

3.2 けもののせかい

3.2.1 森林地域の遭遇表

- 2 だーくえるふ
- 3 なーが
- 4 おおかみ
- 5 巨大くも
- 6 ごぶりん
- 8 巨大すずめばち
- 9 くま/こぐま
- 10 くりーびんぐつりー+すけるとん
- 11 おーが
- 12 えんと+ふえありー

3.2.2 沼沢地域の遭遇表

- 2 かつぱ
- 3 巨大とんぼ
- 4 吸血ひる
- 5 巨大かえる
- 6 すらいむ
- 8 ふろっぐまん
- 9 電気うなぎ
- 10 ありげーたー
- 11 巨大やご
- 12 ひどら

3.2.3 海辺地域の遭遇表

- 2 しーさーぺんと
- 3 海巨人(海坊主)
- 4 巨大かに
- 5 さはぎん
- 6 海へび
- 8 巨大たこ
- 9 せいれーん
- 10 巨大海ねこ
- 11 くらーけん
- 12 幽霊船

3.2.4 荒野地域の遭遇表

- 2 わいばーん
- 3 めでゅーさ
- 4 けんたうろす
- 5 れいす

- 6 巨大からす
- 8 巨大へび
- 9 ぐれむりん
- 10 こかとりす
- 11 ろっく鳥
- 12 ちびどらごん

3.2.5 山地地域の遭遇表

- 2 さいくろぷす
- 3 ペがさす
- 4 はーびー
- 5 こぼると
- 6 巨大むかで
- 8 わし
- 9 岩うじ
- 10 ぐりふおん
- 11 とろーる
- 12 ちびどらごん

3.2.6 砂漠地域の遭遇表

- 2 砂蛇
- 3 すてござうるす+りざーどまん
- 4 火とかけ
- 5 大さそり
- 6 巨大あり
- 8 さそり
- 9 巨大すからべ
- 10 巨大さそり
- 11 ばじりすく
- 12 じにー

3.2.7 地下道の遭遇表

- 2 ばんばいあ
- 3 みのたうろす
- 4 まみー
- 5 ぞんび
- 6 巨大ねずみ
- 8 巨大こうもり
- 9 ぐーる
- 10 へるはうんど
- 11 まんていこあ
- 12 でーもん

死亡 すべての能力を消耗したキャラは死亡し、プレイヤーはゲームから脱落する。

休息 (自然回復) 十分な休息をとることで、能力を2つ回復することができる。この時は「非回復」のアイコンを持つ能力も回復させることができる。

蘇生 蘇生することで、死亡したキャラをゲームに復帰させることができる。蘇生されたキャラは能力を1つ失う(担当プレイヤーは裏にして引いた能力3枚から1つを選んで捨てる)。

2.3 移動

2.3.1 距離と時間

距離は怪物との遭遇判定を、時間は休息から次の休息までを1単位とする。

2.3.2 屋外の移動

2d6を振り、出目が7以外なら怪物との遭遇となる。屋外で休息をとった場合、2d6で7が出ると休息に入る前に怪物との遭遇となる(戦闘後に休息による回復を適用)。

2.3.3 ダンジョンでの移動

2d6を振り、出目が7以外なら怪物との遭遇となる。ダンジョンで休息をとった場合、d6で2以下が出ると休息に入る前に怪物との遭遇となる(戦闘後に休息による回復を適用)。

2.4 能力・魔法

2.4.1 能力・呪文の使用

使用型能力 効果の最初に「消耗」とある能力(呪文)は能動的に使うことで効果を発揮する。通常、使用するのには手番を1つ費やすが、「即時」のアイコンを持つ能力は手番を必要としない。

非使用型能力 機会型(特定条件下で効果を発揮)や継続型(常に効果を発揮)の能力は、いつでも(自分の手番以外でも)効果の恩恵を受けることができる。

2.4.2 アイコンのまとめ

即時 いつでも手番の消費なしに使用できる。1つの即時能力は先攻・後攻の各手番で1回ずつしか使用できな

い、ただしダメージ相殺系能力は繰り返し使用可。即時能力の順番が問題になった場合は、先攻側から解決する。

常時 消耗している間も効果が発揮される。

非回復 能力・呪文・アイテムによる回復の対象に入らず、基本的に休息によってのみ回復する。

呪文 呪文としても扱われる。使用には前提となる能力を必要とする。

2.5 アイテム

1. アイテムはレベルの半分(切り捨て)まで持つことができる。
2. アイテムを消費することで1ポイントのダメージを相殺できる。
3. 消費型アイテムは消費するとなくなる。
4. 消耗状態のアイテムは休息などで回復できない。

2.5.1 呪われたアイテム

呪われたアイテムを使用した場合、呪いの強さに見合った数³の「呪いとーくん」を得る。

呪いとーくん 呪いとーくんを置かれた能力は「非回復」アイコンを一時的に獲得する。呪いとーくんは”ぶれず”で取り除くことができる。

呪いを解く アイテムにかけられた呪いは”ぶれず”(能力喪失)によって解くことができる。

2.6 きゃら成長

シナリオ達成などでゲームに一区切りがつき、GMが適当と思った時点で成長を行う。

2.6.1 成長の手順

1. d100を振って種別を決定する
2. d100を振って能力(候補)を決める
3. 1と2を繰り返してもう1つ候補を決める
4. 2つの能力(候補)の片方を選択する

³ d3,d6,2d3などで決定