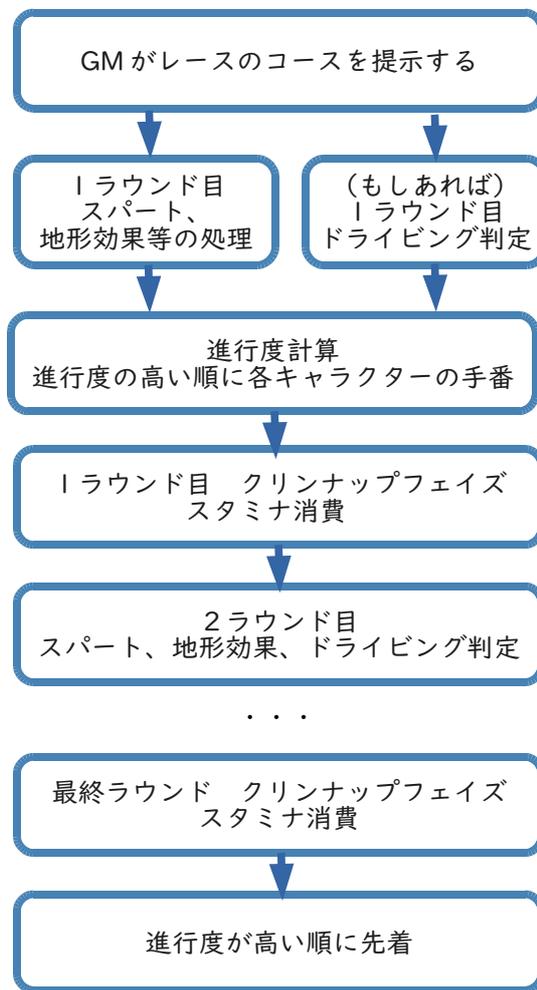
乗り物に乗っていない生身のヒトやフレンズ、セルリアンの「速度」は、以下の通りとなります。

- ・地上 敏捷性×10+10
- ・【飛行】で空を飛ぶ場合 敏捷性×40+40
- ・【滑空】で空を飛ぶ場合 敏捷性×10+40
- ・水の中を泳ぐ場合(地形が河川や湖沼、海洋などの場合)
 - 【水泳】を持ったキャラクター：
敏捷性×5+10
 - 【水棲】を持ったキャラクター：
敏捷性×10+10

なお、敏捷性がマイナスのキャラクターの場合は、「速度」は5として下さい。あくまで目安ですが、速度nなら時速n km程度の速さで移動できます。

9.2. レースの進め方

レースは、何回かのラウンドに分けて行います。ラウンドでは、後述の「スパート」や「ドライビング判定」の結果に基づいて参加しているそれぞれのキャラクターについて「進行度」を計算し、すべてのラウンドの「進行度」を合計して、一番高いキャラクターが先着となります。



9.3. スタミナとスパート

「スタミナ」は、走ったり飛んだり泳いだりするための体力です。レースに参加するキャラクターは、**能力値「生命力」+**

シーンと交互に進めて：レースのクリナップフェイズの後で、次のラウンドの前に1シーンを挟む、あるいはドライビング判定とシーン判定を兼ねるということが可能です。1ラウンドにつき1シーン進むので、ラウンド数をの人数の倍数にすることを推奨します。シーンを絡める場合、シーンの演出をしながら同時並行で進行度計算等の処理を行うようにすると、時間短縮に繋がります。

原則1点： 長距離走やラリーなど、スタミナが重要になるようなレースでは、消費を2点や3点、1D6点にしても良いでしょう。

力強さ点： これにより、相対的に「タフネス」「生命力」が高めな草食動物はスタミナが高く、肉食動物は「力強さ」が高い形となるため、狩りをする肉食動物は(原則)短時間ですごい速度を出せるけれどすぐにスタミナが切れてしまうのに対して、草食動物は長時間走り続けられる、という構造を表現できます。もちろん、リカオンなどスタミナのある肉食獣はいますし、そういうフレンズは「力強さ」が低めだけれど【持久狩猟】等を持っていて、長時間走り続けられる形になります。

能力値「生命力」+「タフネス」の値： あるいは、「生命力」+「防衛力」ということ

「**タフネス**」の値だけ、「スタミナ」を持ちます。

フレンズやヒト(等)のキャラクター、セルリアンなどは、レースで1ラウンドが経過するごとに、クリンナップフェイズで**原則1点**のスタミナを消費します。

電気や燃料で走る乗り物については、原則残量の管理はしないようにします。スタミナの消費も起こりません(もちろん、GMは乗り物に「スタミナ」を設定して、燃料切れが起こりうる状態を作っても構いません。)

その代わりに、スタミナを消費して走るキャラクターは、**最大で「力強さ」点まで**スタミナを消費することで、「スパート」をかけられます。スパートでは、消費した**スタミナの数だけダイス**を振って(つまり「消費スタミナ」d6)、その合計値をそのラウンドの「進行度」に加算できます。

<足漕ぎ>の乗り物の場合、乗っているキャラクターのうち1人のスタミナを消費します(ラウンドごとに交代することもできますし、ドライビング判定を行うキャラクターとは別で構いません)。スパートをかけることもできますが、**2スタミナを消費するごとに1個ダイスを振って「進行度」**に加算し、しかも消費できるスタミナは**最大で「力強さ」点まで**です。つまり、乗り物は重いので、スパートの効率が落ちます。

スパート後、またはクリンナップフェイズ後でスタミナが0以下になった場合、そのキャラクターはその場でレースから脱落してしまいます。最終ラウンドのクリンナップフェイズであっても脱落となるので、スタミナ管理は気をつけましょう。

9.4. レースのコース

レースの勝敗に影響してくるのは、走るキャラクターの能力だけではありません。森林が得意なフレンズは森林で速く移動できますし、舗装路に慣れたフレンズは舗装路でスピードが出ます。

また、上り坂ではスピードが落ちるものですし、スタミナの消耗も激しくなります。下り坂では、車輪で走る乗り物は加速が出ますが、足で走るフレンズやヒト、セルリ

アンなどはむしろスタミナを消費してしまいます。

レースを始めるとき、GMは「コース」を提示します。「コース」には、ラウンドごとに地形、坂道/(地形が河川や湖沼、海洋などの場合)水流、それにドライビング判定を記します。たとえば右の例です。

ラウンドごとに、地形や坂道、水流に応じて次ページ表の効果が発生します。たとえば、速度40で地形適応：△、上り坂なら、

「速度×50%×60%」で進行度12となります。

キョウシュウエリア ラリー 前半コース

1ラウンド目 雪山	
地形	坂道/水流
白雪	上り坂
ドライビング判定： 新雪の道 まだ新しく踏み固められていない雪の上は進みにくいものです。 《雪山/6-2》 目標値7 判定に失敗した場合、進行度-10	

2ラウンド目 森林	
地形	坂道/水流
森林	平坦
ドライビング判定： 迷いの森 目印が少なく見通しの悪い森林を進みます。方向を見失わないように進めるでしょうか。 《ジャンプ/2-5》 目標値6 判定に失敗した場合、進行度-10	

3ラウンド目 湖畔	
地形	坂道/水流
平原	平坦
ドライビング判定： なし 山裾の湖畔の車道を進みます。森の木々と湖の清水から、清冽な空気が届きます。	

9. レース

地形効果、坂道、水流の影響

条件	効果
地形効果	
地形に該当する個性がある (地形適応：◎)	進行度に 150% をかけて計算(小数点以下切り捨て)
地形に該当する個性がない (地形適応：○)	進行度は 100% で計算
地形適応：△	進行度に 50% をかけて計算(小数点以下切り捨て)
進入不可 (地形適応：×)	参加不可
坂道・水流	
平坦/穏やか	進行度は 100% で計算
上り坂	進行度を 60% にして計算(小数点以下切り捨て) (<全輪駆動>なら 80% (小数点以下切り捨て)) 乗り物に乗っていないフレンズやヒト、セルリアンは、スタミナ消費が 1 ではなく 2 になる
下り坂	乗り物は、進行度を 120% にして計算(小数点以下切り捨て) 乗り物に乗っていないフレンズやヒト、セルリアンは、スタミナ消費が 1 ではなく 2 になる
川上り	進行度を 80% にして計算(小数点以下切り捨て) 乗り物に乗っていないフレンズやヒト、セルリアンは、スタミナ消費が 1 ではなく 2 になる
川下り	進行度を 120% にして計算(小数点以下切り捨て) 乗り物に乗っていないフレンズやヒト、セルリアンは、スタミナ消費が 1 ではなく 2 になる
急流	進行度を 80% にして計算(小数点以下切り捨て)

9.5. ドライビング判定

スパートの処理をしたら(あるいはスパートの処理と同時並行で)、走行中の様々なハプニングや険しい自然の猛威などを表す「ドライビング判定」を行います。

決まった個性、目標値の判定を行って、成否によってさまざまな効果が発生します。要するに「ロードムービーイベント」と同じですが、判定に成功/失敗した場合の効果として、進行度を増減させることができます。たとえば、1ラウンド目の雪山のドライビング判定「新雪の道」なら、判定に

成功したキャラクターは何もなし、失敗したキャラクターは、進行度が-10されてしまいます。

個性を持たないセルリアンは、ドライビング判定は原則失敗するものとします。

スタミナ2を使ってスパート：本当のところ、スパートは地形や坂道、水流でペナルティ修正が付かない場所で使う方が有利になります。しかし、セーブルアンテロープはスタミナが高い割に力強さが低く、湖畔や森林でそれぞれ5ずつのスパートを使ってもまだスタミナが余ります。効率良く3ラウンドでスタミナを使い切るためには、ここでスパートを使っておく必要があるのです。

9.6. 進行度計算

ドライビング判定の結果も出たら、各キャラクターについて以下の計算式で進行度を算出します。

進行度算出

$$\begin{aligned} \text{進行度} &= \\ & (\text{キャラクター/乗り物の速度} \\ & + \text{スパートのダイス目の合計}) \\ & \times \text{地形効果の倍率} \\ & \times \text{坂道、水流の倍率} \\ & \times \text{アビリティ等の効果} \\ & + \text{ドライビング判定の結果} \end{aligned}$$

たとえば、セーブルアンテロープはラウンド1の雪山で、スタミナ2を使ってスパートをかけながら走行します。地形は白雪なので地形該当個性はなし、しかし上り坂なので、進行度には60%をかけて計算します。

スパートは、スタミナ2を消費したので2D6を振って8の目が出ました。「新雪の道」の判定は成功したのでペナルティは受けず、結果進行度は

$$(\text{速度 } 40 + \text{スパート } 8) \times (\text{地形 } 100\%) \times (\text{上り坂 } 60\%) + (\text{ドライビング判定の結果 } 0) = 28.8$$

小数点以下切り捨てて、進行度は28となります。

このタイミングで、意図的に足を遅くすることでわざと進行度を減らすこともできます。各キャラクターは、進行度が低い順に宣言して、好きなだけ進行度を減らせます。それによってスタミナ消費が減るということはありません。

9.7. レース中の攻撃とアビリティ

たとえばセルリアンから逃げる、街に向かうセルリアンに追いつがるなどの状況では、レースをしながら戦闘することが考えられます。走りながら、泳ぎながら、飛びながら攻撃を仕掛けることはもちろん可能です。

レースのラウンド中に攻撃やアビリティを使用するのは、進行度計算の後のタイミングです。**進行度が高い順に手番になります。**

通常の戦闘時では、「序列の差」の分だけ距離が離れていることとなり、命中判定にペナルティ修正が付きます。レースにおいては、以下の計算式で「距離修正」のペナルティ修正値を算出します。

距離修正

$$\begin{aligned} \text{距離修正のペナルティ修正} \\ &= \text{「自分と対象の進行度の差」} \times 10 \\ & \div \text{「自分の速度」} \\ & (\text{小数点以下切り捨て}) \end{aligned}$$

アビリティの処理においても、「序列の差」が必要になった場合は同様の方法で計算します(「同じ序列」は、序列の差0以内と扱います)。

ただ、走りながら攻撃を行うのは疲れます。レース中に攻撃を行うとき、**スタミナ2点を失います。**

たとえば、「どんなフレンズよりも足が速く高速で移動するセルリアン」を追うタイリクオオカミさんは、セルリアンの姿を捉え、スタミナ2点を使って攻撃を仕掛けます。

セルリアンの進行度は80、タイリクオオカミさんはスパートを使って進行度68に付けています。「攻撃者と対象の進行度の差」は12、タイリクオオカミさんの速度は40なので、 $12 \times 10 \div 40 = 3$ 、距離修正ペナルティは3となります。

9.8. クリナップフェイズ

手番の処理を終えたら、クリナップフェイズの処理を行って(スタミナ消費、野生解放のサンドスター消費等)、次のラウンドに進みます。さきほどのセーブルアンテロープや、セルリアンとセルリアンを追いかけるタイリクオオカミは、1ラウンド目のクリナップフェイズでさらにスタミナ1を失います。

9. レース

9.9. 空のレース

【飛行】や【滑空】を持っていて空を飛べるフレンズや乗り物、セルリアンは、地形効果と、後述のドライビング判定を無視することができます。飛行できるキャラクターが陸上や海などのレースに参加してしまうと、あまりのスピード差にゲームにならなくなってしまうため、GMは陸や海のレースを含むシナリオを募集する際は、空を飛べるキャラクターが参加しないレギュレーションにした方が良いでしょう。

逆に、空を飛ぶレースを行うシナリオも考えられます。空の上なので、コース設定では地形や坂道/水流を設定する必要はありません。決まった道があるわけでもないので、乱気流などの影響は、ドライビング判定として入れ込んだ方が良いでしょう。

空のレースにあっても、クリンナップフェイズでスタミナを1消費することには変わりありません。また、戦闘をする場合の疲労はスタミナとして表現されるため、空を飛んでいることによるサンドスターの消費も考えません。

【滑空】で空を飛ぶ場合、速度は低いものの、クリンナップフェイズのスタミナ消費はありません。気流に乗ってソアリングです。

9.10. レース中の乗り物の乗り降り

クリンナップフェイズでは、乗り物の乗り降りを行うことも可能です。たとえば、サーバルがそりを押して加速させてからそりに飛び乗る、といった動きができます。

クリンナップフェイズで乗り物から降りる場合場合、降りたキャラクターの進行度は乗り物と同じになります。乗り物に乗り込む場合は、進行度は乗り込むキャラクターと乗り物のいずれか低い方に合わせます。



9.11. レースでのアビリティの効果

レースでは、以下のアビリティは以下の通り効果が変わります。

「乗り物」の欄が「○」なら、乗り物に乗っているときも使用できます。「×」の場合、乗り物に乗っているときに使用できません。

アビリティ	タイミング	コスト・使用回数	レースでの効果	乗り物
【ノックバック】	攻撃 ダメージダイスの後	—	攻撃が命中し、ダメージを算出した後で、対象の進行度を与えたダメージカウンターの数だけ減らす（マイナスにもなり得る）。相手が乗り物や多部位モンスターであっても有効。	○
【神出鬼没】	右記の通り	1レースで1回	命中判定の直前だろうとほかのアビリティの直後だろうと好きなタイミングに発動できる。割り込みで宣言し、他のアビリティの直前に「発動していたこと」にすることもできる。自分の進行度を自分の速度の値まで増減できる。	○
【縄張り】 【穴掘り】 【巣作り】 【トラップ】 【封鎖】	自分の手番	それぞれ、1レースで1回 スタミナ2	スタミナ2を消費して、自分が持つ任意の個性を「トラップ指定個性」指定して宣言できる。「現在の自分の進行度」を「トラップ進行度」として記録する。 次のラウンド以降の進行度計算で、それまで「トラップ進行度」未満の進行度だったキャラクターの進行度が「トラップ進行度」以上になったとき（つまり、トラップ進行度を通過したとき）、そのキャラクターは「トラップ指定個性」で目標値6の判定を行う（乗り物の場合は代表1名）。判定に失敗した場合、進行度が3D6だけ減少する。 なお、アビリティの効果等により進行度が戻された場合、「トラップ進行度」を2回以上通過し、2回以上判定を行うこととなる場合もある。 また、自分が【設計士】を持っている場合、「トラップ指定個性」での判定の目標値が8になる。	×
【戦場の支配者】	自分の手番	1レースで1回	1回のレースで1回だけ使用可能。命中判定の直前だろうとほかのアビリティの直後だろうと好きなタイミングに発動できる。割り込みで宣言し、他のアビリティの直前に「発動していたこと」にすることもできる。自分の進行度を自分の速度の値まで増減できる。	○
【摩擦低減】 【水面跳躍】	常時	—	地形が河川や湖沼、海洋で泳いで進む場合、自分の速度が+10される。	×
【しなやかな身体】 【アクロバット】	常時	—	上り坂による進行度への倍率が、60%ではなく80%になる。	×
【バランス】	常時	—	地形が山岳のとき、個性《山岳/6-6》を持っているのと同様に扱います。	×
【木登り】	常時	—	地形が森林のとき、個性《森林/6-7》を持っているのと同様に扱います。	×
【ブラキエーション】	常時	—	地形が熱帯雨林のとき、個性《ジャングル/6-8》を持っているのと同様に扱います。	×
【高代謝】	常時	—	自分がクリンナップフェイズで消費するスタミナが1ではなく2になる。スパートでダイスを振るとき、2の目をすべて4の目とみなす。	×

9. レース

アビリティ	タイミング	コスト・使用回数	レースでの効果	乗り物
【省エネ】	常時	—	自分がクリンナップフェイズで消費するスタミナが1ではなく0になる。スパートでのスタミナ減少は軽減されず、ダイスを振るとき、6の目をすべて4の目とみなす。	×
【冷却能力】	常時	—	地形が砂漠または焦熱のとき、個性《砂漠/6-11》を持っているのと同様に扱います。	×
【護衛陣形】	ラウンド開始時	何度でも	任意の味方1体を対象として宣言する。《大型/1-6》《優しい/3-3》《臆病/4-6》《戦い/5-3》のいずれかを指定個性とする判定に成功すると、このラウンドの間、すべての味方は、対象との進行度が 5差 以内である限り、対象が受けたダメージを1回だけ肩代わりすることができるようになる。	○
【攻囲陣形】	ラウンド開始時	何度でも	任意のキャラクター1体を対象として宣言する。《足が速い/2-6》《かしい/2-12》《丁寧/4-9》《狩り/5-4》のいずれかを指定個性とする判定に成功すると、このラウンドの間、対象との進行度 10差 以内に味方が3人以上いる限り、対象は回避判定で3つのダイスを振り、そのうち目が低い2つを選ばなければならない。対象がセルリアン等でダイスを振らない場合は、対象の回避判定に-2のペナルティ修正を付ける。	○
【チャージ】	攻撃 命中判定のダイスを振るまで	何度でも	このラウンドにスパートで出したダイス目の分だけ、この攻撃のダメージを増加させる。	○
【一撃離脱】 【疾風迅雷】	攻撃 命中判定のダイスを振るまで	何度でも	自分の手番で攻撃を行うとき、進行度を一時的に「自分の速度」だけ下げて、距離修正を変更してから命中判定を行うことができる。攻撃の処理が完了した段階で、進行度を元に戻す。	×
【縦横無尽】	スパートを行うとき	何度でも	《足が速い/2-6》《元気/4-7》《平原/6-9》のいずれかを指定個性とする判定に成功すると、スパートのダイスを2回振って、好きなダイス目を採用することができる。	×
【逃げ足】	自分を対象とする攻撃 命中判定のダイスを振るまで	1レースで1回	進行度を一時的に「自分の速度」だけ上下させて、距離修正を変更してから命中判定を行うことができる。攻撃の処理が完了した段階で、進行度を元に戻す。	×
【立ち回り】	進行度計算の後	何度でも	進行度計算の後で手番の順番を決めるとき、一時的に自分の進行度が「自分の速度」分までの任意の値だけ高いものと扱うことができる。	×
【持久狩猟】	自分の手番	何度でも	任意のキャラクター1体を対象として宣言する。そのキャラクターがこのラウンドにクリンナップフェイズに支払うスタミナを 1 だけ増やすことができる。	○
【空中輸送】	ラウンド開始時	クリンナップフェイズのスタミナ消費+1	自分が飛行しているとき、自分を乗り物に見立てて、1人までのキャラクターを運ぶことができる。ただし、自分はクリンナップフェイズに消費するスタミナが 1 増加する。	×
【ダイナミックソアリング】 【ウィップル】 【波状飛行】 【マニューバ】 【エアロバティック】	常時	—	自分が飛行しているときの速度をそれぞれ 50 だけ増加させる。	×
【編隊飛行】	クリンナップフェイズ	何度でも	飛行していないときも使用できる。クリンナップフェイズに自分よりも進行度が高く、その差が10以内のキャラクターがいるとき、自分がクリンナップフェイズに消費するスタミナを 1 減らす。	○
【空の道】	自分の手番	手番	手番を消費して宣言する。自分の進行度を 3D6×10 だけ増加させる。	×

10. 追加シーン表

10. Additional scene tables

10.1. 「開園」シーン表(2D6)

「開園」シーン表は、自然や動物、そしてアニマルガールたちと触れ合える大人気動物園複合型テーマパーク「ジャパリパーク」で、来園者たちと触れ合いながらパークを運営するイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 お客様トラブル	来園者たちの間で、いさかいが起きてしまいました！一触即発の事態、喧嘩にならないように止めに入りましょう。判定に成功すると、このシナリオのコンフリクトでは、自分の勢力はネゴシエーション中の好きなタイミングで、1回だけ追加のプロポーザルができるようになります。さらに、このシナリオの間に「魅力」の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《優しい/3-3》 《笑顔/3-7》
3 お掃除	来園者の中にはマナーの悪い者もいて、パークにゴミが残ることがあります。特に、自然に分解されないビニールや金属は全部回収しなければなりません。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<エコロジー>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《くちばし/1-9》 《硬派/4-4》
4 見回り	来園者やフレンズたちがパーク内を安全に行き交えるように、パークの設備の点検や危険の早期発見のため、ぐるっと見回りをします。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<エンジニアリング>のレベルが3上がります(0の場合3になります)。失敗すると、自分はサンドスターを1D6点失います。	《目が良い/2-3》 《丁寧/4-9》
5 ランチャタイム	雄大な大自然を眺めながら、レストランやカフェ、さらにはお外で、お昼ご飯です。人気店はけっこう並ぶみたいです。成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。失敗しても何も起きません。	《眼差し/3-9》 《料理/5-2》
6 ご挨拶	ヒトの世界からパークへとはるばるやって来た来園者たちに、はじめましてのご挨拶です。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<ランゲージ>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分が次に行う判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《毛並み/3-5》 《鳴き声/3-8》
7 ご案内	何日かけても周りきれないほどに、広くていろいろな場所があって道も複雑なパークの中、来園者たちが迷ってしまわないよう案内してあげましょう。判定に成功すると、自分が次に行う判定に+2のボーナス修正が付きます。失敗すると、1ターンが経過します。	《翼/1-2》 《スタミナ/2-11》
8 アトラクション	パークにはそこかしこに迷路やなぞなぞなどのアトラクションがあって、来園者たちやフレンズたちが楽しく遊べます。判定に成功すると、この次に行なうシーンではシーンプレイヤーがシーン表から任意のシーンを選んで行なうことができますようになります。失敗すると、この次に行なうシーンのシーン表のダイス目が4下がります(最低で4になります)。	《小型/1-8》 《ゲーム/5-11》
9 ショー	動物園の花形、ショーです。歌ったり踊ったり、飛んだり跳ねたり、あるいはただ歩くだけだったり、動物やフレンズのすごさやかわいらしさを来園者たちに見せつけましょう。判定に成功すると、このシナリオの間自分の敏捷性が+1されます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《ジャンプ/2-5》 《踊り/5-10》
10 おみやげ屋さん	楽しい楽しいパークの思い出を、形に残したり、ふるさとの人たちに伝えるために、来園者たちはそれはそれはたくさんのおみやげを買っていきます。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<アカウンティング>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《笑顔/3-7》 《狩り/5-4》
11 解説	パークに住まう様々な動物たちや、フレンズたちは、種ごとに様々な性質を持ちます。知識のあるガイドさんやフレンズなどが、来園者に解説してあげます。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<バイオロジー>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗しても何も起きません。	《UMA/3-2》 《おしゃべり/5-7》
12 新たなフレンズ	サンドスターあふれるパークでは、ときに新しいフレンズが生まれることがあります！生まれたばかりで右も左も分からないフレンズに、パークやこの世界のことを教えましょう。判定に成功すると、このシナリオの間1回だけ、自分が振ったダイス1個のダイス目を2だけ増やすことができます(最大で6になります)。失敗すると、このシナリオの間に「魅力」の列を指定個性とする判定を行うときに-1のペナルティ修正を受けます。	《偉そう/4-2》 《丁寧/4-9》

10. 追加シーン表

10.2. 「都会」シーン表(2D6)

「都会」シーン表は、高層ビルやランドマークが立ち並び、車や電車がびゅんびゅん走る大都会で、モダンライフを楽しむイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 息苦しさ	都会にはヒトがいっぱいですが、だいたいみんなウェアラブルデバイスなど見ながら早歩きしていて、忙しそうにしています。ちょっと、息苦しさを感じます。 判定に成功すると、このシナリオの間自分の力強さが+2されます。失敗すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が-2されます。	《フード/1-12》 《偉そう/4-2》
3 ドライブ	都会には、車しか走ってはいけない「自動車専用道路」があって、いつもの倍以上の速さで車が走っていきます。車の窓からの景色はびゅんびゅんと過ぎ去り、風が気持ち良いです。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。失敗すると、自分のサンドスターが1D6点失われます。	《足が速い/2-6》 《楽観的/4-8》
4 大都会迷路	そこらじゅうに大きな建物、歩いて渡れない大きな道路、そしてたくさんの地下空間と、都会はとにかく迷いやすいです。せめてはぐれないように手をつないで、目的地目指して進みましょう。 成功すると、次の戦闘のプロットでは自分は任意のキャラクター1体の序列を知ることができます(味方の偵察で使うアビリティと扱います)。この情報は、【アイコンタクト】等のアビリティの効果を除き味方に公開することはできません。失敗すると、1ターンが経過します。	《耳が良い/2-7》 《都市や遺跡/6-12》
5 ヒト、ヒト、ヒト!	都会にはヒトがとにかくいっぱい!大通りや交差点には、ヒトが7、地面が3というくらいにヒトがたくさん集まったりします。 判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点失われます。	《大型/1-6》 《模様/3-6》
6 地下鉄	都会はとにかく土地が足りません。大きな音も出る電車は地上には通しにくいもの。そこで、地面の下を走る「地下鉄」が生まれました。モグラが掘るより深い穴を通る乗り物に乗ります。 判定に成功すると、このシナリオで1回だけ「1ターンが経過」する効果を見捨てられます。失敗しても何も起きません。	《穴掘り/2-10》 《臆病/4-6》
7 展望台	高層ビルやタワーの上層階に、景色を一望できる展望台があります。昼間に見ても壮観ですし、夜景は圧巻です。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。失敗すると、自分のサンドスターが1点失われます。	《目が良い/2-3》 《眼差し/3-9》
8 憩いの森	立ち並ぶビルの隙間に、小さな公園があります。日影になっていて過ごしやすそうな感じです。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。失敗しても何も起きません。	《寝る/5-6》 《森林/6-7》
9 芸術肌	都会には、夢や希望がいっぱいあります。いろいろな人に会える刺激ある環境を求めて、若きクリエイターたちが集まってきます。 判定に成功すると、このシナリオの間に「趣味」の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《歌/5-9》 《マンガ/5-12》
10 おしゃれカフェ	外観、内装、調度品、そして食器まで、細部までこだわったおしゃれ空間のカフェで一休みです。上品な音楽を聞きながら、紅茶やコーヒーと一緒にドーナツやケーキなどを楽しめます。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。失敗すると、失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<ファイナンス>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《鼻が利く/2-8》 《毛並み/3-5》
11 宗教施設	ごちゃごちゃたくさん建物がある都会の中にも、お寺や教会といった宗教施設が荘厳な姿で建っています。なんでも、ヒトたちは神様や仏様といった生き物を拝んでいるらしいです。 判定に成功すると、このシナリオのコンフリクトでは、自分の勢力はネゴシエーション中の好きなタイミングで、1回だけ追加のプロポーザルができるようになります。さらに、自分のダメージカウンターが1点回復します。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《不思議/4-12》 《歌/5-9》
12 ライトアップ	ともすれば殺風景な都会の夜を彩るのが、四季折々に催されるライトアップ・イベントです。ビル群の光もあいまって、幻想的で美しい夜景が生まれています。 判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<ファイナンス>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗しても何も起きません。	《ジャンプ/2-5》 《えっち/3-11》

10.3. 「学園」シーン表(2D6)

「学園」シーン表は、パークに作られた学校やお外の学校に通う場合のイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 独りの子	クラスの中に、他のクラスメートとおしゃべりしていない子がいるみたいです。あるいは、クラスメートがこの子を無視しているのかも？ 判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<リーガル>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<リーガル>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《偉そう/4-2》 《マイペース/4-10》
3 工場見学	工場や公共設備など、人々の暮らしを影で支える施設を見学しにいて、そこで働く人々を見に行きます。 判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<エンジニアリング>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《かしこい/2-12》 《都市や遺跡/6-12》
4 武道	柔道や剣道といった、昔から伝わる身体の動かし方の技術について勉強します。「型」が大事なようです。 判定に成功すると、このシナリオの間自分の器用度が+1されます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《爪・蹄/1-11》 《戦い/5-3》
5 ダンス!	音楽に合わせて踊りを踊ります。リズムに乗って、身体を意識化して決まったおりに動かします。 判定に成功すると、このシナリオの間に「身体」の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《しっぽ/1-7》 《踊り/5-10》
6 実験	試験管やピーカーを使って、モノがどのように変化するかを観測する実験をします。白衣も着込んで、サイエンティストです。 判定に成功すると、自分は好きなスキル1つを選んで、このシナリオの間そのレベルを1上げることができます(0の場合1になります)。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《かしこい/2-12》 《ミステリアス/4-3》
7 授業	椅子に座って、机の端末に向かって、みんなで揃って授業を聞きます。それは有名な文学の話だったり、論理的に考える数学の話だったり、人々が生きる社会や自然界の仕組みについての話だったり、いろいろです。 判定に成功すると、自分は好きなスキル1つを選んで、このシナリオの間そのレベルを1上げることができます(0の場合1になります)。失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<ランゲージ>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《スタミナ/2-11》 《硬派/4-4》
8 休み時間	休み時間は息抜きの時間。おしゃべりしたり、お外を駆けたり、ゲームで遊んだりして大騒ぎです。 判定に成功すると、自分はサンドスターが1D6点回復します。失敗しても何も起きません。	《元気/4-7》 《遊び/5-8》
9 先輩後輩	ヒトの学校には、年齢や勉強した年数に応じた「学年」が決まっています、学年が上の子を「先輩」、下の子を「後輩」と呼ぶそうです。 判定に成功すると、自分が次に行く判定に+2のボーナス修正が付きます。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《単純/3-12》 《マイペース/4-10》
10 プール	学校にはプールがあって、水遊びをしたり泳ぎの練習をしたりできます。水着という服に着替えて、クロールや平泳ぎなどの練習です。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員はこのシナリオの間「水地」での判定ペナルティ修正が1軽減されます(-2ペナルティが-1ペナルティになります。元から0の場合は0のままです)。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《ヒレ/1-10》 《泳ぎ/2-4》
11 みんなでゲーム	クラスや部活の子たちと一緒に、ゲームで遊びます。スマホゲームに携帯ゲーム、ボードゲームなどなど、楽しく一緒に遊びます。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《おしゃべり/5-7》 《ゲーム/5-11》
12 文化祭	学校外からお客さんをたくさん呼んで、お祭りをやります!部活の日々の研鑽の成果や、クラスのみんで作ったお店などを見せましょう。 判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<アカウンティング>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、シーンに登場しているPC全員はサンドスターを1点失います。	《派手/3-10》 《楽観的/4-8》



10. 追加シーン表

10.4. 「技術」シーン表(2D6)

「技術」シーン表は、コンピュータやスマートフォンはもちろん、お掃除ロボットや宅配ドローン、それにVRゲームといった現代の先端テクノロジーと触れ合うイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 遺伝子組換え	生き物の「設計図」にあたる、DNA塩基配列を組み替えることで、ヒトにとって都合良い種の植物や動物を生み出す技術が存在し、げんに活用されています。20世紀に使われ始めた頃は倫理的な問題も取り沙汰されましたが、今ではすっかり普及しています。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<リーガル>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、持っている任意の個性1つがこのシナリオの間使用できなくなります。	《UMA/3-2》 《不思議/4-12》
3 ドローン	無人で空を飛び回る飛行機です。物を運んだり、空から地表を観察したりと色々な使い方ができます。判定に成功すると、次の戦闘のプロットでは自分は任意のキャラクター1体の序列を知ることができます(味方の偵察で使うアビリティと扱います)。この情報は、【アイコンタクト】等のアビリティの効果を除き味方に公開することはできません。失敗すると、このシナリオの間、自分は装備を2つ持った場合の敏捷度低下が-1ではなく-2になります。	《翼/1-2》 《狩り/5-4》
4 仮想現実	ゲームの中には、「仮想現実」という目で見える景色や耳に入る音声をすべてゲームの中の世界にしてしまう「VRゲーム」があります。さらに、学習や体験共有など、この技術は様々な使い方が見出されてきています。判定に成功すると、自分は2つの隣り合った個性の列を選択し、その間のギャップ部分はこのシナリオの間に限り埋まっている(個性判定の距離に数えない)ものとしします。失敗すると、このシナリオの間自分の力強さが-1されます。	《ミステリアス/4-3》 《ゲーム/5-11》
5 信用の鎖	モノが誰の持ち物なのかを書いた台帳を何人かが共有して、通信して常に同じ内容に保ちながら皆が同じ内容を持っていることを証明し続けることで、論理による完全な信用を築き上げる技術です。たとえば仮想通貨などに使われています。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<ファイナンス>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分はこのシナリオの間装備を1つまでしか持てなくなります。	《かしこい/2-12》 《臆病/4-6》
6 再生可能エネルギー	ヒトの文明は木を伐ることで成長し、化石燃料を使うことで木の成長時間という制約を外して、産業革命を遂げました。それを超えて、お日様の光や地面の熱、水や風の流れといった自然のエネルギーを電気に変えることで文明を維持するのが、再生可能エネルギーの技術です。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《山岳/6-6》 《砂漠/6-11》
7 インターネット	通信したい情報を「パケット」に包んで、ネットワークとネットワークの間を送付することで、山の上から遠くの島まで地球上のありとあらゆる場所にある情報端末を繋ぐことができる技術です。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<コンピュータシステム>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<コンピュータシステム>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《丁寧/4-9》 《おしゃべり/5-7》
8 街中のロボット	案内ロボットやお掃除ロボットなど、街の中には様々なロボットが働いています。プログラムに無いことを言われると戸惑って固まってしまうこともあります。がんばりやさんで働き者の子たちです。判定に成功すると、自分が次に行う判定に+2のボーナス修正が付きます。失敗しても何も起きません。	《優しい/3-3》 《ドジっ子/4-11》
9 ウェアラブルデバイス	メガネや腕時計や服や肌の下などなど、いろんなところに「着られる」デバイスを付けることで、身軽に情報社会を楽しめます。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<ランゲージ>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《フード/1-12》 《毛並み/3-5》
10 汎用AI	ボスみたいに、おしゃべりができる人工知能が、この現代では活躍しています。たまーに、いやけっこうしょっちゅう、役に立たないこともありますが、でも愛嬌があります。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<コンピュータシステム>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分が次に行なう判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《楽観的/4-8》 《ドジっ子/4-11》
11 3Dプリンター	コンピューターの上で作った設計図をもとに、いろんな面白い形のモノをいろんな素材から成形できる、3Dプリンター。机に置けるくらいの大きさのものもあり、ちょっと説明を受ければ簡単に使えます。それで、生き物の一部だって作れてしまいます。判定に成功すると、このシナリオの間自分は道具を2つ持っても敏捷度へのペナルティ修正がなくなります。失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<エンジニアリング>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《角・牙/1-4》 《遊び/5-8》

12	動物医療	危険なウイルス、細菌の予防接種や、腎臓が弱いネコのためのお薬など、ヒトと触れ合う動物たちや野生の動物たちを守り、癒やす、知識と技術の体系です。 判定に成功すると、アイテム「マーコールの傷薬」を入手できます。失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<バイオロジー>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《かしこい/2-12》 《偉そう/4-2》
----	------	---	--------------------------

10.5. 「野外」シーン表(2D6)

「野外」シーン表は、里山やキャンプ場、自然公園などの大きな自然環境で、リラックスして息抜きのイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例	
2	突然の大雨	山の天気は変わりやすく、移ろいやすいもの。突然洪水のような大雨が降り注ぎます。こういうときは地盤も緩むため、危険があるかもしれません。判定に成功すると、このシナリオの間自分は何らかのスキルを使う判定では+1のボーナス修正を得られます。失敗すると、PC全員はダメージカウンター-1を受けます。	《耳が良い/2-7》 《臆病/4-6》
3	洞窟探検	緑豊かな外とは一変、寒くて水が滴る洞窟の中を探検します。足を滑らせないように、慎重に進みましょう。判定に成功すると、アイテム表を振ってランダムにアイテムを1つ入手します。失敗すると、このシナリオの間「生息地」の列を指定個性とする判定を行うときに-1のペナルティ修正を受けます。	《しっぽ/1-7》 《丁寧/4-9》
4	ボルダリング	切り立った崖や岩の斜面などを、手足を使って上手に登るスポーツです。木登りと同じだと思えば、痛い目を見ることがあります。判定に成功すると、このシナリオの間自分のタフネスが+2されます。失敗すると、自分はダメージカウンター-1を受けます。	《爪・蹄/1-11》 《山岳/6-6》
5	シャッターチャンス	自然の中には、美しい情景がいっぱいです。特に動物を写すときは、チャンスは一瞬！カメラを使って、感動を伝えるような写真を撮ります。判定に成功すると、自分はこのシナリオの間1回だけ、サンドスターを消費することなく任意の判定を振り直しすることができます(フレンズでなくてもできます)。失敗すると、自分はサンドスター2点を失います。	《スタミナ/2-11》 《狩り/5-4》
6	ピクニック	自然豊かな場所に行き、木々の息吹を感じながらお食事を楽しめます。ゴミは持ち帰ります。判定に成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が+2され、サンドスターが2点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター-1を受けます。	《匂い/3-4》 《料理/5-2》
7	キャンプ	棒や紐を使って布を吊るすことで、組み立てて使える巣、「テント」を使って、自然の中で一晩を過ごします。判定に成功すると、PC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、自分は次のシーンではシーンに登場できず、判定もできません。	《巣作り/2-9》 《寝る/5-6》
8	バードウォッチング	山や森には色々な種類の鳥たちが住んでいます。空を飛ぶ鳥を目で捉えることは難しいけれど、双眼鏡などの道具を使えば遠くの鳥も観察できます。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<バイオロジー>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《目が良い/2-3》 《狩り/5-4》
9	お花見/紅葉	木々の姿は四季折々変わりゆくもの。美しく咲いた花は、花吹雪を撒きながら散って行き、やがて一部の木々の葉は紅葉し、地面に降り積もります。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、自分が次に行う判定で-2のペナルティ修正を受けます。	《派手/3-10》 《森林/6-7》
10	小川のせせらぎ	自然の中で、きれいな水が飲める場所はなかなか貴重です。山間の小川からは新鮮な水音が聞こえ、水の中には魚の姿も見えます。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のダメージカウンターを1個取り除きます。失敗しても、何も起きません。	《くちばし/1-9》 《河川・湖沼/6-5》
11	満天の星空	自然豊かな地域では、都会と違って夜の光が少ないため、晴れた日にはよく星が見えます。ヒトは、目立つ星と星を結んで、「星座」を作ったといわれています。判定に成功すると、アイテム「キラキラ」を1個入手します。失敗しても、何も起きません。	《目が良い/2-3》 《不思議/4-12》
12	息を飲むような	この星には、想像もつかないほど美しい風景がいろんなところに見つかります。そんな絶景が見られる場所の1つにたどり着きました。判定に成功すると、このシナリオの間自分はサンドスターを1D6点ではなく3点消費して振り直しを行うことができるようになります。失敗しても、何も起きません。	《眼差し/3-9》 《元気/4-7》



10. 追加シーン表

10.6. 「海辺」シーン表(2D6)

「海辺」シーン表は、海に行って泳ぎや砂遊び、ビーチボール、マリンスポーツを楽しむビーチなイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 クラゲだ!	ふわふわ透明なクラゲが海辺に近寄ってきました。触手には毒があることもあり、近づくと危ないことがあります。判定に成功すると、自分のサンドスターが2点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《角・牙/1-4》 《UMA/3-2》
3 日焼け	さんさんと降り注ぐ日差し、日焼け止め対策をしていないと、肌が黒く焼けてしまうことがあります。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《長毛/1-3》 《フード/1-12》
4 スイカ割り	みずみずしいスイカは海辺で食べるのにピッタリです。目隠しして棒を持って、スイカに当てる遊びができます。判定に成功すると、次の戦闘のプロットでは自分は任意のキャラクター1体の序列を知ることができます(味方の偵察で使うアビリティと扱います)。この情報は、【アイコンタクト】等のアビリティの効果を除き味方に公開することはできません。失敗すると、シーンに登場しているPCのうちランダムで選んだ1人がダメージカウンター1を受けます。	《ピット器官/2-2》 《遊び/5-8》
5 砂	海辺には砂がいっぱいです。砂を集めて建物みたいな形にしたり、砂の中に埋まったり、いろんな遊びができます。判定に成功すると、自分はこのシナリオの間タフネスが+2されます。失敗すると、自分は次のシーンに登場できません。	《マイペース/4-10》 《砂漠/6-11》
6 ダイビング	シュノーケルなども使って、海の中に潜ってみます。海の中には魚がいっぱいで、底には海藻や珊瑚なども見られます。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<バイオロジー>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分はダメージカウンター2を受けます。	《鱗/1-5》 《ヒレ/1-10》
7 スイミング	波打つ海の中を、全身を使って泳ぎ回ります。あんまり沖の方に行くと危ないので、陸地を見ながら楽しみます。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員はこのシナリオの間「水地」や「深水」での判定ペナルティ修正が1軽減されます(-2ペナルティが-1ペナルティになります。元から0の場合は0のままです)。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《泳ぎ/2-4》 《スタミナ/2-11》
8 潮の香り	ちょっとしょっぱくて生臭い潮の香りは、海の中の豊かな生態系の証です。吹き付ける潮風はちょっぴり湿っています。判定することなく、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1点回復します。	
9 水中散歩	空気が送られるヘルメットを被って、浅い海の底を歩くことができます。水の中にはお魚がいっぱいいます。上からは、マリンスノーと呼ばれる白い雪のようなものが降り注ぎます。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<エコロジー>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、自分はサンドスターを1D6点失います。	《ジャンプ/2-5》 《海洋/6-4》
10 海の家	海遊びは体力を使います。日陰でゆっくり休みながら食事を取れるのが、ここ海の家、です。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1D6点回復します。失敗しても何も起きません。	《巣作り/2-9》 《料理/5-2》
11 カヤック	オールを使って進む細長いフネ「カヤック」に何人かで乗り込んで、海上の色々な所に遊びに行けます。空には海鳥の声、遠くで跳んだのはイルカでしょうか。判定に成功すると、このシナリオの間自分の生命力が+2されます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《元気/4-7》 《河川・湖沼/6-5》
12 パラセーリング	風を受けて大きく広がる気球、「パラセール」を、モーターボートに繋げることで、高速で海の上を飛び回ることができます。潮の香りを全身で受けられます。判定に成功すると、このシナリオの間自分はアビリティ【滑空】が使えるようになります。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《翼/1-2》 《派手/3-10》

10.7. 「遊興」シーン表(2D6)

※選択ルール「感情値」を採用している場合にお使い下さい。

「遊興」シーン表は、遊園地、ショッピングモール、さらには動物園といった、アミューズメント施設で仲間と遊びまくるイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 狭い動物園	ショッピングモール併設などで運営されている、狭い動物園にやってきました。動物たちは非常に狭い檻に閉じ込められており、毛並みも悪いようです。判定に成功すると、このシナリオの間自分が攻撃を行うとき、対象の生命力が2低いものとして処理を行います。失敗すると、持っている任意の個性1つがこのシナリオの間使用できなくなります。	《角・牙/1-4》 《戦い/5-3》
3 ホラーな館	遊園地にあるこわーいアトラクションで、お化けや宇宙人がガバッと出てきてお客さんをビックリさせます。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員は任意のキャラクターに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場しているPC全員は自分が持つ任意の感情値を1点失います。	《単純/3-12》 《臆病/4-6》
4 谷間の公園	立ち並ぶビルやマンションの合間に、木々に囲まれた小さな公園があります。アスレチックなどの遊具があって、小さな子どもたちが大人に見守られながら遊んでいます。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員は「サポート」の残り回数を、感情値を持つキャラクターごとに各1回分ずつ回復します。失敗しても何も起きません。	《小型/1-8》 《匂い/3-4》
5 カラオケ	外に音が漏れにくいお部屋に入って、派手なライティングをバックに思いっきりお唄を歌います。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対する「サポート」の残り回数を全回復し、さらに1点の感情値を取得します。失敗すると、自分に対するそのキャラクターからの「サポート」の残り回数が0になります。	《鳴き声/3-8》 《歌/5-9》
6 ジェットコースター	遊園地にある花形アトラクション、コースターに乗って、びゅうんびゅんすごい速さでなが〜いレールを走ります。判定に成功すると、自分は任意のキャラクターに対して1点の感情値を取得できます。失敗すると、自分が次に行なう判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《大型/1-6》 《元気/4-7》
7 ショッピング	ショッピングモールには、かわいい洋服やアクセサリに、家具や小物などなどたくさん商品がオシャレに飾られています。欲しいものはどんなもの？判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<アカウンティング>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、1ターンが経過します。	《毛並み/3-5》 《マイペース/4-10》
8 映画館	巨大なスクリーンの前に座って、映画という芸術作品を楽しみます。あちこちから音が聞こえてきて、臨場感溢れています。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員は「サポート」の残り回数を、感情値を持つキャラクターごとに各2回分ずつ回復します。失敗しても何も起きません。	《耳が良い/2-7》 《マンガ/5-12》
9 ボール遊び	サッカーやテニスなど、ボールを使ったスポーツを楽しめます。ルールは身体で覚えましょう。判定に成功すると、シーンに登場したPC全員は任意のキャラクターを選択し、そのキャラクターに対する「サポート」の回数を全回復した上でさらに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場したPC全員は自分が持つ任意の感情値を1点失います。	《遊び/5-8》 《平原/6-9》
10 テーマパーク	いつかの時代や、どこかの異国、それに映画やアニメなどなど、何かしらのテーマに合わせて作られたテーマパーク。現実とは違う世界に飛び込むような体験ができます。判定に成功すると、アイテム「思い出のお守り」を入手します。このアイテムを使用すると、自分が誰か1人に対して持つ感情値について、「サポート」の残り回数が全回復します。アイテムの名称を、そのシーン等に合わせた別のものに変更しても構いません。失敗すると、シーンに登場したPC全員は自分が持つ任意の感情値を1点失います。	《UMA/3-2》 《不思議/4-12》
11 水族館	水の中を泳ぐ動植物などを集めた施設、水族館です。不思議な形の生き物がいっぱい暮らしており、ときにはショーをやることもあります。判定に成功すると、このシナリオの間自分はスキル<エコロジー>のレベルが2上がります(0の場合2になります)。失敗すると、シーンに登場したPC全員は任意のキャラクターへの「サポート」の残り回数を1減らします。	《鱗/1-5》 《ヒレ/1-10》
12 広い動物園	動物たちが広々とした空間に暮らし、あるいは放し飼いになっている、広い動物園にやってきました。飼育員のヒトたちが丁寧にお世話しているようで、動物たちは生き生きとした姿です。判定に成功すると、このシーンに登場している全PCはこのシナリオの間、野生解放アビリティを使用した際にクリーンナップフェイズで支払うサンドスターが2少なくなります。失敗すると、失敗すると、このシナリオの間自分はスキル<エコロジー>を使った判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《鳴き声/3-8》 《眼差し/3-9》

10. 追加シーン表

10.8. 「運営」シーン表(2D6)

※選択ルール「感情値」を採用している場合にお使い下さい。

「運営」シーン表は、大盛況のジャパリパークで暮らすフレンズやガイドさんなどなどの、おもしろおかしな日常を描くイベントが揃っています。ヒト(等)のキャラクターが生きやすいイベントが多めです。

シーン	内容	指定個性の例
2 災害救援	大自然がそのままなパークでは、ときには来園者が大雨や落石などの自然災害に遭ってしまうこともあります。助けに行きましょう！ 判定に成功すると、自分はこのシナリオの間1回だけ、振ったダイス1個をひっくり返すことができます。ダイスをひっくり返すと、出目は「7-元の出目」になります。失敗すると、自分はダメージカウンター2を受けます。	《雪山/6-2》 《山岳/6-6》
3 大泣き	けんかでもしたのか、気候が合わなかったのか、どうしてかわからないけれど、来園者の小さな子どもが泣き出してしまいました。 判定に成功すると、自分に対してシーンに登場したPC全員からの感情値が1点増加します。失敗すると、自分に対してシーンに登場したPC全員からの「サポート」の残り回数が1減ります。	《匂い/3-4》 《眼差し/3-9》
4 メンテナンス	パークでは高度な機械化が行われており、食糧生産などもだいたい自動でやってしまいます。ただその設備は、フレンズやパーク職員、それにAIなどがたまに面倒を見てあげないといけません。 判定に成功すると、このシナリオの間自分は何らかのスキルを使う判定では+1のボーナス修正を得られます。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《丁寧/4-9》 《都市や遺跡/6-12》
5 外来種対策	新しく造成された島々であるパークですが、エリアごとに独自の生態系が発達しており、「外来種」対策は大切です。それに、内地に「外来種」が出ていけないように、気をつけなければなりません。 判定に成功すると、自分はこのシナリオの間1回だけ、サンドスターを消費することなく任意の判定を振り直すことができます(フレンズでなくてもできます)。失敗すると、シーンに登場している全PCは自分に対する感情値を1点失います。	《硬派/4-4》 《海洋/6-4》
6 スタンプラリー	エリアの1つでスタンプラリーを実施します。広いエリアを一周回れば、ごほうびに景品をもらえます。 判定に成功すると、アイテム表を振ってランダムにアイテムを1つ入手します。失敗すると、シーンに登場したPC全員はサンドスターを1点失います。	《翼/1-2》 《爪・蹄/1-11》
7 学び舎	パークには「教室」に使える施設がいくつも建てていて、知識や技術を持つ者の話をみんな集まって聞くことができます。修学旅行で来た内地の学校の子もたちや、パークのフレンズたちなどが、学習を行います。 判定に成功すると、自分がレベル2以上で持っているスキルを1つ選択し、自分以外のすべてのPCがそのスキルを習得することができます。失敗すると、自分に対してシーンに登場したPC全員からの「サポート」の残り回数が1減ります。	《かしこい/2-12》 《偉そう/4-2》
8 ライブ	フレンズ含めパークのアイドルや歌手、それに内地から来たスターなどが、ライブを開きます！たっくさんのヒトやフレンズが集まって、歌や踊りを楽しみます。 判定に成功すると、シーンに登場したPC全員は任意のキャラクターを選択し、そのキャラクターに対する「サポート」の回数を全回復した上でさらに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場したPC全員がサンドスターを2点失います。	《歌/5-9》 《踊り/5-10》
9 グッズ作り	来園者たちに買ってもらうたり、内地や外国で売ってお金を稼ぐために、新しいパークのグッズを開発しましょう。買ったヒトに喜んでもらえるような素晴らしいものにしたいです。 判定に成功すると、自分に対してシーンに登場したPC全員からの感情値が1点増加します。失敗すると、シーンに登場したPC全員は自分に対する「サポート」の残り回数を1減らします。	《模様/3-6》 《派手/3-10》
10 大ブレイク!	SNSで流行ったのか、それともどこかとのコラボか、来園者数が激増しました！てんやわんやの中ですが、ちゃんと来園者が楽しめるようにしましょう。 判定に成功すると、自分はこのシナリオの間1回だけ、サンドスターを消費することなく任意の判定を振り直すことができます(フレンズでなくてもできます)。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《毛並み/3-5》 《元気/4-7》
11 キミのことが知りたいな	パークに暮らす珍しい動物や、フレンズたちの、特性や習性を研究することで、よりその子に合った環境を用意したり、病気の対策を立てることができます。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して2点の感情値を取得します。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《かしこい/2-12》 《森林/6-7》
12 種の回復	ちほーごとに様々な気候があるというパークの性質を活かして、パークでは絶滅危惧種の個体数回復の試みがひろく行われています。病気にならないようにお世話しましょう。 判定に成功すると、アイテム「思い出のお守り」を入手します。このアイテムを使用すると、自分が誰か1人に対して持つ感情値について、「サポート」の回数が全回復します。アイテムの名称を、そのシーン等に合わせた別のものに変更しても構いません。失敗すると、シーンに登場している全PCは自分に対する感情値を1点失います。	《ジャングル/6-8》 《サバンナ/6-10》

10.9. 既存表の変換

このサプリでは舞台が近未来になるため、舞台に合わせて「ようこそサイフィクパークへ」に記載のシーン表を一部改訂した、以下シーン表を使うこともできます。

旅行

シーン	内容	指定個性の例
2 忘れ物	大変大変、さっきまで持っていたはずの大事なあのアイテムが、いつの間にやらなくなっています！どうやって探したのでしょうか。成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗すると、PCたちが持っている任意のアイテムを1つ失います。アイテムを持っていない場合は、自分のサンドスターを1D6点失います。	《ビット器官/2-2》 《ドジっ子/4-11》
3 迷路	旅の途中、仲間とはぐれてしまいました！きっと向こうも自分を探していることでしょう。早く合流しないと、切ない思いをさせていただきます。成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《鼻が利く/2-8》 《匂い/3-4》
4 足がパンパン	長旅ですっかり足が疲れ切ってしまい、もうパンパンです。目的地まで急ぎたいところですが、これ以上サンドスターを消耗したくありません。どうか疲れを癒せないのでしょうか。成功すると、シーンに出た全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、1ターンが経過し、自分のサンドスターを1D6点失います。	《スタミナ/2-11》 《平原/6-9》
5 ロッジ	ろっじにやってきました。いろいろな種類のお部屋があり、自分の特性に合わせた場所で寝泊まりができるみたいです。見かけないフレンズもここに泊まっているみたいです。判定することなく、全PCのサンドスターが1D6点回復します。	
6 悪路	下生えが多かったり岩場だったり、あるいは岩礁があったりして、進みにくい地帯にやって来てしまいました。慣れない場所は歩きにくいものです。成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《しっぽ/1-7》 《元気/4-7》
7 野宿	自然の中で寝るのには危険がいっぱい。虫に刺されたり、天敵に襲われたりするかもしれません。安全かつ快適に寝られる場所を確保しましょう。判定に成功すると、シーンに出た全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、シーンに出た全員がサンドスターを2点失います。	《穴掘り/2-10》 《寝る/5-6》
8 お風呂！	今日は、お風呂がある施設にやってきました！旅の汚れを落とすには、やっぱりお風呂が一番です。判定に成功すると、シーンに出た全員のサンドスターが1D6回復します。失敗すると、のぼせてしまってシーンに出た全員がダメージカウンター1を受けます。	《えっち/3-11》 《水浴び・温泉/5-5》
9 カフェー	ここはカフェー、チャノキやたんぽぽ、茶色い豆、ハーブなどさまざまな草花を煎じて、苦い飲み物を作って出してくれるところです。成功すると、自分のサンドスターの最大値が+2され、サンドスターが2点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《方言/4-5》 《料理/5-2》
10 珍しい生き物	めったに見かけることのない、しかし有名な動物や植物、キノコ等を見つけました。なんてラッキー！じーっと観察してみましょう。成功すると、自分は2つの隣り合った個性を選択し、その間のギャップ部分はこのシナリオの間に限り埋まっている(個性判定の距離に数えない)ものとします。失敗すると、何も起こりません。	《目が良い/2-3》 《UMA/3-2》
11 流れ星	かばんや草木をまくらに寝転がる夜。空を見上げれば、キラリと一筋の光が輝きます。とてもきれいです！判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗しても何も起きません。	《目が良い/2-3》 《眼差し/3-9》
12 郷土料理	旅の大きな楽しみのひとつに、地元の料理を味わうというものがあります。地域の事情に合わせ、文化や習俗と絡み合いながら発達した、郷土料理です。判定に成功すると、シーンに出た全員のダメージカウンターが1点回復し、さらにサンドスターが2点回復します。失敗すると、身体に合わなかったのか自分はダメージカウンター1を受けます。	《方言/4-5》 《料理/5-2》

10. 追加シーン表

料理

シーン	内容	指定個性の例
2 怪しい葉っぱ	ジャパリまんをひとたび離れば、パークには食べられそうな草花やきのこなどがたくさんあります。しかし中には毒のあるものも！しっかりとぎ分けて、安全な料理ライフにしましょう。 成功すると、シーンに登場しているPC全員のダメージカウンターを1個取り除きます。失敗すると、シーンに登場しているPC全員がダメージカウンター2を受けます。	《鼻が利く/2-8》 《臆病/4-6》
3 電子レンジ	残り物やお惣菜を温めるのみならず、温野菜からチャーハン、果ては紅茶まで、加熱するタイプの料理がだいたいできちゃう電子レンジ。うまく活用しましょう。 判定に成功すると、自分は2つの隣り合った個性の列を選択し、その間のギャップ部分はこのシナリオの間に限り埋まっている(個性判定の距離に数えない)ものとし、失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《単純/3-12》 《料理/5-2》
4 食べ合わせ	お豆腐にわかめ、ほうれん草のゴマ和えなど、おいしく食べられて栄養の吸収を良くする食べ合わせにすることで、素材の良さを引き出すことができます。 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員はこのシナリオの間生命力が+1されます。失敗すると、シーンに登場しているPC全員がダメージカウンター1を受けます。	《かしこい/2-12》 《ゲーム/5-11》
5 塩加減	海の水や、土や岩から採れる「しお」はしょっぱくて、料理の味を決める大切なもので、そして生きるのに欠かせないものです。うまい塩加減にしましょう。 成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが2点失われます。	《丁寧/4-9》 《料理/5-2》
6 おかわり!	おいしい料理はたくさん食べたいものです。食べ過ぎるとおなかいっぱい、ちょっと眠くなってきます。 成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が+2され、サンドスターが2点回復します。失敗すると、このシナリオの間回避判定に-1のペナルティ修正を受けます。	《大型/1-6》《泳ぎ/2-4》 《足が速い/2-6》
7 緋色の研究	紅茶の淹れ方は奥が深いもの。お湯の熱さや蒸す時間、入れる茶葉の量などによって、味や香りがまったく違います。できるだけ美味しくお茶を淹れる方法を探してみます。 成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《硬派/4-4》 《丁寧/4-9》
8 盛り付け	できた料理をお皿に盛り付けるのにも、コツがいります。見栄え良くきれいに盛り付ければ、おいしい気分で食べられます。 成功すると、このシナリオの間に「得意」の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、このシナリオの間に「得意」の列を指定個性とする判定を行うときに-1のペナルティ修正を受けます。	《模様/3-6》 《丁寧/4-9》
9 ふる一つ	木々になる果物は、甘酸っぱくておいしい、そしてときには貴重な水分の源になる大切な食べ物です。絞ってジュースにしてもいいかもしれません！ 成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が+2され、サンドスターが2点回復します。失敗すると、自分が次に行う判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《ジャンプ/2-5》 《森林/6-7》
10 黄金の一粒	料理の味をキリリと引き締めるのは、様々な種類の香辛料です。ペッパーや唐辛子、ガラムマサラにナツメグ、それかカラシにわさびにニンニク生姜など、色々な「隠し味」を集めて試してみましょう。 成功すると、このシナリオの間シーンに登場しているPC全員のサンドスターの最大値が+1されます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《鼻が利く/2-8》 《ジャングル/6-8》
11 魔法の赤い実	ドリップコーヒー、エスプレッソと、色々な淹れ方のあるコーヒーは、覚醒作用のある嗜好品として、ヒトに親しまれてきました。苦いけれどおいしいコーヒーを淹れてみましょう。 成功すると、失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。成功すると、このシナリオの間自分の命中心力が+1されます。	《爪・蹄/1-11》 《ジャングル/6-8》
12 お味はいかが	料理をする上で大切なのは、食べる子の嗜好を知ることです。フレンズによって、好きな食材や味付けは変わります。 成功すると、このシナリオの間自分は、戦闘やコンフリクトなどのプロットで、すべての味方が選んだ序列を教えることができます。失敗すると、自分のサンドスターが2点失われます。	《優しい/3-3》 《眼差し/3-9》

11. サンプルシナリオ 開園、ジャパリパーク！

11. Sample scenario “Japari Park Opens!!”

11.1. サンプルシナリオについて

本項と次項では、実際に遊べるサンプルシナリオを用意しています。適宜、GMの方針や趣味に合わせて、改変しながらお使い下さい。

このような地の文は、シナリオ進行に関するシステム上のテキストです。

このようにイタリック体になっている文章は、シナリオ中で読み上げる/コピペする、シナリオメッセージの例です。

11.2. シナリオ概要

開園、ジャパリパーク！

紆余曲折を経て、ついにジャパリパークが開園、あるいは再開できる運びとなりました！がんばって作った施設やアトラクションを、ついに外のヒトたちにお披露目です！PCたちはキョウシュウエリア担当のパーク職員あるいはフレンズとして、来園者たちを歓迎します。高い倍率の抽選で選ばれ、たくさんのお金を払ってパークにやって来た、最初の来園者の一団。パークで素敵な体験をしたいと、とても高い期待を持っています。長い船旅の末やって来た来園者たちの気持ちを裏切らないためにも、出航までのこの1週間を最高のものにしましょう！

- ・単発
- ・募集人数 4～5人
- ・雰囲気 アプリ版や漫画版寄り、大騒ぎ系
- ・開催予定期間 X/X(土) 13:00～18:00 見込
- ・募集締切時間 X/XX(金) 22:00 先着順
- ・1シーン、1コンフリクト(来園者とフレンズをマッチングする3ラウンドコンフリクト)、1シーン
- ・サブリ「プロジェクト・ジャパリパーク」使用 とりあえず「2. スキル」と「3. ヒト(等)のキャラクター」だけ読んで、初期作成でキャラクターを作成いただければ大丈夫です。
- ・選択ルール 能力値判定 感情値 地形効果 採用
- ・ヒト(等)のPC歓迎(パークガイドとしてフレンズのPCと一緒に活躍です)

今回の目的は、来園者がどれだけ楽しく過ごせたかを示す「VP」を稼ぐことです。シナリオを通じ以下の表に示す必要VPを稼げたら、ミッション成功となります。

PC 経験点別難易度目安表

	3人	4人	5人
経験点 20以下	VP9	VP12	VP16
経験点 40以下	VP10	VP13	VP18
経験点 60以下	コンフリクト全エリアの難度を+1 VP10	コンフリクト全エリアの難度を+1 VP14	コンフリクト全エリアの難度を+1 VP18
経験点 80以下	コンフリクト全エリアの難度を+1 VP11	コンフリクト全エリアの難度を+1 VP15	コンフリクト全エリアの難度を+1 VP20
経験点 80以上	コンフリクト全エリアの難度を+2 VP11	コンフリクト全エリアの難度を+2 VP15	コンフリクト全エリアの難度を+2 VP20

「VP」は、まず各シーンのシーン判定で成功することでもらえ(判定のないシーンではそのまま1点もらえます)、コンフリクトでは来園者とフレンズが同じエリアに集まることでVPをもらえます。

11.3. 導入

パーク開業！ついに、待ちに待ったこの日がやって来ました。足掛け10年以上もの年月をかけて長らく準備を進めてきて、途中セルリアンの妨害なども退けながら、ようやく一般客向け開放にまでこぎつけたのです。

抽選で選ばれた最初の来園者たちは、大きなクルーズ船に乗ってはるばるやって来て、1週間ほど滞在してからまた船に乗って内地に戻っていくスケジュールです。

11. サンプルシナリオ

PCの皆さんは、「園長さん」に請われて、ここキョウシュウエリアのマネージャーをやることになりました。

マネージャーのおしごとは、パークのフレンズたちにはストレスがかからないように自由に遊んでもらいながら、来園者が楽しく過ごせるようにすることです。来園者とフレンズの両方に目を配りながら、仲良く遊べるような「粋な計らい」もやっていかなければなりません。パークの運営は、大変なのです。

OPCの自己紹介が済んだら、選択ルール「感情値」により、各PCが1点ずつ任意のキャラクターに対する感情値を取得します。

11.4. シーン ようこそジャパリパークへ

1 サイクル

イベント表：野生 自然 音楽 料理 開園 野外 交流 運営

このシーンでは、シーン判定に成功するたびにVP 1点を出します。

テレビ画面を見れば、パーク・セントラルでスーツの人がたくさん並んでいて、赤いテープを切って拍手をしています。その向こうには、大きな大きなクルーズ船が見えます。

それから待っていると、ボートと汽笛の音がして、日の出港に小さめの船が接岸します。抽選で見事キョウシュウエリアのチケットを買えた、キョウシュウ初の来園者たちです！

麦わら帽子の少女「ついたー！ジャパリパークだよ、ジャパリパーク！」

Tシャツの男性「本当に気候が変わるんだな…。好奇心がうずくよ。」

杖を持った男性「いい空気だ…。ここには生命の力が溢れている、そう私は感じる。」

扇子を持った女性「そうですねえ…。アニマルガールの子にも、会いたいですねえ。」

ここからのシーン1サイクルで、船から降りてきた来園者たちを歓迎です！

11.5. コンフリクト パークの運営はてんてこまい！

パークで暮らすフレンズたちは、エリアの中で自由気ままに遊んでいて、しかもだいたいの子はめったに縄張りから出ません。一方、来園者たちはなんだかんだ普通のヒトなので、密林や砂漠、雪山など険しい道を分け入ってフレンズに会いに行くのはなかなか難しいところです。フレンズの子たちなら、耳や鼻が利く子が多く、すぐに他のフレンズを見つけられますが、来園者にはそれも難しいみたいです。

そこで、来園者とフレンズがちゃんと出会えるように、マネージャーとして工夫してみましょう。来園者たちには、サービスとしてよくフレンズが来る場所を案内してあげたり、ツアーを組んだりしてあげます。またフレンズたちには、来園者たちに挨拶してくれるよう、お話することができます。

さらに、たとえばお菓子やお茶を用意したり、イベントを組むなどして、実際に会ったときに楽しく遊べるように「心配り」をするのも良いでしょう。

サンプルシナリオではあるものの、本シナリオではかなり特殊な「コンフリクト」を行います。

【ラウンド数】 3ラウンド

【勢力】

本コンフリクトでは、以下の3つの勢力が登場します。「ネゴシエーション」はできません。

マネージャー勢力	PCたち
来園者勢力	固有 NPC なし、「来園者サービス」行の該当エリアのマネージャー勢力の影響力」+「列の来訪ダイス目の数」が 7以上 の列に「来訪」する
フレンズ勢力	固有 NPC なし、「フレンズ誘導」行の該当エリアのマネージャー勢力の影響力」+「列の来訪ダイス目の数」が 7以上 の列に「来訪」する

【エリア】

次ページの通りです。なお、すべてのエリアについて、最初からマネージャー勢力の影響力が3あるものとします。

マネージャー勢力の影響力：今回のシナリオでは、来園者サービス、フレンズ誘導列でVPに影響するのはあくまで「影響力」になります。しかし、「必要量」エリアを獲得した場合、隣接するエリアでのエリア判定に+1のボーナス修正が付くため、狙えるならエリアを獲得していったほうが有利に進められるでしょう。

	来園者サービス	心配り	フレンズ誘導
1列目 じゃんぐる	川渡し ⑮ ・力強さ 《河川・湖沼/6-5》 難度4 必要量5 鬱蒼としていて歩きにくい陸上ではなく、川の上を移動します。	おもちゃセット ⑰ - 《遊び/5-8》 難度0 必要量5 遊び好きなフレンズたちのために、川岸におもちゃセットを用意します。	コーヒーのお味 ⑯ <バイオロジー> 《料理/5-2》 難度3 必要量5 じゃんぐるで採れた豆を使って、ヒトの嗜好品である「コーヒー」を作って配ります。
2列目 さばく	地下バイパス ⑮ - 《足が速い/2-6》 難度0 必要量5 乾燥と日差しが強烈な昼間は地下バイパスで移動できるよう、車両を手配します。	砂漠向けの服 ⑭ ・タフネス 《長毛/1-3》 難度4 必要量5 綿製の、明るい色合いをした長袖長ズボンで、強い日差しの対策をします。	地下迷宮の噂 ⑬ <ランゲージ> 《フード/1-12》 難度3 必要量5 未完成の地下迷宮アトラクションについてお話することで、興味を持ったフレンズがバイパスの近くに来ることを狙います。
3列目 へいげん	平原ツアー ⑫ <エコロジー> 《平原/6-9》 難度3 必要量5 ひたすらに広い平原の中ですが、フレンズが集まりやすい場所をツアーで周ります。	遊具セット ⑪ <アカウンティング> 《巣作り/2-9》 難度3 必要量5 地面に埋めたタイヤや滑り台など、楽しく遊べるような遊具を揃えます。	お願い ⑩ - 《鳴き声/3-8》 難度0 必要量5 平原にまばらに暮らすフレンズたちに、ヒトを見かけたら話してくれないかをお願いします。
4列目 しんりん	道案内 ⑨ - 《ピット器官/2-2》 難度0 必要量5 道に迷いやすい森林の中、標識などを建てたり道案内したりしてナビゲートします。	木漏れ日のカフェ ⑧ ・器用度 《方言/4-5》 難度2 必要量5 座ってゆっくりおしゃべりできるように、倒木の椅子と机や、お茶のセットを用意します。	ヒトの話 ⑦ <リーガル> 《ミステリアス/4-3》 難度3 必要量5 好奇心あるフレンズたちのために、ヒトの文化や習俗についてお話をします。
5列目 みずべ	アイドルの噂 ⑥ - 《毛並み/3-5》 難度0 必要量5 動物園のアイドルといえば、ペンギン。ペンギンがみずべに集まると、来園者たちに教えます。	ショー/ライブ ⑤ <ファイナンス> 《踊り/5-10》 難度3 必要量5 ペンギンやイルカなどのフレンズによるショーやライブを、時間を決めてステージで開催します。	ウォーターアクセス ④ ・敏捷性 《海洋/6-4》 難度2 必要量5 ヒトは陸上の動物ですが、水中、水上のフレンズでも陸上の動物と触れ合えるようなみずべの場所に、案内します。
6列目 ゆきやま	雪上アタッチメント ③ <エンジニアリング> 《雪山/6-2》 難度3 必要量5 雪道を車両で移動できるよう、キャタピラ式の雪上アタッチメントを準備します。	温泉 ② - 《水浴び・温泉/5-5》 難度0 必要量5 ゆきやまには温泉があります。適温のお湯が出るよう調整し、温泉のあとのお茶やおまんじゅうも準備します。	ゲーム! ① <コンピューターシステム> 《ゲーム/5-11》 難度3 必要量5 ヒトはたっくさんのゲームを発明しました。ゲーム好きのフレンズや、その友だちに、ヒトが来ることをお知らせします。

11. サンプルシナリオ

【来訪ダイス】

GMはプロットの冒頭で、来園者勢力とフレンズ勢力それぞれについて、ダイスを12個ずつ振ります。結果は、いったんプレイヤーには見せないようにします。1列目から6列目までそれぞれについて、「来訪ダイス」で出た目の数が「列の来訪ダイス目の数」となります。

たとえば、来園者勢力が12個のダイスを振った結果(1,1,1,2,3,4,5,5,5,5,6,6)となったら、「列の来訪ダイス目の数」は「1列目 じゃんぐる」が3、「2列目 さばく」が1、「3列目 へいげん」が1、「4列目 しんりん」が1、「5列目 みずべ」が4、「6列目 ゆきやま」が2となります。一方フレンズ勢力が振った「来訪ダイス」は(2,2,3,3,3,3,4,5,5,6,6,6)だったので、1列目が0、2列目が2、3列目が4、4列目が1、5列目が2、6列目が3となります。

【プロット】

プロットは、以下の順番で進めます。

- ①プロット開始時のアビリティ
- ②GMが「来訪ダイス」を振る
- ③「タイミング プロット 偵察」のアビリティを使用する
- ④PCのエリアを決める
- ⑤PCのエリアを公開し、「列の来訪ダイス目の数」を公開する

【偵察アビリティと来訪ダイス】

このシナリオに限ってのルールですが、「タイミング プロット 偵察」のアビリティでプロット中に「来訪ダイス」の中身を知ることができます。もちろん、味方PCに対して偵察を行うことで連携を高めても構いません。アビリティごとの効果は以下表のとおりです。

アビリティ	効果
【見張り番】	このアビリティの使用者のエリアを公開し、その列の2勢力「列の来訪ダイス目の数」を公開する。
【追跡】	判定に成功した場合、任意の勢力について「列の来訪ダイス目の数」のうち最も高いもの(複数ある場合は複数)を公開する。
【エコーロケーション】	任意の隣接する2列を選択し、その列の2勢力「列の来訪ダイス目の数」を公開する。
【第六感覚】	任意の列を選択し、2勢力「列の来訪ダイス目の数」を公開する。
【サイズミックス】	すべての「列の来訪ダイス目の数」を知ることができる。 このアビリティの使用者が得たこの情報は、他のアビリティとの組み合わせがなければ、他の味方には公開されない。
【透視】	判定に成功した場合、任意の勢力について「列の来訪ダイス目の数」のうち最も高いもの(複数ある場合は複数)を公開する。
【ニューロマスト】	5列目「みずべ」の「列の来訪ダイス目の数」を公開する。
【ケミカルセンス】	1サンドスターを支払い、判定に成功した場合、2勢力の「列の来訪ダイス目の数」のうち最も高いもの(複数ある場合は複数)を公開する。

【VPの取得】

プロットのあと、PCたちがエリア判定等を行った後で、クリンナップフェイズにVPの取得の処理を行います。来園者勢力とフレンズ勢力はそれぞれ、「該当エリアのマネージャー勢力の影響力」+「列の来訪ダイス目の数」が**7以上**の列に「来訪」します。条件を満たしたすべての列に「来訪」するため、複数の列に「来訪」することもありえます。

そのラウンドに、来園者勢力とフレンズ勢力が同じ列に「来訪」していた場合、VPを**2点**もらえます。この際、当該列の「来園者サービス」と「フレンズ誘導」のエリアのマネージャー勢力影響力が**3点減少**します。さらに、その列の「心配り」エリアをマネージャー勢力が獲得していた場合は、追加でVPを**1点**もらえますが、その列の「粋な計らい」エリアのマネージャー勢力影響力が**3点減少**します。ただし、影響力は0未満にはなりません。

【例】

たとえば、バンドウイルカの【エコーロケーション】の結果「5列目 みずべ」に来園者もフレンズも集まりそうだと思ったPCたちは、プロットで5列目の各エリアに集中。エリア判定の結果「アイドルの噂」エリアの影響力が3から8に、「ショー/ライブ」エリアの影響力が3から9に、「ウォーターアクセス」の影響力が3から11になりました。「5列目 みずべ」の「列の来訪ダイス目の数」は来園者が4だったので、「アイドルの噂」エリアの影響力8を足して12なので7以上で「来訪」。フレンズの「列の来訪ダイス目の数」は2だったので、「ウォーターアクセス」の影響力11を足して13なので7以上で「来訪」。めでたくみずべに来園者とフレンズが集まってくるので、これでVP2がもらえます。さらに、「ショー/ライブ」エリアを獲得しているため、VP1がもらえます。

要するに、偵察アビリティでそのラウンドに来園者/フレンズが来そうな列を見つけ、その列にプロット。エリア判定で「来園者サービス」「フレンズ誘導」、可能な

ら「心配り」を行ってVPを稼ぐという手順です。3ラウンド目にもなれば、影響力が高いエリアが増えてきますので、2つ以上の列でVPを狙いに行くことも可能です。

11.6. シーン 新しい日常

1 サイクル

イベント表：野生 遊び 音楽 旅行 開園 技術 遊興 運営

このシーンでは、シーン判定に成功するたびにVP 1点を出します。

最初の来園者たちが来て数日。どうやらパークのフレンズたちや職員たちも、来園者がいる日々に少しずつ慣れてきたようです。これからはずっと、パークは来園者たちとともにあり続ける予定。新しい日常のはじまりです。

11.7. エンディング 出航の日

夕方。イベントやトラブルが盛りだくさんの1週間が過ぎ去り、ついに出航の日がやって来ました。来園者たちはたっくさんのお土産とたっくさんの思い出を抱えて、満ち足りた顔でしかしどこか寂しそうに、船に乗り込んでいきます。

(この辺からプレイヤーに演出を任せる)

麦わら帽子の少女「ありがとー、楽しかったよー！」

Tシャツの男性「すばらしい…感動した…。」

杖を持った男性「必ずまた来るよ！知己にも勧めよう！ありがとう！」

扇子を持った女性「お元気で、それでは、さようならー！」

ポッポー、と汽笛が鳴り、船がゆっくりと岸辺を離れていきます。

かくして、最初の来園者たちはパークをしっかりと満喫して、離島してしまいました。この光景は、これから何百回と、繰り返されることになるのでしょう。

ジャパリパークは無事、おおむねつつがなく開業を迎えられたのです。

11. サンプルシナリオ

11.7. サンプルNPC

以下のサンプルNPCは、シーンの演出でNPCを登場させなくなったときにそのまま使える「作り置き」サンプルです。なおフレンズのNPCについては、「ようこそサイフィクパークへ」等をご参照ください。

パーク職員

【鹿せんべいのお姉さん】天沢 鈴音					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《角・牙/1-4》《優しい/3-3》《眼差し/3-9》《ドジっ子/4-11》《森林/6-7》				
スキル	バイオロジー8 エコロジー4 ランゲージ1				
アビ	【医学】				
パークセントラルの動物病院に所属している獣医さんで、鯨偶蹄目特にシカに詳しいです。奈良県、それも東之阪という奈良公園の近くの出身で、子どもの頃から奈良鹿に親しんできました。大学ではCWDについて研究しており、まだ若いながらも多岐にわたる専門知識を有する有力な獣医とみなされています。部屋が恐ろしく汚く、赴任したキョウシュウエリアの診療所も鹿せんべい焼き器などで溢れてごちゃごちゃしてきています。					

【メカメカトレッカー】柴山 幸一					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	1	0	1	6	-
個性	《フード/1-12》《目が良い/2-3》《スタミナ/2-11》《方言/4-5》《丁寧/4-9》《山岳/6-6》				
スキル	エンジニアリング5 コンピューターシステム4 ランゲージ1 バイオロジー1				
アビ	【電子機器】				
機械設備は、だいたい人工知能(ラッキービースト)が保守管理してしまえるパークですが、それでも人の目での点検は必要とされるもの。キョウシュウエリアで主にメカの巡回を行っているのが、メカメカトレッカーさんです。九州の電力会社で保守点検業務をしていましたが、昔から登山が趣味だったこともあり、パークに転職しました。カメラ好きで、朝早くから日の出の写真を撮ったりしています。					

【としょかんの司書さん】野木沢 林檎					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	6	-
個性	《かしこい/2-12》《匂い/3-4》《臆病/4-6》《マイペース/4-10》《料理/5-2》《マンガ/5-12》《森林/6-7》				
スキル	ランゲージ3 アカウンティング2 リーガル2 エコロジー2 バイオロジー2				
アビ	【文学】【歴史学】				
キョウシュウエリアのとしょかんで、本の整理、管理をしている司書さんです。本に興味を持ったフレンズたちのために、読み聞かせ会を開いたり、文字の書き方を教えたりしています。実はパーク成立初期からいた古株で、インドア派ですがキョウシュウエリアの地理には詳しいです。読書のかたわら喫茶を楽しみますが、パークに生えているいろいろな植物を見境なくお茶にすることがあり、毒にあたって死にかけたこともあります。					

来園者

【白金台の中学生】城山 雄					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	6	-
個性	《小型/1-8》《耳が良い/2-7》《硬派/4-4》《マイペース/4-10》《不思議/4-12》《歌/5-9》《河川・湖沼/6-5》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	ランゲージ1				
アビ	【芸術：バイオリン】【音楽理論】				
バイオリンが上手な中学生の男の子です。きれいなものやかわいいものに目がなく、景色の良いところでバイオリンを演奏するのが好きです。今回のパーク旅行では父に合わせて学校を休んでいます。web授業を大量に課されてしまったのが悩みのタネ、「実質学校に行ってるのと同じ」と、学校の制服も持ってきています。					

11. サンプルシナリオ 1

【カブトムシガール】城山 奏

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	1	-1	1	4	-
個性	《角・牙/1-4》《小型/1-8》《足が速い/2-6》《スタミナ/2-11》《元気/4-7》《狩り/5-4》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	リーガル1 バイオロジー1				
アビ					
昆虫採集が大好きな小学生の女の子です。カブトムシ大好きで、以前ラジオ番組に出たことがあるのが自慢です。喜び勇んで学校を休んでパークにやってきましたが、パークは標本含め生体の持ち出し禁止と聞いて、がっかりしています。ローラースケートが得意で、小さな体躯なのにけっこうスピードが出ます。					

【満足なドリーマー】城山 美智代

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
0	0	-1	1	4	-
個性	《耳が良い/2-7》《単純/3-12》《料理/5-2》《おしゃべり/5-7》《踊り/5-10》				
スキル	リーガル1 ランゲージ2				
アビ					
テレビドラマと小説が好きな白金台の主婦さんで、フランス留学経験があります。お茶仲間が体内美容に凝りだした影響で、ヨーグルト用フルーツソースやヨーグルトの種などを最近では買い漁っています。夫との関係はだいぶ冷え込んできていますが、毎朝2人分のエスプレッソを淹れる習慣は今でもずっと続けています。					

【PL法エキスパート】城山 大寛

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《かしこい/2-12》《偉そう/4-2》《臆病/4-6》《丁寧/4-9》《水浴び・温泉/5-5》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	リーガル7 ランゲージ1 ファイナンス3 アカウンティング2				
アビ					
ジャケットが似合う弁護士先生です。製造物責任法の専門家で、いろんな会社で顧問をやったり、裁判に出たりしています。普段は激務で帰宅も遅いので、たまの休暇に家族サービスとパークにやってきました。アライグマとタヌキの区別もつかないほど動物には疎いですが、何事も体験とキョウシュウエリアに繰り出しました。					

【アウトドア系ジャーナリスト】柏崎 夢路

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	1	-1	1	6	-
個性	《耳が良い/2-7》《単純/3-12》《料理/5-2》《おしゃべり/5-7》《踊り/5-10》				
スキル	ランゲージ1 エコロジー4 バイオロジー2 コンピューターシステム1				
アビ					
アウトドア系の雑誌でライターをやっている、人工皮革の革ジャンにサングラスの女性です。アウトドアの生活の知恵を紹介したコラムが当たって、外部からも一定の評価を得ています。キャンプ慣れしているため、パークへの往路では船内のラウンジでキャンプ講座をしたこともあります。パークにはリフレッシュ兼取材で来ていますが、原稿と写真は事前にパーク側に見せることになっています。					



12. サンプルキャラクター

12. サンプルキャラクター

12. Sample Characters

ここでは、シナリオでPCあるいはNPCとしてすぐに使えるキャラクターや、手強いセルリアンたちを、サンプルキャラクターとして掲載しています。

各キャラクター名前の右側に書かれている「pt」は、そのキャラクターの強さの目安を示しています。スキルや(【滑空】を除く)道具アビリティや【フレームワーク思考】は計算に入れていないため、純粋に戦闘のバランス調整にお使いください。

12.1. フレンズたち

キタキツネ(156pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	2	4	6	9	14
個性	《長毛/1-3》《しっぽ/1-7》《穴掘り/2-10》《毛並み/3-5》《偉そう/4-2》《ドジっ子/4-11》《寝る/5-6》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	エコロジー3 バイオロジー1 アビリティ 技巧 歌声 道具				
【応援】	サンドスター-3 判定+2				
【好奇心】	「身体」列右「生息地」列左が埋まる				
【コミュニケーションコール】	同序列命中+1				
【動物学】	動物に詳しい				
ぐーたらで肉まん大好きなキタキツネさんです。わりと性格がころころ変わるタイプで自己中心ですが、芯は優しい子です。					
中型動物 天真爛漫 成長ポイント0					

カラカル(175pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
4	2	5	5	7	13
個性	《爪・蹄/1-11》《ジャンプ/2-5》《偉そう/4-2》《不思議/4-12》《遊び/5-8》《サバンナ/6-10》				
スキル	コンピューターシステム3 ランゲージ1 アビリティ 疾駆 知覚 道具				
【応援】	サンドスター-3 判定+2				
【ジャンプ】	命中-1、ダイス3つから2				
【紫電一閃】	クリティカルが9以上に				
【第六感覚】	1体の序列を公開				
偉そうだけど世話焼きさんで、なんだかんだ付き合いの良いカラカルさんです。パーク生まれで都市生活に慣れており、自然に自分を「人」と表現してしまうほどです。ツッコミがするどいです。					
猛獣 天真爛漫 成長ポイント0					

オコジョ(133pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
3	3	3	4	8	13
個性	《長毛/1-3》《小型/1-8》《かしこい/2-12》《硬派/4-4》《おしゃべり/5-7》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	エンジニアリング3 ランゲージ2 アビリティ 防勢 技巧 道具				
【フレームワーク思考】	隣接エリアから補正+1				
【もふもふ】	同序列の味方のダメージを1回復				
【しなやかな身体】	回避+1				
【化学】	原子や分子に詳しい				
ジャパリ女学園大学を目指し日夜勉強を続けるオコジョさんです。生真面目でお硬い性格で、素直じゃないところがあります。					
小型動物 博覧強記 成長ポイント0					

12. サンプルキャラクター

クジャク (121pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	2	4	6	9	12
個性	《翼/1-2》《しっぽ/1-7》《かしこい/2-12》《模様/3-6》《派手/3-10》《ミステリアス/4-3》《おしゃべり/5-7》《ジャングル/6-8》				
スキル	リーガル2 エコロジー1 ランゲージ2				
アビリティ 防勢 道具					
【フレームワーク思考】 隣接エリアから補正+1					
【ディーマティック】 1サンドスターで回避+2					
【植物学】 植物に詳しい					
【文学】 物語に詳しい					
賢くてきれいで人気者な、お姫様みたいなクジャクさんです。フレンズ観光大使を務めたりと皆から信頼されていますが、意外に天然さんです。					
中型動物 博覧強記 成長ポイント0					

メガネのパークガイドさん (-33pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《しっぽ/1-7》《かしこい/2-12》《優しい/3-3》《丁寧/4-9》《森林/6-7》				
スキル	バイオロジー5 エコロジー7 ランゲージ2				
アビ	【動物学】 【医学】				
とにかくけものがだーいすきなパークガイドさんです。日中はパークを案内してまわり、夜はフレンズと一緒に眠るなど、ジャパリパークとともに生きています。ちょっとスキンシップが過剰なところもありますが、よく一緒に遊んでくれるのでフレンズたちからは信頼されています。					

12.2. パーク職員

サイドテールの新米飼育員 (-14pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	6	-
個性	《長毛/1-3》《眼差し/3-9》《単純/3-12》《硬派/4-4》《ドジっ子/4-11》《おしゃべり/5-7》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	バイオロジー7 エコロジー1 コンピューターシステム1 リーガル1				
アビ	【動物学】 【医学】				
お硬い性格だけれど雰囲気流されやすい、新任の飼育員さんです。美しく真面目なフレンズたちに子どもの頃からあこがれていて、ジャパリパークの飼育員として張り切って働いています。しかし、どこまでも自由気ままなフレンズたちを立派な人間らしく管理しようとした結果なかなか信頼してもらえず、フリーダムなフレンズたちに振り回されて気苦労が絶えません。					



12. サンプルキャラクター

12.3. 「モブ」

ヒトは個々では弱いものの、たくさん集まって力を合わせればそこそこのいろいろなことができます。また、個々でも脅威なセルリアンがわらわら集まると、大変危険になります。そんな集団を1つのキャラクターとして扱うために、アビリティ【モブ】をNPCに付けることができます。

【モブ】			
タイミング	常時	対象	自分
コスト	—	使用回数	—
<p>このアビリティを持つキャラクターは、そのだいたい数を表すため「大群カウンター」を持ちます。大群カウンターが多いほど、たくさんいることを表します。</p> <p>このキャラクターの命中力は、 単体命中力+大群カウンター となります。</p> <p>このキャラクターの攻撃力は、 単体攻撃力×大群カウンター となります。</p> <p>回避力、防御力、生命力は単体のままです。</p> <p>このキャラクターが攻撃を受け、命中した場合、ダウン判定は行わずそのままダメージを算出します。ダメージカウンターの数(ダメージそのものではない)が2倍になります。部位【一列範囲攻撃】等の同序列で複数の対象を取るアビリティについては、同じ序列に「大群カウンター」体がいるものとして処理します。</p> <p>また、【二体同時攻撃】等の複数の攻撃対象を取れるアビリティで攻撃を受けた場合、あたかもこのキャラクターを複数体対象に取ったかのように処理します。たとえば【二体同時攻撃】で2体を対象にしたなら、ダメージカウンターの数(ダメージそのものではない)が2倍になります。部位【一列範囲攻撃】等の同序列で複数の対象を取るアビリティについては、同じ序列に「大群カウンター」体がいるものとして処理します。</p>			

たとえば、キンシコウが大群カウンター4の「小型セルリアンの群れ」と戦っているとします。「小型セルリアンの群れ」は単体命中力1ですが、大群カウンターを足して、命中力5で攻撃してきます。命中すると攻撃力は $2 \times 4 = 8$ 。なんとかこれをかわしたキンシコウは、【二体同時攻撃】で2体分に攻撃を仕掛けます。首尾よく命中、ダウン判定は行わず、ダメージは6D6で20でした。「小型セルリアンの群れ」の防御力は2なのでダメージカウンターは10個、さらに【二体同時攻撃】だったので

2倍になり、20個となります。「小型セルリアンの群れ」の生命力は2なので、大群カウンターを10個取り除けます。もともと大群カウンターは4だったので、見事「小型セルリアンの群れ」をダウンさせます。

12.4. ヒトのエネミー役やモブ

以下のサンプルは、主としてコンフリクト等で場を賑わすエネミー役のヒト(等)のキャラクターです。スキルアタックでフレンズのPCを妨害したり、範囲攻撃を受けてまとめてダウンしたりします。あまり数が多いと管理しにくいので、ダイス目が常に「7」になると扱っても良いでしょう。

実は、傭兵や軍隊のモブは「小型セルリアンの群れ」より強いです。ヒトは、群れを作ったの行動が得意なのです。

企業の重役(-33pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《鼻が利く/2-8》《かしこい/2-12》《偉そう/4-2》《丁寧/4-9》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	ファイナンス4 アカウンティング4 リーガル2 ランゲージ2				
アビ	—				
会社の偉い人です。					

雇われ技術者(-33pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《巢作り/2-9》《優しい/3-3》《マイペース/4-10》《寝る/5-6》《ゲーム/5-11》				
スキル	エンジニアリング4 コンピューターシステム4 アカウンティング1				
アビ	—				
ものつくりをする人です。					

弁護士(-33pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《かしこい/2-12》《眼差し/3-9》《硬派/4-4》《おしゃべり/5-7》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	リーガル5 アカウンティング1 ラン				

12. サンプルキャラクター

	ゲージ3
アビ	ー
法律に詳しい人です。	

生物学者(-33pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《角・牙/1-4》《ヒレ/1-10》《UMA/3-2》《楽観的/4-8》《ジャングル/6-8》				
スキル	バイオロジー5 エコロジー4 リーガル1 ランゲージ2				
アビ	ー				
生き物や生態系を研究しています。					

戦闘員(-1pt)					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	1	0(2)	1	6	-
個性	《フード/1-12》《足が速い/2-6》《派手/3-10》《戦い/5-3》《おしゃべり/5-7》				
スキル	エンジニアリング2				
装備	○アサルトライフル				
アビ	ー				
訓練を受けた戦闘員です。					

民間人					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1+大群	0	0×大群	1	4	-
アビ	【モブ】				
普通のヒトたちです。【かばう】や【鬼さんこちら】などで守ってあげないと、大変なことになります。					

傭兵部隊					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2+大群	1	2×大群	1	6	-
アビ	【モブ】				
小銃や機関銃で装備を固めた傭兵部隊です。お金で戦争をしますが、依頼人は基本裏切りません。					

歩兵部隊					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2+大群	1	3×大群	2	6	-
アビ	【モブ】				
小銃や機関銃、ロケット砲、装甲車その他もろもろの装備を固めた、よく訓練された精強な部隊です。					

特殊部隊					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
3+大群	2	2×大群	1	6	-
アビ	【モブ】				
小銃や携行ミサイルなどの装備を固めた、よりすぐり精鋭の部隊です。					

対セルリアン機甲部隊					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2+大群	1	4×大群	2	6	-
アビ	【モブ】 【爆発物主体】 フレンズのキャラクターに対しては攻撃力が1×大群になる				
サンドスター・ロー(○○○○○)が当たってもセルリアン化しないように複雑な車両や戦車で武装した、強力な部隊です。					



12. サンプルキャラクター

12.5. セルリアン

セルリアンは個性を持たないため、命中判定においては回避側の個性差ペナルティ修正を3と置くルールとなっています。また、セルリアンはダイスを振らないため、命中判定と回避判定の達成値は期待値である7であったものとします。このため、命中力にはあらかじめ10を足した数値を、回避力にはあらかじめ4を足した数値を記載しています。それぞれ「命中力*」「回避力*」と表記され、そのまま命中判定、回避判定の達成値と扱って処理ができます。

ここで扱うセルリアンは、近未来でヒトの文明が絶頂期にあり、ジャパリパークが盛況に運営されている時代を想定しているため、必然的に、セルリアンによる破滅的な大災害が起きたときのような過酷な設定を想定したものが多くあります。

小型セルリアンの群れ

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
11+ 大群	7	2×大群	2	2	5×大群
アビ	【モブ】				
ひげ丈くらいの小さなセルリアンが大量に押し寄せます。					

中型セルリアンの群れ

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
11+ 大群	6	5×大群	4	4	8×大群
アビ	【モブ】				
4話イメージの体長1.5m程度のセルリアンが大量に押し寄せます。					

大型セルリアンの群れ

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
11+ 大群	4	10×大群	6	8	10×大群
アビ	【モブ】				
9話イメージの体長3m程度のセルリアンが大量に押し寄せます。					

黒いセルリアンの群れ

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
13+ 大群	7	5×大群	3	4	6×大群
アビ	【モブ】				
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
大小様々の黒いセルリアンが大量に押し寄せます。					

ダークハンター ” ミミセル ” (69pt)

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
12	7	4	3	4	6
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長1m弱の真っ黒なセルリアンで、頭から2本、赤く尖った部分があります。					

ダークハンター ” ツノセル ” (74pt)

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
14	5	4	2	3	6
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長1m強の真っ黒なセルリアンで、身体より長く、青い尖った部分があります。					

ダークハンター ” ファングセル ” (77pt)

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
13	6	5	2	4	6
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長1m程度の真っ黒なセルリアンで、2本、大きな腕のような緑色の部分があります。					

ダークハンター ” テイルセル ” (76pt)

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
12	8	4	3	5	6
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長1m弱の真っ黒なセルリアンで、黄色く大きなしっぽのような部位を持ちます。					

12. サンプルキャラクター

ダークハンター ”ハンターセル” (108pt)					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
14	7	5	4	6	12
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長1m強の真っ黒なセルリアンで、甲殻状の身体を持ち、長く鋭い足で素早く動きます。					

ダークハンター ”完全体” (156pt)					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
15	7	6	5	9	18
アビ	【連撃】				
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長2m弱の真っ黒なセルリアンで、他のダークハンターのパーツを合わせたような形状をしています。					

触腕型セルリアン(黒)(293pt)					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
15	5	15	10	16	30
アビ	【二体同時攻撃】				
体長10m程度の真っ黒なセルリアンで、細長く尖った触手を何本も操ります。					

超大型セルリアン (巨大化後、フィルタ無し) (1775pt)					
アビ	【鈍重】 1ターンに1部位しか行動しない				
	【超大型】 2つ以上の「脚」の部位がダウンまたは転倒しない限り、頭部と胴体(石)は「高空」状態と扱われる。				
弱点	【再生】 大気中にサンドスター・ローが飛散している場合、毎ラウンドのクリンナップフェイズにすべての部位のダメージカウンターを4つ取り除く。				
	海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水中には攻撃できない)				
体長50m程度の黒いセルリアンです。11話~12話イメージですが、フィルターが存在せず大量のサンドスター・ロー(○○○○○)が取り込める環境にあるため、撃破はほとんど不可能です。					
頭部					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
-	4	-	22	26	70
序列	胴体と同じ				
胴体(石)					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
-	3	-	22	30	90
序列	左端、右端以外の序列、エリアに行ける				
右前脚					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
14	4	22	20	18	40
序列	胴体の左隣の序列/エリア				
アビ	【一列範囲攻撃】				
左前脚					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
14	4	22	20	18	40
序列	胴体の右隣の序列/エリア				
アビ	【一列範囲攻撃】				
右後脚					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
12	4	18	18	16	40
序列	胴体の左隣の序列/エリア				
左後脚					
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
12	4	18	18	16	40
序列	胴体の右隣の序列/エリア				



12. サンプルキャラクター

ビル型セルリアン (1394pt)						
アビ	【鈍重】	1ターンに1部位しか行動しない				
	【超高層】	中部の部位がダウンまたは転倒しない限り、上部(石)は「高空」状態と扱われる。				
アビ	【高層】	下部の部位がダウンまたは転倒しない限り、上部(石)と中部は「高空」状態と扱われる。				
	【再生】	大気中にサンドスター・ローが飛散している場合、毎ラウンドのクリンナップフェイズにすべての部位のダメージカウンターを2つ取り除く。				
弱点	海水(海水がかかった部位は固形化する。石が固形化すると全体が固形化。水地・深水には攻撃できない)					
	地震(細長く直立しているためバランスが取りにくい。地面が大きく振動すると、全部位が転倒する)					
高さ100m程度、高層ビル並みの大きさを持つ巨大なセルリアンです。						
上部(石)						
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー	
14	3	26	20	48	80	
序列	上部(石)と同じ序列/エリア					
アビ	【一列範囲攻撃】					
	【倒れ込み】	自分の全部位が転倒していないときに使用できる。自分の序列と、右隣、左隣の序列にいるすべてのキャラクターを対象に攻撃を行うことができ、さらに命中判定に+2のボーナス修正を受ける。ただし、このアビリティを使用した攻撃を行った後、自分の全部位が転倒する。				
中部						
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー	
14	3	23	18	40	80	
序列	上部(石)と同じ序列/エリア					
アビ	【一列範囲攻撃】					
下部						
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー	
14	3	23	18	40	80	
序列	上部(石)と同じ序列/エリア					
アビ	【一列範囲攻撃】					

大量分裂型セルリアン (583pt)						
アビ	【進行妨害】	本体(石)に対する攻撃では、距離補正に部位「分体」の「分体物量」が足される。				
	【サンドスター吸収】	いずれかの部位による攻撃が命中したとき、攻撃対象はサンドスターを1D6点失う。				
	【再生】	大気中にサンドスター・ローが飛散している場合、毎ラウンドのクリンナップフェイズにすべての部位のダメージカウンターを2つ取り除く。				
弱点	火(高熱を浴びると身体が炎上する。火や高熱を使った攻撃のダメージを2倍にする。)					
体長20m程度の、まあるくぶよぶよした外見をしたセルリアンです。大量に分裂します。						
本体(石)						
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー	
13	5	13	7	24	80	
アビ	【分体生成】 毎ラウンドのクリンナップフェイズに「分体物量」を1増加させる。					
分体						
命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー	
10+ 分体物量	4	分体物量 ×2	3	特殊	分体物量 ×20	
序列	すべての序列に(「分体物量」ずつ)偏在					
アビ	【大部隊】	この部位は、戦場全体にいる無数のセルリアンの分体を表します。 分体の数は「分体物量」カウンターで表現され、「分体物量」が多いほど命中力と攻撃力が上がります。 この部位の手番は、最後の序列のキャラクターの手番が終わった後、クリンナップフェイズの前のタイミングで発生します。この部位は、戦場にいる任意のすべてのキャラクターを攻撃の対象に選ぶことができ、距離は同序列(0)と扱います。命中力と攻撃力は、表示の通り、「分体物量」によって変動します。				
		この部位に対し攻撃を行う場合、距離は同序列(0)と扱います。さらに、【二体同時攻撃】等の複数の攻撃対象を取れるアビリティの場合、あたかも「分体」を複数体対象に取ったかのように処理します。たとえば【二体同時攻撃】で2体の「分体」を対象にしたなら、(命中判定はすべて同達成値で同じ結果となり、)ダメージカウンターの数(ダメージそのものではない)が2倍になります。部位【一列範囲攻撃】等の同序列で複数の対象を取るアビリティについては、同じ序列に「分体物量÷2(小数点以下切り捨て)」体ずつの「分体」がいるとして処理します。				

12. サンプルキャラクター

この部位に**25個以上**のダメージカウンターを乗せるたび、25個のダメージカウンターを取り除く代わりに「分体物量」が1減少します(残ったダメージカウンターは引き継がれます)。しかし、本体の石を破壊しない限り、分体は際限なく出現し続けます。もし「分体物量」を0にして、さらにダメージカウンターを25個以上載せた場合であっても、【分体生成】で「分体物量」が1になった後、最初にダメージを受けたタイミングで「分体物量」は0になります。

※戦闘開始時の「分体物量」はGMが決定します。戦闘に入るまでの経過ターン数で増減する、などの設定が可能です。

クラゲ型大型セルリアン(378pt)

命中力*	回避力*	攻撃力	防御力	生命力	ロー
14	2	16	10	24	18
アビ	<p>【帯電刺胞】 タイミング：攻撃 命中判定の前 この攻撃でダメージを受けたキャラクターに「スタン」の状態異常を与える</p> <p>【過充電】 タイミング：自分の手番 コスト：手番 自分の序列と左右隣接する序列に「側撃雷」を発生させる。「側撃雷」の序列にいる自分以外のキャラクターは、手番を消費する行動(攻撃等)を行うたびに12D6のダメージを受ける。「側撃雷」は、設置したターンの2ターン後のクリンナップフェイズに消滅する。</p> <p>【ボルテックピラー】 タイミング：攻撃 命中判定の前 この攻撃は、攻撃対象と同じ序列、左右隣接する序列にいるすべてのキャラクターを対象に取る。さらに、この攻撃では対象の防御力を半分にしてダメージを算出する。このアビリティを使用した次のターンは、このアビリティは使用できない。</p>				
弱点	<p>避雷針(周囲に高い木や建物がある場合、【ボルテックピラー】の対象がその避雷針だけになる)</p> <p>絶縁体(絶縁体の被覆をしたキャラクターに対してはこのキャラクターのアビリティによるダメージは発生しない)</p>				
<p>体長10m程度の青いクラゲのようなセルリアンで、バチバチと電気を放っています。燃えた森等の焼け跡から情報を集めれば、弱点がわかるかもしれません。</p>					



13. 参考文献・ 使用 MMD モデル等

13. References and MMD Models Used

13.1. 参考文献

けものフレンズプロジェクトA(2017)
『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (1)』 角川書店。

けものフレンズプロジェクトA(2017)
『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (2)』 角川書店。

けものフレンズプロジェクトA(2017)
『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (3)』 角川書店。

けものフレンズプロジェクトA(2017)
『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (4)』 角川書店。

けものフレンズプロジェクトA(2017)
『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (5)』 角川書店。

けものフレンズプロジェクトA(2017)
『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (6)』 角川書店。

フライ(2016)『けものフレンズ - ようこそジャパリパークへ! - (1)』 角川コミックス。

フライ(2017)『けものフレンズ - ようこそジャパリパークへ! - (2)』 角川コミックス。

Jared Diamond, "Collapse: How Societies Choose to Fail or Succeed"
Viking Press, 2005

13.2. 利用画像素材

三毛また様「けものフレンズ枠 (フレーム)」

13.3. 利用 MMD モデル

もぐ様 「もぐ式オカピ」

怪獣対若大将P様 「ビル夜景 NN5」

JMatt379様 「SkyScraper Stage Ver.2」

kfactory様 「AS-365 ドーフアン2」

へな羊様 「キタキツネ アニメ版」

キノコル様 「斬撃エフェクトモデル」

へな羊様 「ナナちゃん」

神崎桜様 「神崎式本アクセセット」

donburiroom様 「斜行エレベーター・ステージ ver.1.0」

+__+様 「アニメ風スカイドーム配布2」

にくきゅー様 「狛犬神社」

もぐ様 「もぐ式スナネコ」

あくしお様 「ツチノコ」

もぐ様 「もぐ式アラビアオリックス」

アロハ様 「アライさんのジェットパック」

ムナロク様 「レベル4セルリアン「橋リアン(仮)」」

ナオユキ様 「ACV "高層区"」

そぼろ様 「ExcellentShadow2」

つなかん様 「ExcellentShadow (for MMM)」

おたもん様 「SSAO フィルタ」

ビームマンP様 「Burner2」

ビームマンP様 「MuzzleFlash」

目 科 属

サンド
スター

名前

最大値

器用度

敏捷性

力強さ

タフネス

生命力

ダメージ
カウンター

	身体	得意	魅力	性格	趣味	生息地
2	翼	ピット器官	UMA	偉そう	料理	雪山
3	長毛	目が良い	優しい	ミステリアス	戦い	ツンドラ
4	角・牙	泳ぎ	匂い	硬派	狩り	海洋
5	鱗	ジャンプ	毛並み	方言	水浴び・温泉	河川・湖沼
6	大型	足が速い	模様	臆病	寝る	山岳
7	しっぽ	耳が良い	笑顔	元気	おしゃべり	森林
8	小型	鼻が利く	鳴き声	楽観的	遊び	ジャングル
9	くちばし	巣作り	眼差し	丁寧	歌	平原
10	ヒレ	穴掘り	派手	マイペース	踊り	サバンナ
11	爪・蹄	スタミナ	えっち	ドジっ子	ゲーム	砂漠
12	フード	かしこい	単純	不思議	マンガ	都市や遺跡

アビリティ カテゴリ

スキル	Lv	Ex
バイオロジー		
エコロジー		
アカウントティング		
ファイナンス		
エンジニアリング		
コンピューターシステム		
リーガル		
ランゲージ		

ペンとサイコロで繰り広げる大冒険!

ゆるゆるTRPG

KEMONO FRIENDS TRPG

ようこそサイフィクパークへ