



ルールサマリー

ここでは、各ルールをまとめたサマリーを掲載します。GMはあらかじめ印刷しておき、セッション中に参照できるようにしておくといでしょう。

オリジナルPCの作成 (→ P49)

①レベルの決定

・ [レベル] は必ず「1」と記入する。

②種族、スタイルの決定

●種族の決定

・ [種族] を1つ選択する。
・ [能力値] は自動的に決定する。

●スタイルの決定

・ [メインスタイル] [サブスタイル] を1つずつ選択する。
・ [メインスタイル] [サブスタイル] は同じものを選択できない。

③戦闘値基本値の算出

・ 以下の式で算出した値に各 [スタイル] の修正値を加算する。
・ [装甲] [結界] は0となる。

$$\text{【命中】} = \text{【筋力】} \div 2$$

$$\text{【回避】} = \text{【敏捷力】} \div 2$$

$$\text{【発動】} = \text{【知力】} \div 2$$

$$\text{【抵抗】} = \text{【意志力】} \div 2$$

$$\text{【物理D】} = \text{【筋力】} \div 2 + \text{【レベル】}$$

$$\text{【精神D】} = \text{【知力】} \div 2 + \text{【レベル】}$$

$$\text{【AP】} = (\text{【耐久力】} + \text{【レベル】}) \times 3 + \text{【意志力】}$$

$$\text{【行動値】} = (\text{【敏捷力】} + \text{【観察力】}) \div 2$$

④スキルの取得

・ 以下の [スキル] を取得し、セット可能な [スキルスロット] にセットする。

・ ただし、全て [ランク:1] のものでなければならない。

1: [基本攻撃スキル] を1つ。

2: [種族スキル] を1つ。

3: [メインスタイル] の自動取得 (※) の [スキル] 1つ。

4: [種族スキル] [スタイルスキル] [共通スキル] から任意のもの合計3つ。

⑤強化結晶の取得

・ 以下の [強化結晶] を取得し、セットする。

1: [ランク1] の [種別: 防御] を1つ。

2: [ランク1] の [種別: 強化] を1つ。

⑥戦闘値総計の算出

・ 戦闘値基本値に [強化結晶] の修正値を加算する。

⑦トラブル No. の決定

・ 1~5の中から任意の数字1つを選択する。

⑧ブースト No. の決定

・ 「6」と、効果に [ブーストNo.追加] と記載された [スキル] をセットしている [スロットNo.] が [ブーストNo.] となる。

⑨ウィッシュリストの決定

・ [ウィッシュリスト] に [消耗品] を6個記入する。

・ ただし、「上限」欄に印刷された [ランク] 以下の [アイテム] しか記入できない。

・ 「所持数」は全て0となる。

⑩初期消耗品の取得

下記の初期消耗品セットから1つを選び、取得する。

セット1: 回復カプセル、応援メガホン

セット2: オーラ強化剤、応援メガホン

セット3: オーラ硬化剤、応援メガホン

セット4: 気つけ薬、応援メガホン

⑪AP/MP/絆/予算の現在値の決定

・ [AP] [MP] の現在値は最大値と同じ。

・ [絆] の現在値は「2」、[予算] の現在値は「0」となる。

⑫その他のパーソナルデータの決定

・ 各種決定表 (→P53) を使用しパーソナルデータを決定する。

・ [感情] のみ、準備フェイズに決定する。

種族/スタイル

種族	筋	耐	敏	観	知	意
ドッグ	4	3	3	4	2	3
キャット	4	3	5	4	2	1
リトルバード	2	2	3	3	5	4
ラビット	2	2	3	5	4	3
ハムスター	1	2	4	4	3	5
タートル	3	5	2	3	2	4

種族	命	回	発	抵	物	精	A	行
ヘッジガード	1	1	0	1	0	0	20	1
ブレテター	1	1	0	0	4	0	15	1
ハイドアウト	0	2	0	0	2	0	10	3
チャージャー	1	1	1	1	0	0	10	2
ウィザード	0	0	2	2	0	6	5	0
ディヴァイン	1	1	1	1	0	2	10	1

スキルの記号の意味

※…その [スタイル] が [メインスタイル] の場合に自動取得となる [スキル]。

◆…主に調査フェイズの [戦闘外] に使用する [スキル]。

☆… [メインスタイル] のPCしか取得できない [スキル]。

†…使用しても [行動回数] を消費しない [エネミースキル]。

◎… [BR] が2以上でないとき取得できない [ボススキル]。

レベルアップ (→ P133)

①レベルの上昇

・ [レベル] が1上昇する。

②トレーニング

・ [能力値] を1つ選択し、[予算] を現在の [能力値] ×300消費する。

・ 選択した [能力値] を+1する。

③能力値の上昇

・ [能力値] を2つ選択し、それぞれ+1する。

・ 1つの [能力値] を+2することはできない。

・ [トレーニング] で上昇させた [能力値] を上昇させることはできない。

④スキルの取得とセット

・ 取得可能な [スキル] の中から、[ランク] が [レベル] 以下のものを1つ取得する。

・ 名称に☆がある [スキル] は、その [スタイル] を [メインスタイル] に選択しているPCのみ取得できる。

・ [メインスタイル] の自動取得 (※) [スキル] 以外の [スキル] 1つを、同じ条件で取得可能な [スキル] 1つと変更できる。

⑤スキルのセットしなおし、各種再計算

・ [スキル] を全てセットしなおすことができる。

・ [能力値] や [戦闘値] などを再計算する。

・ [トラブルNo.] を1~5の任意の値に変更することができる。

※最初から [レベル:2] 以上のPCを作成する場合は、「高レベルキャラクターの作成」(→P52)を参照。

判定 (→ P103)

2dを振る

・2dのうち、1dを [PETダイス]、1dを [ティマーダイス] と呼ぶ。

トラブル

・ [PETダイス] の出目が [トラブルNo.] だと発生。
・ 判定から [PETダイス] が除去される。
・ [絆] +1&センス増加条件「がまんできない!」を達成。

成否の確認

・ 達成値 (基準値+2d) ≥ 目標値で成功。
・ [対決] の場合、[達成値] が高いほうが勝利する (同値の場合は能動側が勝利する)。
・ 出目「6」が2個の場合 [クリティカル] (自動成功)。
・ 出目「1」が2個の場合 [ファンブル] (自動失敗)。

セッション進行 (→ P126)

セッション進行の流れ

①準備フェイズ (→ P126)

・ 自己紹介を行い、[感情] を決定する。
・ 動画配信シートの以下のデータを記入する。
チャンネル名、リーダー名、影響力、現在のフォロワー数
・ [センス増加条件] を決定する。決定方法は「センス増加条件の決定ルール」(→P137)を参照。

②導入フェイズ (→ P128)

・ 導入の演出後、GMは以下の情報を公開する。
情報項目数、ターンリミット、報酬、現在公開できる情報項目

③調査フェイズ (→ P128)

・ 「調査ターンの進行」に従いターンを進行する。

④終了フェイズ (→ P132)

①エンディングの演出

エンディングを演出する。

②センスによるMPの回復

回復量: 低い方の [センスレベル] × 3。

③フォロワー数の増加

増加量: 高い方の [センスレベル] × [影響力] 。

④報酬を得る

基本報酬: 「成長表」(→P127) の「報酬」を参照。

追加報酬: 高い方の [センスレベル] × 50

⑤動画の炎上

下記の炎上条件を1つでも満たした場合、[炎上ポイント] を算出し「炎上表」(→P135)を振る。

条件①: [調査ターン] 数が [ターンリミット] を超過した。

条件②: [MP] が0以下のPCが1体以上存在する。

条件③: PC全員が [気絶] し任務に失敗した。

⑥レベルアップ

[フォロワー数] が次の [レベル] に必要な数に達していれば [レベルアップ] を行う。

⑦アイテムの売買

[アイテム] を好きなだけ売買できる。

アイテムの購入と売却 (→ P97)

・ [消耗品] は任意のものを購入できる。
・ [強化結晶] は [ランク] が [レベル] 以下のもののみ購入可能。
・ [アイテム] を売却した場合、[価格] の半分の【予算】を得る。
・ 【予算】と [アイテム] は譲渡できない。

リロール

・ 振ったダイスを振り直すことを [リロール] と呼ぶ。
[目標値] や修正などはそのままダイスを振り直す。

MPリロール

・ 1回の判定で2回まで、1回につき [MP] を3点消費。
・ 任意のダイス1個を [リロール] し、[リロール] 前と後の好きなほうの出目を適用する。

リロールの提案

・ GMは、PCやNPCに対して [リロール] を提案できる。
・ PCが受け入れた場合、センス増加条件「がまんできない!」を達成した上で、[リロール] を行う。
・ PCは1セッションに5回まで受け入れ可能。

反転

・ 振ったダイスの出目を「裏返す」ことを [反転] と呼ぶ。

調査 (→ P128)

調査ターンの進行

手順①: 調査ターンの進行

・ 調査ターンが1進み、全員が [未行動] になる。

手順②: 手番キャラクターの決定

・ [未行動] のPCのうち1体が手番キャラクターになる。

手順③: 手番キャラクターの行動

・ 手番キャラクターが [行動] を実行後、[行動済] となる。

手順④: 未行動の確認

・ [未行動] のキャラクターがいる場合は手順②へ戻る。

手順⑤: ターン終了

・ 全員が [行動済] になったら手順①へ戻る。

行動の種類

A. 調査

・ 公開されている [調査項目] に対して [調査判定] を行う。
・ 成功すれば [効果] の内容を適用し、イベントが発生する。
・ [調査判定] に対し、[未行動] のPCは [協力] を行える。

B. もふもふアクション

・ 以下のうち1つを実行する。
・ 以下の効果に加え、[AP] が最大値まで [回復] する。
①アログルーミング: [ギフト] を受け取る。
②アピール: 任意の [センス] +1d。
③ご主人がいちばん: [絆] +1。

C. アイテムの売買

・ [アイテム] を好きなだけ売買できる。

D. スキルの使用

・ [使用: 通常] の [スキル] を1つ使用する。
・ [MPコスト] の消費だけで使用可能。

E. 待機

・ なにもせずに [行動済] になる。

協力

・ 手番キャラクターが [調査判定] を行った直後、[未行動] のPCは [協力] を宣言できる (1回の [判定] につき1回まで)。
・ PETダイス (1d) を振り、その出目だけ [調査判定] の [達成値] が上昇する。これを [協力判定] と呼ぶ。
・ この行為は [判定] として扱われる ([トラブル] が発生する可能性があり、[判定] に影響する [スキル] や [アイテム] を適用できる)。

戦闘 (→ P109)

戦闘開始の処理 (→ P110)

エネミーの配置

- ・エネミーを [配置] に指定されたエリアに [設置] する。
- ・ [配置: 任意] の場合、エリアA～Cの任意のエリアに [設置] する。

実力看破判定

- ・PC全員が [実力看破判定] (→P124) を行う。
- ・誰かが成功すればエネミーのデータを参照できる。
- ・ [ボス] は [名称] [レベル] [看破] [ロール] [基本] [行動値] のみ判明する。

PCの配置

- ・PCをエリアE～Gの任意のエリアに [設置] する。

ターン進行 (→ P111)

①タイミング: SD獲得

- ・キャラクター全員は [未行動] となる。
- ・PCは [SD獲得数] だけ [SD] を獲得する。
- ・ [ブーストNo.] と同じ出目の [SD] の数だけ、さらに追加で [SD] を獲得する。

②タイミング: 開始

- ・NPC→PCの順で [使用: 開始] を任意の回数実行する。

③手番キャラクターの決定

- ・ [未行動] のキャラクターの中で最も [行動値] が高いキャラクターが手番キャラクターとなる。

④手番キャラクターの行動

- ・ [使用: 通常] を1回と、 [使用: 簡易] を任意の回数実行できる。
- ・ [未行動] のキャラクターがいる場合は③へ戻る。

⑤退却

- ・敵陣営の [ナワバリ] 内に存在する全てのキャラクターは1エリア [後退] する。

⑥タイミング: 終了

- ・各キャラクターは [使用: 終了] を任意の回数実行する。

行動の種類 (→ P115)

戦闘移動 (使用: 簡易/コスト: n)

- ・1エリア [前進] または [後退] 。
- ・敵の [ナワバリ] で実行すると次の [手番] まで [回避] [抵抗] -4。

スキルの使用 (使用: 特殊/コスト: 特殊)

- ・ [スキル] を1つ使用する。 [SD] と [MP] の両方を消費する。

消耗品の使用 (使用: 特殊/コスト: n)

- ・所持している [消耗品] を1つ使用する。

状態の解除 (使用: 特殊/コスト: n)

- ・自身に付与されている [状態] を1つ [解除] する。

攻撃スキルの処理 (→ P122)

①攻撃スキルの宣言

- ・使用する [攻撃スキル] を宣言し、 [対象] を決定する。

②攻撃者の判定

- ・ [命中] または [発動] で [判定] を行う。
- ・ [クリティカル] の場合、 [ダメージダイス] の出目が全て [6] となる。

③防御者の判定

- ・ [回避] または [抵抗] で [判定] を行う。

④ダメージ算出

- ・ [ダメージ] は以下の式で算出する。
[攻撃力] + [ダメージダイス] の出目 + [物理D] または [精神D]

⑤ダメージ減少

1. [装甲] / [結界] の適用
2. ダメージを [半減] する効果の適用
3. 最終ダメージの算出

⑥ダメージ適用

- ・ [最終ダメージ] だけ [防御者] の [AP] が減少する。

エネミーの行動指針 (→ P157)

全 [ロール] 共通の行動指針

- ①自分の [手番] 中は、使用できる [スキル] を全て使用する。
- ② [攻撃スキル] を複数持っている場合、上のほうに書かれたスキルを優先的に使用する。
- ③不利な [状態] はできる限り [解除] する。

[ロール: 防御] の行動指針

- ①できる限り [ナワバリ数] が増えるよう行動する。

[ロール: 近接] の行動指針

- ①できる限り多くのPCを [攻撃スキル] の対象に選択する。
- ②できる限り [ナワバリ数] が増えるよう行動する。

[ロール: 射撃] の行動指針

- ① [ダメージ] を与える [攻撃スキル] を使用する場合、最低でもPCのうち1体以上を対象に選択する。
- ② [手番] 終了時に、できる限り [状態: 射線妨害] を付与されているエネミーより後方のエリアに移動する。
- ③できる限り多くのPCを [攻撃スキル] の対象に選択する。

※ [知性] が [低い] エネミーは行動指針に従って行動する。 [知性] が [高い] エネミーはGMが自由に行動を決定できる。

センス (→ P136)

センスが増加する条件

A. センス増加条件を達成する

・達成した [センス増加条件] の [増加値] だけ増加する。

B. 調査判定に成功する

・ [調査項目] の [効果] に書かれただけ増加する。

C. [センス] を増加させる効果を使用する

・ [スキル] や [アイテム] の [効果] だけ増加する。

D. リロールの提案を受け入れる

・任意の [センス] +4。

ギフトが発生する条件

A. センスが☆のマスに到達した場合

・ [ウィッシュリスト] の中から、[ランク] が「☆に到達したセンスのセンスレベル」以下の [アイテム] を1つ獲得する。

B. スキルや調査判定の効果

・ [ウィッシュリスト] の中から、[ランク] が「高いほうのセンスレベル」以下の [アイテム] を1つ獲得する。

状態 (→ P119)

名称	効果	状態の解除
射線妨害:●●	この [状態] のキャラクターより後方のエリアにいる味方は、敵が●●に該当する [対象: n 体] の [射撃攻撃] の対象に選ばれない。	なし。
キープLv n	現在所持している [SD] の出目を、次のターンに n 個まで維持することができる。エネミーの場合、[行動回数] + n 。	[タイミング: SD獲得] の終了時に自動的に [解除]。
飛行	[戦闘移動] で 2 エリアまで移動できる。また、敵の [ナワバリ] で [戦闘移動] を実行した際のペナルティを受けない。	[タイミング: 簡易] で [状態の解除] を実行。
隠密	[ナワバリ] を確認する際に 0 体として扱い、[対象: n 体] の [スキル] の対象に選択されなくなる。[攻撃スキル] を使用すると [急襲] が付与される。	[使用: 通常] の [行動] を実行すると自動的に [解除] される。
急襲	[命中] [発動] + 1、[攻撃スキル] の [攻撃力] + 2。	[手番] 終了時に自動的に [解除]。
転倒	[回避] - 1、[戦闘移動] を実行できない。	[タイミング: 簡易] で [状態の解除] を実行する。
暗闇	[命中] [発動] - 2。	[タイミング: 簡易] で [状態の解除] を実行。
挑発	[挑発] を与えた相手を [攻撃スキル] の対象に含めない場合、[命中] [発動] - 2。また、[知性] が [低い] エネミーは [挑発] を与えた相手を可能な限り攻撃しようとする。	[タイミング: 終了] を迎えるか、[状態: 挑発] を与えたキャラクターが [状態: 気絶] を得ると自動的に [解除]。
侵食Lv n	[タイミング: 終了] 時に [AP] が $n \times 5$ 点減少する。	[タイミング: 終了] で [目標値: $10 + n$] の [耐久力] 判定に成功する。 ※エネミーは [命中] - 7 で判定する。
麻痺Lv n	あらゆる [判定] - n 。	[タイミング: 簡易] で、[AP] を $n \times 5$ 点減少する。
怯みLv n	[未使用SD] のうち任意の n 個を [使用済SD] に変更する。エネミーの場合、ターン終了時まで [行動回数] - n 。	効果を適用後、自動的に [解除]。
気絶	詳細は (→ P125) を参照。	なし。

有利な状態

不利な状態

REC