

体験版

2015年10月31日バージョン

河嶋陶一朗／冒険企画局

本セットの内容はテーブルトークRPG『神話創世RPG アマデウス』を体験するためのものです。このセットに書かれたルールや名称は開発途中のものであり、実際の商品では変更される可能性があります。



KADOKAWA



体験版について

この「神話創世RPG アマデウス 体験版」は、12月19日（土）発売の「神話創世RPG アマデウス」（以下「製品版」）のルールやデータの一部を抜粋したものです。また、製品版とは一部ルールやデータが異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、この体験版と製品版で記述が異なる場合は、製品版の記述を優先してください。

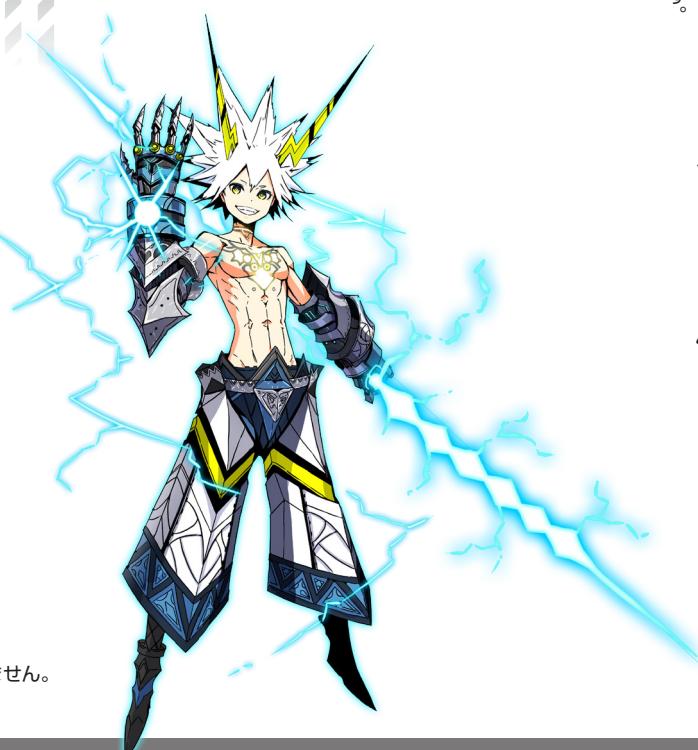
この体験版の収録内容

- キャラクター作成、判定、戦闘など基本的なルール
- 合計10柱の親神データ
- 基本的な武器、アイテム、ギフトデータ
- 2体の怪物データと8種の脅威データ

製品版でできるようになる

製品版では、下記の内容を収録し、より多彩なゲームを楽しむことが可能となります（※下記以外にも多数の追加箇所があります）。

- 名前表など、より多彩な表を掲載
- 入門リプレイを収録
- 合計30柱の中から親神を選択可能
- サンプルシナリオ収録
- 体験版の約二倍の種類の武器・アイテムデータを収録
- 体験版の六倍以上の種類のギフトデータを収録
- キャラクターの成長
- 12体の怪物データと40種の脅威データ



スタートセットの併用について

この体験版のルールを使い、現在「TRPG ONLINE」(<https://fujimi-trpg-online.jp>)にて配信中の「神話創世RPG アマデウス スタートセット」を遊ぶことができます。

その際は、下記の点にご注意ください。

- キャラクター作成ルールを使用し、スタートセット収録のキャラクター以外のキャラクターで遊ぶことができます。その際、シナリオ中の親神のセリフはGMがアレンジしてください。
- 判定や戦闘のルールが一部変更になっています。この体験版の各項目を一読していただき、体験版のルールを適用してください。

0はじめに

ようこそ、神話の世界へ！

私たちのよく知る現実のすぐ隣には、不思議な世界が広がっています。そうした世界は、絶望の闇に覆われ、普通の人々には見ることができません。そこには、神話の神々や怪物たちが生き続けているのです。

『神話創世 RPGアマデウス』（以下「アマデウス」）は、現代の神話世界で冒険を行つRPGです。

みなさんは、謎めいた予言に導かれ、絶望の闇の向こう側に旅立ちます。そこには、邪悪な神々の陰謀や、人々の記憶や歴史を喰らう怪物たちとの戦いが、みなさんに待ち受けています。

仲間と共に失われた世界や物語を取り戻すことができるでしょうか？ その成否は、みなさんに活躍にかかるかもしれません。

まずは、ルールを読んで冒険に備えましょう。すべてを暗記する必要はありません。ですが、初めての冒険に備えて、一応最初から最後まで、一読しておくといいでしょう。リプレイパートを読んだあとの方が、理解しやすいかもしれません。

そして、一緒に『アマデウス』を遊ぶ仲間が見つかつたら、いよいよ、冒険が始まります。

みなさんは、神子になります。神話世界に旅立つのです！

0.01 特別な読み方

【RPG】：サイコロを二つ振って、少ない数の方を十の位、大きい数の方を一の位として、1～6の数を求める。特殊なサイコロの振り方。

【】：ゲーム的に特殊なデータであることを意味する。キャラクターの能力値、生命力、想い、ギフト、アイテムなどに使用される。【】：計算式であることを表す。『アマデウス』では、計算の結果、端数が出た場合、特に注意書きがない限り、切り捨てとする。

〈〉：『アマデウス』の世界の特殊な固有名詞であることを表す。セッション：『アマデウス』では、一回のゲームのことをセッションと呼ぶ。

フェイズ：セッションの大きな区切り。キャラクターが登場し、冒

険に向かうまでが導入フェイズ。冒険中は冒険フェイズ。最大の敵との戦いは決戦フェイズと呼ばれる。

【シーン】：導入フェイズと冒険フェイズで使われるセッションの小さな区切り。キャラクターが登場し、なにか重要なことが起こる。特

に冒険フェイズ中の「シーン」は、キャラクターが一回行動するのとほぼ同じ意味である。

【ラウンド】：決戦フェイズで使われるセッションの小さな区切り。冒険フェイズ中の「シーン」との大きな違いは、一つのラウンドのなかで複数のキャラクターが重要な行動をとることができる点である。

【シナリオ】：ゲームマスターが用意するセッション用のデーターをいろいろのこと。

【GM】：ゲームマスターの略。シナリオを作成し、ゲームの進行を行ったり、ルールの審判をしたり、キャラクターのロールプレイをしたり、お話を語つたりする。

【プレイヤー】：神子のキャラクターを使って、シナリオに挑戦するゲーム参加者。みんな、自分だけのキャラクターを用意して、ゲームに参加する。

【キャラクター】：ゲーム上に登場する仮想の人格。プレイヤーは、自

するカードとシート。

【表】：ロロ6や、ロロ6など、サイコロの書かれた表は、ランダムに何かを決定するためのもの。この表を使用するよう指示された場合、指定されたサイコロを振り、その出目に対応する項目の結果を適用すること。

0・02 世界設定・用語集

神：神話生物と呼ばれる情報生命体の一種。古代、世界を創造し、支配していたが、人々の時代の到来を感じ、別次元に移住した。絶大な力を持つが、現世への直接干渉を禁じられている。

神群：文化ごとに分けられた神のグループ。ギリシア神群、ヤマト神群、エジプト神群、クトゥルフ神群などがある。

神子：神が現世に干渉する手段として作り出した存在。様々な方法で、神の血を与えられ、特殊な力を操ることができる。

恩恵：神子が、人間の肉体という器を通して、現実世界に影響を及ぼすことのできる神の力。親神の機能に沿った能力が与えられていっている。

想い：愛情や嫌悪など、キャラクターが別のキャラクターに対しても抱くことだわり。プラスのものとマイナスのものがある。想いは世界のありかたをほんの少しだけ変えることができる。

予言：神や神子に下される未来の情報。必ずしも臺本らしいものばかりではない。

運命：予言を実現させようとする無形の力。未来は確定しているわけではない。神子は、運命を変転させたりねじ曲げたりして、予言が示す未来をより望ましいものに変更できる。

インガ：運命を改変するための力。冒険を通じて、インガをつむぎあげていくことで、神子は、情報生命体である神々の力を活性化させることができる。

悪魔：人類や世界への愛を失い、凶行にはしる神。基本的に属していた神群から追放されている。

万神殿：悪魔に対抗するため、いくつもの神群が連合して作り上げた機関。現世で行われる神子の冒険をサポートする。

怪物：人間に憑依し、自らの物語を再演する神話生物。憑依対象や周囲の人間の記憶を取り込んで力を増す。

絶望の闇：一般人の知覚を狂わせる闇。怪物が引き起こす悲劇や不幸によって、その闇は徐々に濃くなっていく。

絶界：絶望の闇に覆われ、神話災害が発生している地域。絶界内にいる一般人は、物語に取り込まれ、怪物の餌や、怪物に奉仕する存在になってしまふ。また、絶望の闇が、一定の濃度に達すると絶界は現世から切り離され、魔界となつて人々の記憶から失われる。

0・03 アマデウスの遊び方

「アマデウス」は、おしゃべりをしたり、サイコロを振つたりしながら異世界の冒険を楽しむテーブルトークRPGの一種です。このゲームでは、ロールプレイといって、自分の作ったキャラクターになりきって冒険を行つてもらいます。なりきるとは言つても演技は必須の要素ではありません。そのキャラクターらしい行動を考え、宣言していくだけで充分です。ロールプレイが実際のように行われるかについては、リプレイパートが参考になるでしょう。

以下のルールパートには、ゲームをどのように進めればいいのか、その方法が書かれています。ただし、色々なことができるテーブルトークRPGでは、ルールに用意されていない状況が起ることがあります。プレイヤーがルールで決められていない行動をとりましたがった場合、ゲームマスターはゲームが楽しくなるように自由にルールを変更、調整しても構いません。その場で新しくルールを作つてしまつてもいいですよ。

また、ルールの判断に迷つた場合はゲームマスターが最終的な裁定を行います。この裁定はセッションごとに変化しても構いませんし、場合によっては同じセッションのなかで、同じ状況に対する裁定が変わつても構いません。楽しくなるように決める、という原則さえ意識されていいべきなのです。

そして、各プレイヤーはゲームマスターの裁定に従つてください。

0・04 アマデウスの神話設定

『アマデウス』は、「神話」をテーマにしたRPGです。セッションの中では、しばしば聞き覚えのある神話に関するシチュエーションが登場するでしょう。そして、それらと、自分の知っている知識が食い違うことがあるかもしれません。

そんなときゲームマスターのつくりたシナリオや、ほかのプレイヤーのつくりたPCの設定に「それは間違いだ」と言つのは、『アマデウス』においてはマナー違反です。

神話や伝説にはいくつもの説やバリエーションが存在しており、詳しく判明していないこともあります。たまたま、あなたが知らない説なのかもしません。また、「アマデウス」において、神話とは「多く人に影響を与えた物語」のことを指します。「現在では誤りと判明しているが、多くの人はまだ信じている過去の常識」を背景とした怪物やPCが登場することは、『アマデウス』の世界設定的には正しいのです。それに、そこで語られているのは、あくまで「アマデウス」での設定です。学問ではありません。ゲームの世界における隠された真実は、ゲームマスターとプレイヤーが、セッションのなかで決めてください。そしてその際は、できるだけ、ほかの参加者の考えた想像を壊さないよう配慮するようにしましょう。

『アマデウス』を遊ぶとき、各参加者は、神話はただの材料にすぎないと考えてください。自分の知る神話のなかから、面白いと思つた箇所だけを拾つたり、拡大解説しても問題ありません。



キャラクター作成

万物の尺度は人間である。あるものについてはあるということの、ないものについてはないということの。

——プラトン『ティエイテス』プロタゴラスの言葉

ここでは、これから『アマデウス』を始めるプレイヤーのために、キャラクターを作成するルールを説明します。ここで紹介するルールは、PCを作成するためのルールです。また、一部のデータや表は、キャラクターを成長させるときにも参照する場合があります。キャラクターは、おおまかに「基本設定」、「能力値」、「ギフト」、「所持金とアイテム」、「人物欄」の五つの項目によって構成されます。各プレイヤーは、キャラクターシートの、これらの項目を順番に設定していくことでキャラクターを作成します。

『アマデウス』を初めて遊ぶ場合、付録のキャラクターシートのコピーを用意しましょう。

1.1 基本設定

まずははじめに、PCの基本的な設定を決めます。基本設定には、「レベル」、「親神」、「神群」、「属性」、「背景」、「個性」があります。

1.01・01 レベル

レベルとは、その神子の強さを表します。PCたちは、様々な経緯を経て、「神の血」を受け継ぎ、神子として戦うことを通じて経験を積むことで、レベルは上昇します。

1.01・02 親神

親神とは、自分のPCに力を授けている神のことです。PCたちは、様々な経緯を経て、「神の血」を受け継ぎ、神子として戦うことになります。

この体験版の後半から始まる「神名録」のページを参照して、自分の親神を一柱選んでください。以降も親神のページはよく確認するので、コピーしておくと便利でしょう。

1.01・03 神群

神群とは、神話ごとに形成される神々の組織です。神族と呼ばれることもあります。

PCの神群は、そのPCの親神と同じものになります。親神のページにある神群の項目と同じものを引き算してください。

- ①レベル
そのPCの基本的な強さを表します。最初は1です。
- ②属性
そのPCの属性です。
- ③名前
そのPCの呼び名です。
- ④神群
そのPCと、PCの親神が所属する神々の組織です。
- ⑤親神
そのPCに神の血を授けた神です。
- ⑥背景
そのPCの受けた予言の傾向です。
- ⑦そのほかの個性
そのPCの性別や年齢、職業です。



基本設定の読み方

- ⑧経験
そのPCの経験値を記入する場所です。この値が一定の値以上になると、レベルが上がります。最初は0点です。

①基本設定

そのPCの基本的な設定です。

②能力値

そのPCの素質や才能をD～Sの範囲で評価したもので。PCの【生命力】や所持金などに影響を与えたり、ゲーム中、判定をするときに使います。

③ギフト

神より与えられた特殊な才能です。様々な特殊効果を発生させます。



キャラクターシートの読み方

- ④所持金とアイテム
神々の世界でのみ流通するお金とアイテムです。
- ⑤人物欄
そのPCに関係する人物を記入する場所です。

キャラクターシートの読み方

最初の予言

最初の予言とは、PCが生まれたときや、神子の力に目覚めたときにおくられる予言です。

プレイヤーは、自分のPCの背景に合わせて、最初の予言を決めることができます。思いつかない場合は、各背景に設定された「最初の予言表」を使って、ランダムに決めて構いません。

親神との関係

背景を決定したタイミングで、自分と親神の関係をおおまかに設定します。

多くの神子は親神の直接の子どもや子孫になります。アルテミスやアテナのよう、純潔を誓った神は、子をなさず、自分が気に入った者の夢に現れ、そこで「神の血」を分け与えることもあります。神々は、自分に似た資質を持つ者を愛する傾向があるようです。

親神との関係をどんなものにするか迷った場合、「境遇表」を使って、ランダムに決定することができます。

6	5	4	3	2	1
帰依。あなたは、怪物によって命の危機にさらされました。しかし、神の血を授かるによって、死の淵からよみがえりました。以来、あなたは自らを助けてくれた神に帰依し、その人生を捧げることにしました。	血脉。あなたの一族には、「大きな運命を持つ子が生まれる」という予言が伝わっていました。その予言の子があなたです。恐らく、あなたの遠い先祖に神がいたのでしょうか。一族はあなたに大きな期待や畏怖を寄せています。	家族。あなたは、神の子として幼い頃から生活していました。現実と「聖地」を行き来し、様々なことを神である親から教えてもらっています。そして、いつの日か冒険に旅立ち、英雄になる日を楽しみに待っていました。	孤児。あなたは、親のことについて何も知りませんでした。過酷な環境で暮らすなか、あなたの兄弟姉妹が、あなたを迎えにきました。そして、あなたが神の子どもであり、予言の持ち主だということを教えてくれました。	予言。あなたは、神と人間（獣の子の場合は何らかの動物）が愛し合って生まれた神子です。最近になつて、その事実と予言について、自分の親から知らされました。あなたに両親がいる場合、どちらかの親は義理の親となります。	告白。あなたは、神と人間（獣の子の場合は何らかの動物）が愛し合つて生まれた神子です。最近になつて、その事実と予言について、自分の親から知らされました。あなたに両親がいる場合、どちらかの親は義理の親となります。

1.01・04・01 最初の予言

最初の予言とは、PCが生まれたときや、神子の力に目覚めたときにおくられる予言です。

プレイヤーは、自分のPCの背景に合わせて、最初の予言を決めることができます。思いつかない場合は、各背景に設定された「最初の予言表」を使って、ランダムに決めて構いません。

1.01・04・02 親神との関係

背景を決定したタイミングで、自分と親神の関係をおおまかに設定します。

多くの神子は親神の直接の子どもや子孫になります。アルテミスやアテナのよう、純潔を誓った神は、子をなさず、自分が気に入った者の夢に現れ、そこで「神の血」を分け与えることもあります。神々は、自分に似た資質を持つ者を愛する傾向があるようです。

親神との関係をどんなものにするか迷った場合、「境遇表」を使って、ランダムに決定することができます。

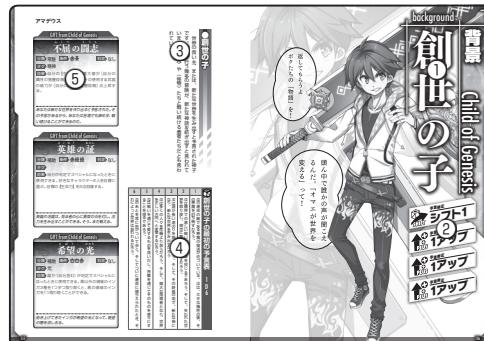
1.01・04 属性

属性とは、様々なキャラクターや物体の持つ本質的な性質です。赤、青、緑、白、黒の五色の色で表現され、以下の様な意味を持ちます。

属性表	
赤	情熱、怒り、炎、都市、破壊
青	慈愛、臆病、水、海、癒し
緑	喜び、墮落、大地、森、成長
白	驚嘆、恥辱、風、空、創造
黒	絶望、嘆き、闇、宇宙、死

PCの属性は、そのPCの親神と同じものになります。親神のページにある属性の項目と同じものを引き写してください。

それぞれの背景に関する解説は、次々ページから始まります。その解説を読んで、自分のPCにふさわしい背景を一種類選んでください。



背景データの読み方

①背景名
その背景の名前です。

②予言修正
能力値を決めるときに使う修正です。親神の血脉値を、予言修正を使って増減させます。

③概説
その背景に関する簡単な説明です。

④最初の予言表
各PCが最初に受けた予言をランダムに決めるものです。

⑤背景ギフト
その背景のPCが修得可能なギフトです。

アマデウス

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from Child of Genesis 英雄の証

分類 補助 条件 赤緑緑 判定 なし

タグ

効果 自分が判定でスペシャルになったときに使用できる。好きなキャラクター2人を目標に選ぶ。目標の【生命力】を2点回復する。

英雄の活躍は、見る者の心に勇気の炎を灯し、活力を生み出すことができる。そう。まだ戦える。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

●創世の子

世界の救い主、または、新たな世界を生み出すと予言された神子です。彼らが行う幾多の冒険が、新たな神話を紡ぎ出すと言われています。〈悪魔〉や〈怪物〉と戦い続ける勇者たちとともに言われています。

創世の子はあまり裏表のない英雄です。最初の予言に関しては、いすれ訪れる最大の試練、ととらえることが多いでしょう。いつのまにか最初の予言を達成していた、ということもあります。

彼らは人間としての生活を神子としての冒険と同様に大事にします。なにもあきらめず、すべてを手に入れようとするのです。

創世の子の最初の予言表 1D6						
6	5	4	3	2	1	0
汝の運命の敵である悪魔の復活が近づいている。汝は、大きな犠牲の後、その悪魔を討ち倒すだろう。	汝は魔界での激しい戦いに、その身を投じるであろう。そして、失われた世界を取り戻し、現世に驚きをもたらすだろう。そして、その終焉の地で、新たな神になり、新たな世界を生み出すだろう。	汝は多くの人々を危機より救うだろう。そして、偉大な指導者となり、世界を正しい方向へと変革するだろう。	汝は戦いを通じて愛するものを見いだし、苦難を通じてそのものを幸せにすることを得るであろう。	汝のあとを常に死がついて歩く。そしてついに運命に捕らえられたとき、それが汝によって世界は救われるだろう。	汝の運命の敵である悪魔の復活が近づいている。汝は、大きな犠牲の後、その悪魔を討ち倒すだろう。	汝は魔界での激しい戦いに、その身を投じるであろう。そして、失われた世界を取り戻し、現世に驚きをもたらすだろう。そして、その終焉の地で、新たな神になり、新たな世界を生み出すだろう。

background

創世の子

Child of Genesis

予言修正
シフト
SHIFT

予言修正
1アップ
PLUS

予言修正
1アップ
PLUS

予言修正
1アップ
PLUS



アマデウス

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from Child of Calamity

ほろびの瘴気

分類 常駐 条件 赤黒 判定 なし

タグ

効果 戦闘中、自分が欄外にいない場合、そのパラグラフにいる脅威と、自分以外のPCが受けるダメージが1D6点上昇する。

あなたに重くのしかかる死の気配。その呪いは多くの死者を生み出す。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

●災厄の子

世界に不幸をもたらすと予言された神子です。多くは世界の終末や、神殺しの予言の持ち主となります。怪物や魔物になるという場合もあります。その予言を隠しながら、自身の呪われた運命を覆す方法を探しています。

災厄の子は影のある英雄です。最初の予言が人生にまといつき、実現を回避することが行動の指針になっています。友人を殺すなら友人から遠ざかるでしょう。人間としては、なにか世捨て人のようになることが多いといいます。しかし、運命の導きによって逃避する対象と交わるとき、彼らはベストをつくします。

災厄の子の最初の予言表 1D6						
6	5	4	3	2	1	0
汝は望むと望まざるにかかわらず、もつとも愛するやの命を奪うだらう。	汝の歩みは背後に絶望の闇を残し、やがてそこから魔界が立ち上がるだろう。	汝は力と富と愛をその身に集めるであろう。その幸福の頂点において、破滅が始まる。	汝の栄光は聖地にあり。恩寵をもつて神を殺し、その血に染まつた手を掲げるであろう。	汝は世に仇をなす大魔魔の依代となるであろう。その身に訪れる試練も幸福も、すべてその隕滅のためと知れ。	汝は望むと望まざるにかかわらず、もつとも愛するやの命を奪うだらう。	たしかに私はこの世界を滅ぼすのかもしれない。でも、それは今じゃない!



background

災厄の子 Child of Calamity

予言修正
SHIFT

予言修正
2アップ

予言修正
2アップ

予言修正
1ダウン

アマデウス

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from Oracle

みちびくうた 導きの歌

分類:補助 条件:青緑白白 判定:なし
タグ:音

効果:自分が判定でスペシャルになったときに使用できる。自分以外の好きなキャラクター1人を目標に選ぶ。目標は、修得している術式のギフトの中から、条件を満たしているのを一度使用できる。

その歌声は、神子たちに何をなすべきかを教える。あなたの歌に導かれた者たちは、神の如き奇跡を生み出す。

神や神子たちの物語を人々に伝えることを使命とする神子です。神々が神話災害に対抗するために結成した組織「万神殿」の忠実な使徒として、ほかの多くの神子たちを支援しています。導きの子は神に近い英雄です。神話災害について他の神子たちが受けた予言を探し、理解し、正しい方向に誘導しようとしています。見かたをえれば、英雄たちを操って正しい目的を果たさせる司令官や管理者のような存在です。彼らの多くは人間としての生活を離れ、万神殿や神群の聖地で暮らすことを選びます。

●導きの子

神や神子たちの物語を人々に伝えることを使命とする神子です。

神々が神話災害に対抗するために結成した組織「万神殿」の忠実な

使徒として、ほかの多くの神子たちを支援しています。

導きの子は神に近い英雄です。神話災害について他の神子たちが

受けた予言を探し、理解し、正しい方向に誘導しようとしています。見

かたをえれば、英雄たちを操って正しい目的を果たさせる司令官や管理者のような存在です。

彼らの多くは人間としての生活を離れ、万神殿や神群の聖地で暮らすことを選びます。

導きの子の最初の予言表 1D6						
6	5	4	3	2	1	0
汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。 汝は歴史の空白に踏み込み、その謎を解き明かし、余の人々に答えを示すところとなる。	汝は試練に学び、使命を達するたびに成長するであろう。そして偉大な指導者となり、平和な時代を作りあげるであろう。	汝は試練に学び、使命を達するたびに成長するであろう。そして偉大な指導者となり、平和な時代を作りあげるであろう。	汝は歴史の空白に踏み込み、その謎を解き明かし、余の人々に答えを示すところとなる。	汝は歴史の空白に踏み込み、その謎を解き明かし、余の人々に答えを示すところとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。
汝は世界の果てを見つけるであろう。その向こうに広がる新たな世界に、仲間とともに船出する気になるだろう。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。	汝は慈悲し、愛を注いで育てたものは、いずれ世界を変える偉大なものとなる。



背景

Beast Born

background

獣の子



人間に化けるなんて簡単だよ。でも、寝るときは元の姿がいいな。その方がリラックスできるんだよね

予言修正
2アップ
PLUS

予言修正
1アップ
PLUS

予言修正
1アップ
PLUS

●獣の子

動物や植物、怪物など、人でないものと神の間に生まれた神子です。英雄の介添人として、彼らを護り、助ける運命を持っています。

獣の子たちは、自分の命を賭けるに値する主人をみつけるために、冒険に参加します。

最初の予言のとらえかたは、親神や動物としての種別に大きく左右されます。例を挙げれば、犬なら絶えず気にし、猫ならあまり気にしないでしよう。

獣の子は生まれながらにして人間に化ける能力を持つています。これを用いて人間社会に溶け込むことも可能です。

あなたは英雄に寄り添う者。その苦境を支え、主を勝利へと誘うのだ。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

獣の子の最初の予言表 1D6						
6	汝は見いだした主人のために、怖れとともに死の口をくぐることになるだろう。					
5	汝は偉業をなす主人とともに戦い、それを助けるであろう。しかし、主人を死から守ることはできぬであろう。					
4	汝は主人のために究極の選択を迫られ、主命に逆らうだろう。それが主人の栄光へと繋がるであろう。					
3	汝は主人のためには必ずや命を犠牲にすることになるだろう。しかし、善良さから冒険のなかで魔界を作り出すことになるだろう。					
2	汝の主人は善良な人物であろう。しかし、善良さから冒険のなかで魔界を作り出すことになるだろう。					
1	汝は偉業をなす主人とともに戦い、それを助けるであろう。しかし、主人を死から守ることはできぬであろう。					

アマデウス

GIFT from Beast Born

かいそえにん

介添人

分類 常駐 条件 青緑 判定 なし

タグ

効果 誰かが判定でファンブルを発生させたときに使用できる。自分の【生命力】を1D6点減少する。そのファンブルの効果を無効化できる。

アマデウス

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from Living Legend

星座

分類:補助 条件:緑青白 判定:靈力

タグ:空

効果:自分が行動不能になった直後に使用できる。判定に成功すると、【生命力】が2D6点回復する。この効果は、1回のセッションで1度しか使用することはできない。

この世界には、あなたの大業を讃えるための星座がある。あなたを模した星座が空に輝くことで、あなたの物語は消えず、永遠のものとなる。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

○伝説の子

過去に予言を達成し、何らかの偉業を果たしたことのある神子です。いざれも、一般の人々に歴史・伝説上の偉人としてよく知られています。生ける物語として不老の存在となっています。

伝説の子はかつての英雄です。他の神子に対しては、先人としてアドバイスを授けることになるでしょう。ただ、時代のズレはなかなか克服しがたく、昔の感覚を取り戻すにはリハビリが必要です。彼らはときに自分と同じ名前と過去を持つ人物に出会うかもしれません。これは神々や英雄に特有の「影靈」と呼ばれる現象で、どちらも本物です。うろたえないよろしくしましょう。

伝説の子の最初の予言表 1-D6

6	汝の伝説は嘘だ。心に秘めてきた眞美は、その時が来るまで語られることはないであろう。
5	汝は歴史に長大な空白を作り出した魔界の主と戦い、これを打ち負かし、世界にあるべき姿を取り戻した。
4	汝は生まれた地における伝説的な指導者だ。子供ですらみな名を知っている。
3	汝は偉大な発明や芸術品を作り出し、多くの人の心に感動を。体に健康を与えた。
2	汝は過去の時代における世界の運命を変える戦いに挑み、そこで敵に打ち勝った。
1	汝は新たな法則や新たな世界を発見し、現世をより恵みに満ちた場所へと変えた。



1.01.05 **個性**

個性とは、そのキャラクター名前や年齢、性別、職業などです。プレイヤーが自由に決定して構いません。ただし、どんな個性にするか迷った場合、名表で、各個性をランダムに決定することもできます。

1.01.06 **経験**

そのPCの経験値を記入する場所です。この値が一定の値以上になると、レベルが上がります。最初は0点です。

苗字表 D 66	
II	あすかもり 飛鳥森
11	いしがみ 石上
12	いしがみ 白鳥
13	いとう 伊藤
14	いとさき 矢崎
15	きのと 木之本
16	きりゅう 桐生
22	さとう 佐藤
35	ながはら 雜原
34	たなか 高良
33	たかはし 高橋
26	せんば 船場
25	たかはし 高橋
44	すずき 鈴木
45	はるのみや 春ノ宮
46	ひめの 姫野
55	みなせ 水無瀬
56	やえがき 八重垣
66	わたなべ 渡辺
36	にくや 肉屋
ぬまさき 沼沢	

日本人名前表 D 66	
II	あおい 碧明日香
11	あすか 和也
12	あかすや 彩香
13	あけんいち 健一
14	あけんこ 健太
15	さちこ 幸子
16	さおり 大輔
17	さゆり 駿
18	さゆり 明日香
19	さゆり 健一
20	くみこ 久美子
21	けいな 健太
22	けいな 達也
23	じゅんじ 純子
24	じゅんじ 刚
25	ななみ 七海
26	はやて 陽菜
27	ひるし 七海
28	ひるし 哲也
29	なるみ 直樹
30	なるみ 美美
31	はるな 陽菜
32	はるな 七海
33	ひとみ 陽菜
34	まい 舞
35	まい 誠
36	みさき 齋斗
37	まゆみ 真由美
38	まゆみ 純子
39	まゆみ 七海
40	まゆみ 雄太
41	ゆうこ 陽翔
42	ゆうこ 聰
43	ゆうこ 龍之
44	ゆづる 悅
45	ゆづる 聰
46	ゆづる 龍之
47	ゆづる 雄太
48	ゆづる 陽翔
49	ゆづる 聰
50	ゆづる 龍之
51	ゆづる 雄太
52	ゆづる 陽翔
53	ゆづる 聰
54	ゆづる 龍之
55	ゆづる 雄太
56	ゆづる 陽翔

1.02 **能力値**

キャラクターの能力値を決めます。能力値には、【武勇】、【技術】、【頭脳】、【靈力】、【愛】、【日常】の六種類があります。

それぞれ、以下のよつな意味を持ちます。

● **武勇**

戦いに関する経験や闘争本能などを表す能力値です。この値が高ければ高いほど、勇敢で腕っ節が強いということになります。

【武勇】の値は、攻撃を行うときの命中判定、キャラクター作成時の【生命力】の決定などに関係します。

● **技術**

物事を理解するための知恵や知識を表す能力値です。この値が高ければ高いほど、機知や学識に富んでいるということになります。

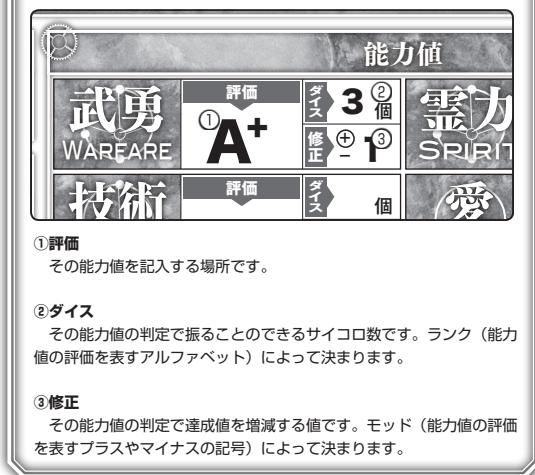
【技術】の値は、様々な情報を調べる調査判定、怪物の脅威を見極める偵察判定、敵を追い詰める追撃判定などに関係します。

● **頭脳**

世界に満ちている不思議な存在との共感する力を表す能力値です。この値が高ければ高いほど、世界から力を借りることができます。

【靈力】の値は、世界との調和を試みる瞑想判定、キャラクター作成時の【生命力】の決定などに関係します。

能力値の読み方



● 愛

誰かから強く愛された経験を表す能力値です。この値が高ければ高いほど、誰かを愛し、愛されることになります。

【愛】の値は、誰かと想いを交わす交流判定、親神に奇跡を祈る

嘆願判定などの関係します。

- 日常

人間としての生活力を表す能力値です。この値が高ければ高いほど、人間社会との適応力が高くなります。

【日常】の値は、導入時の所持金を決めるための経済判定などに関係します。

1.02.01 能力値の評価

能力値は通常、A、B、Cというアルファベットと、「プラスやマイナスの記号を組み合わせて表記されます。アルファベットのことをランク、プラスやマイナスの記号をモッドと呼びます。

ランクは、判定のときに振るダイス（サイコロ）の数を表します。ランクの各評価は「ランク表」を参照してください。

モッドは、判定のときに算出する達成値への修正を表します。達成値とは、挑戦した判定が、どれくらいうまくいったのかを表す数値です。モッドは、プラスの数だけ達成値を上昇、もしくはマイナスの数だけ達成値を減少します。モッドの各評価は「モッド表」を参照してください。

「ランクとサイコロ、モッドと達成値に関する詳しい意味」に関しては、「2. 行為判定」の項目を参照してください。

ランク表

ランク	サイコロの数	評価
S	4個	奇跡的にすごい。
A	3個	超すごい。
B	2個	すごい。
C	1個	普通。
D	1／2個※	苦手。

※サイコロを二つ振り、低い目を採用する。行為判定に適用する特殊ルール「3.03 ランクがロの判定」を参照。

モッド表

モッド	修正	評価
+++	プラス3	神様クラス。
++	プラス2	英雄クラス。
+	プラス1	名人クラス。
なし	修正なし	一般人クラス。
-	マイナス1	かなり危険。
--	マイナス2	絶望的。

1.02.02 能力値の決定

能力値は、親神と背景によって変化します。各フレイヤーは、自分のキャラクターの親神と背景のデータを参照してください。

まず、そのキャラクターの親神の各血脉値を参照してください。これが、そのキャラクターの各能力値の基本値になります。まず、キャラクターシートの各能力値の評価欄に、対応する各血脉値を記入します。

次に、背景の予言修正の効果を、すべて適用してください。予言修正の効果には以下のようなものがあります。

● シフト

予言修正に、「シフト」とあった場合、好きな能力値一つを選んで、そのランクを一段階優れたものにしてください。

● アップ

予言修正に、「アップ」とあった場合、好きな能力値一つを選んで、そのモッドに「+」を一つ付け加えてください。もし、その能力値のモッドが「+」だった場合、その能力値のモッドが「なし」になります。

● ダウン

予言修正に、「ダウン」とあった場合、好きな能力値一つを選んで、そのモッドの「+」を一つ消してください。もし、その能力値のモッドが「なし」だった場合、その能力値のモッドが「-」になります。もし、その能力値のモッドが「-」だった場合、その能力値のモッドが「-」になります。

各予言修正を適用する能力値は、それぞれ別ものでなければいけません。例えば、「アップ」と「アップ」の予言修正を両方とも「武勇」に適用し、「武勇」のモッドに「+」を二つ加えることはできません。

つまり、自分の背景に予言修正が三種類ある場合、三種の能力値を選び、それぞれランクやモッドを変更する必要があるのです。すべての予言修正を適用したら、各能力値ごとに「ダイス」と「修正」の欄を記入します。「能力値の評価」を参照して、そのランクとモッドにふさわしい値を記入してください。

【変調】

1・03・02 変調

実際のセッションでは、【活力】の分だけ【生命力】が上昇します。【活力】とは、各セッション開始時の健康状態のようなものです。【活力】は、導入フェイズで決定します。

【変調】とは、そのキャラクターの心の乱れや病気などを表すものです。通常、キャラクターは、何の変調も受けていません。しかし、セッション中、様々なトラブルに巻き込まれることで、何らかの変調を受ける可能性があります。変調には、以下の六種類のものがあります。

変調表					
重傷	恥辱	墮落	臆病	憤怒	絶望
心に虚無感が生まれ、あらゆることに希望を見いだせなくなっている状態です。絶望の変調を受けたキャラクターは、修得しているすべてのギフトの条件に「黒」が1個追加されます。絶望は黒の属性に対応した変調です。	怒りや憎悪に我を忘れてしまっている状態です。憤怒の変調を受けたキャラクターは、判定時、ムードダイスを選ぶ場合、もつとも低い数字をムードダイスに選ばなければなりません。憤怒は、赤の属性に対応した変調です。	争いや暴力を前にして、心が恐怖に支配されてしまった状態です。臆病の変調を受けたキャラクターは、自分の与えるダメージが1点減少します。臆病は、青の属性に対応した変調です。	快楽に溺れ、奢りや怠慢が生まれている状態です。墮落の変調を受けたキャラクターは、【生命力】を1点減少しないと、判定時にムードダイスを選択できません。墮落は、緑の属性に対応した変調です。	自尊心や体面を気にして、大胆に行動できなくなっている状態です。恥辱の変調を受けたキャラクターは、防御判定時、その能力値のランクが1段階低いものとして扱います。恥辱は、白の属性に対応した変調です。	肉体に大きな傷を負い、生命力が徐々に失われていく状態です。重傷の変調を受けたキャラクターは、シーンの終了時、またラウンドの終了時に【生命力】が1点減少します。キャラクターは、シーンの終了時、またラウンドの終了時に【生命力】が4点減少します。

【生命力】の値は、【武勇】と【靈力】から決定します。【武勇】と【靈力】のランクとモッドを、以下の「生命力算出表」に当てはめ、それぞれのランク係数とモッド係数を算出してください。算出されたランク係数とモッド係数を合計した値が、【生命力】の最大値になります。セッション開始時、各キャラクターの【生命力】は最大値と同じ値になります。

1・03・01・02 活力

生命力算出表					
ランクG	ランク係数10	モッド+++	モッド係数6	モッド-+	モッド係数5
ランクA	ランク係数7	モッド++	モッド係数5	モッド++	モッド係数4
ランクB	ランク係数5	モッド++	モッド係数4	モッド+	モッド係数3
ランクC	ランク係数3	モッドなし	モッド係数3	モッド-+	モッド係数2
ランクD	ランク係数1	モッド-	モッド係数マイナス1	モッド-	モッド係数マイナス2

【生命力】とは、そのキャラクターの肉体的な健康状態や戦う意志の力を表すものです。この値が0点になると、そのキャラクターは「致命傷表」を使用することになります。そのサイコロの出目次第では、死亡する可能性もあります。【生命力】は、0点未満にはならず、最大値を超えるよう回復することはありません。

行動不能になつた場合、ほとんどの行動が行えなくなります。【生命力】が1点以上に回復すれば、行動不能から回復することができます。

1・03・01・01 生命力の決定

【生命力】の値は、【武勇】と【靈力】から決定します。【武勇】と【靈力】のランクとモッドを、以下の「生命力算出表」に当てはめ、それぞれのランク係数とモッド係数を算出してください。算出されたランク係数とモッド係数を合計した値が、【生命力】の最大値になります。セッション開始時、各キャラクターの【生命力】は最大値と同じ値になります。

キャラクターの健康状態を決めます。健康状態には、【生命力】と変調があります。

1・03・01 状態欄

【生命力】

【生命力】とは、そのキャラクターの肉体的な健康状態や戦う意志の力を表すものです。この値が0点になると、そのキャラクターは「致命傷表」を使用することになります。そのサイコロの出目次第では、死亡する可能性もあります。【生命力】は、0点未満にはならず、最大値を超えるよう回復することはありません。



状態欄の読み方

- ①生命力
【生命力】の最大値を記入する場所。
- ②活力
セッション開始時に追加される【生命力】。
- ③現在値
セッションに増減する【生命力】を記入する場所。
- ④変調
セッション中に受ける変調を管理する場所。

ギフトの読み方

ギフト					
ギフト名	分類	条件	判定	タグ	効果
親神の恵み	補助	※	なし		自分が初回を行うとき、その度で自分の親神の機能に該するものであれば、判定 タイコロを発動時に使用できる。自分の「自由力」を2点消費するたび、その判定を1回成功する。ただし、「生の力」は1回の消費で1回の判定を成功する。 ×2点までしか消費できません。
①	②	③	④	⑤	⑥

①ギフト名
そのギフトの名前です。同じ名前のギフトを複数修得することはできません。

②分類
そのギフトの使用タイミングに関する分類です。ギフトの分類は「常駐」、「補助」、「術式」の三種類があります。どの分類のギフトも、条件を満たしていないと効果を発揮しません。

- ・常駐のギフトは、常にその効果を発揮しています。
- ・補助のギフトは、効果に書かれた使用タイミングで使用できます。分類が補助のギフトは、同名のギフト一つにつき一回のシーンに一度だけ使用できます。ただし、戦闘中なら、1ラウンドに一回使用できます。
- ・術式のギフトは、自分がシーンプレイヤーのときに、調査、交流、瞑想、休憩の代わりに行なうことができます。また、戦闘中、自分の行動の順番がまわってきたときに、攻撃や移動の代わりに行なうことができます。

③条件
そのギフトを使用するための条件です。ここに書かれた領域が覚醒していないと、そのギフトを使用することができません。

条件に「※」と書いてあった場合、それは自分の属性と同じ領域が覚醒している必要があります。

④判定
そのギフトを使用するために、どの能力値の判定が必要なかが書かれています。その能力値の判定に失敗すると、そのギフトは効果を発揮しません。

⑤タグ
各ギフトには「タグ」と呼ばれるキー ワードが書かれている場合があります。様々な効果によって、このタグを参照する場合があります。

⑥効果
ギフト使用時に発生する効果です。効果に、使用タイミングが書かれているものは、そのタイミングでしか使うことができません。

1・04 ギフト

ギフトとは、神子が操ることができる特殊能力のことです。親神からの贈り物として扱われます。ギフトには、以下の四種類があります。

●汎用ギフト
特定の神群に所属している者にのみ伝わるギフトです。そのキャラクターが修得可能です。

●神群ギフト
特定の神群に所属している者にのみ修得することができるギフトです。すべてのキャラクターの神群と同じ神群ギフトのみ修得可能です。自分の神群と異なる神群ギフトは修得できません。

●親神ギフト
特定の親神の持ち主のみに伝わるギフトです。そのキャラクターの親神と同じ親神ギフトのみ修得可能です。自分の親神と異なる親神ギフトは修得できません。

●背景ギフト
【親神の祝福】は、すべての神子が修得しているギフトです。キャラクター作成時、プレイヤーは、五つのギフトを修得しています。それぞれ、以下の五種になります。

●背景ギフトから一種
【親神ギフトから一種】自分の親神のデータを参照して、そこに書かれた背景ギフトのなかから一種を選んでください。そのデータを、キャラクターシートに書き写しましょう。

●自由一二種
【背景ギフトから二種】自分の背景のデータを参照して、そこに書かれた背景ギフトのなかから二種を選んでください。そのデータを、キャラクターシートに書き写しましょう。

●背景ギフトから二種
【親神ギフトから二種】自分の親神のデータを参照して、そこに書かれた背景ギフトのなかから二種を選んでください。そのデータを、キャラクターシートに書き写しましょう。

1・04・01 ギフトの修得

キャラクター作成時、プレイヤーは、五つのギフトを修得します。それぞれ、以下の五種になります。

●親神ギフト

【親神の祝福】は、すべての神子が修得しているギフトです。キャラクター作成時、すでに記入されています。このギフトを使うためには、親神の権能を、そのタグ欄に記入する必要があります。

1・05・01 武器の外見

PCの持っている武器は、普段は日用品の形状をしており、戦いになると本来の姿に変化します。武器を入手した場合、持っている武器ごとに、普段はどんな形をしているかを決めてください。迷つたら、「日用品表」を使って、ランダムに形状を決めることもできます。



日用品表 D 66										
22	16	15	14	13	12	11				
化粧品	携帯電話	櫛	ガムテープ	傘	鍵	鏡				
35	34	33	26	25	24	23	食器			
時計	電池	指輪	手帳	タブレット	スプレー					
66	56	55	46	45	44	36	ドライバー			
ライター	ボトル	ペン	手袋	歯ブラシ	バット					

1・05・02 アイテムの決定

各キャラクターは、キャラクター作成時に武器を一つ持っています。自分の親神のデータを参照して、そこに書かれた神性武器のデータを書き写してください。

次に所持金を消費して、好きなアイテムを購入することができます。次ページから始まる「武器リスト」や「消耗品リスト」を参照してください。欲しいアイテムの価格と同じだけ所持金を消費することができます。そのアイテムを一つ購入できます。そのアイテムのデータをキャラクターシートに書き写してください。所持金を一枚未満にすることはできません。

各キャラクターは、「食料」以外のアイテムを三個まで持つことができます。また、それらのアイテムとは別に、「食料」を五個まで持つことができます。

1・05 所持金とアイテム

初期の所持金とアイテムを決定します。

所持金は、**神賃**という単位で扱われます。これは、神々の世界でのみ流通する通貨です。冒険の途中、神話生物たちから何かを購入したり、そのサービスを受ける場合、神賃を消費します。

アイテムは、各神子に与えられた特殊な道具です。冒険や戦闘時に使用します。人間には普通の日用品に見えますが、いざというときにはその姿を変え、神子たちを助けます。

1・05・01 所持金の決定

所持金算出表	ランクA	ランク係数5	モッド++	モッド係数2
	ランクB	ランク係数4	モッド+	モッド係数1
	ランクC	ランク係数3	モッドなし	モッド係数0
モッド++	ランクD	ランク係数2	モッド-	モッド係数マイナス1
モッド係数3	モッド-	モッド係数2	モッドマイナス	モッド係数マイナス2

所持金		アイテム		特殊機能
①	②	③	④	⑤
コイン 神賃	常・消			
食料 個	常	⑥		休憩時に消費することで「休憩」を1回消費できる。使用しているときにチェックをいれること。

①所持金

所持金を記入、管理する場所です。

②アイテム名

アイテムの名前を記入します。ギフトと異なり、同じ名前のアイテムを複数持つことは可能です。

③種別

そのアイテムが常備品か消耗品かを表す場所です。そのアイテムが常備品なら「常」に○を、消耗品なら「消」に○をつけてください。消耗品のアイテムを1度使うと、そのアイテムは無くなります。

④威力

そのアイテムを攻撃に使ったとき、相手に与えることができるかもしれないダメージの値です。特に威力が設定されていないアイテムだとしても、すべてのアイテムは、1D6マイナス1点の威力を持ちます。

⑤特殊機能

そのアイテムを使ったときの特殊な効果です。特殊機能に、使用タイミングが書かれているものは、そのタイミングでしか使うことができません。

所持金とアイテム欄の読み方

特殊機能リスト

●近接 自分と同じバラグラフにいる脅威が未行動の場合、その脅威しか目標に選ぶことができません。

●変幻 攻撃の目標を決めるとき、1D6を振ります。その出目のバラグラフにいる脅威を目標に選びます。6の出目が出るか、その出目のバラグラフにいる脅威を攻撃できない場合、自由に目標を決定できます。

●迎撃n この武器を使って脅威を攻撃したとき、ダメージがn点上昇します。

●パリイn この武器を使った攻撃のあと、そのラウンドの間、自分が行う防御判定にnの修正ができます。

●必殺n この武器を使った命中判定でクリティカルヒットが発生した場合、nD6点ダメージが上昇します。

●精度n この武器を使った命中判定にnの修正ができます。

●安定性n この武器を使った攻撃のダメージ決定のとき、サイコロを振らなかった場合、すべてのサイコロでnの出目が出たことにすることができます。

●装甲n この武器を使った攻撃のあと、そのラウンドの間、自分が受けたダメージをnD6点軽減できます。

●対空 この武器を使って飛行状態の目標を攻撃する際、命中判定にプラス1の修正、威力が2D6点上昇します。対空Aだと、この武器を使った攻撃に常に「対空」の効果がつきます。対空Bだと、「対空」の効果を使うと、この武器は消費されます。

●対潜 この武器を使って潜水状態の目標を攻撃する際、命中判定にプラス1の修正、威力が2D6点上昇します。対潜Aだと、この武器を使った攻撃に常に「対潜」の効果がつきます。対潜Bだと、「対潜」の効果を使うと、この武器は消費されます。

●靈撃n この武器を使った攻撃のあと、そのラウンドの間、自分が行う妨害判定にnの修正ができます。

●華麗n この武器を使った攻撃において、ダメージ決定のために振ったサイコロの出目のn個をムードダイスにすることができます。

●特攻「●●」「」内に書かれたタグ名を持つ怪物や脅威を攻撃時、威力が1D6点上昇します。複数のタグ名が書かれている場合、そのうち、いずれか1つのタグ名が該当していれば、威力は上昇します。複数のタグ名が該当している場合でも上昇する威力は1D6点だけです。

●軽減n「●●」「」内に書かれたタグ名を持つ怪物や脅威からダメージを受けたとき、そのダメージをn点軽減できます。この特殊機能は、装備しているだけで発動します。

武器リスト

名前	価格	種別	威力	効果	解説
短剣	3	常備品	1D6	迎撃3 必殺2	ナイフやダガー。力がなくても扱いやすい武器です。
投げ縄	3	常備品	1D6-1	靈撃1 対空B	敵に投げつけて、その動きを束縛する縄です。
棍棒	4	常備品	1D6+4	精度-1 必殺2	原始的な鈍器。機能的な武器です。
鞭	4	常備品	2D6	変幻 華麗1	先が幾つかに分かれた鞭です。エジプト神群はネヘバと呼びます。
鎌	5	常備品	2D6	特攻「鎌、金属、建物、機械」	鍛冶職人が使うような金属製のハンマーです。
直剣	5	常備品	2D6	安定性3	刀身がまっすぐ伸びた両刃の長剣です。ギリシア神群ではクシボスと呼びます。
曲刀	5	常備品	2D6+1	華麗1 必殺1	湾曲した片刃の剣です。ギリシア神群ではマカラやハルペー、エジプト神群ではケベシュ、ヤマト神群では蛇行剣と呼びます。
盾	5	常備品	1D6	装甲1 パリイ1 軽減2「刃」	敵の武器による攻撃から身を守るものです。盾ごと体当たりするシールラッシュという攻撃法もあります。
弓	5	常備品	1D6	対空A	弾性のある木や金属にツルをはり、矢を撃ち出す武器です。
拳甲	6	常備品	1D6	迎撃2 パリイ1	素手格闘用のグローブです。拳を護る装甲である、打撃力を上げる武器でもあります。
矛	6	常備品	2D6	精度1 安定性3	槍の前身となった竿状武器で、幅広の穂先を持ちます。
槍	7	常備品	2D6	精度1 対空B	刺突に特化した竿状武器です。戦場や獵場などで、幅広く活用されました。
三叉槍	7	常備品	2D6	精度1 対潜B	水中の獲物を狙うのに特化した、穂先が三つ叉にわかれた槍です。
大剣	7	常備品	2D6+4	近接 特攻「巨人、獣」	両手で扱う巨大な剣です。巨大な獣と戦うのに向いています。
杖	7	常備品	1D6	靈撃1 パリイ1	自分の身を守る杖。不思議な力が宿っており、敵をかく乱できます。
両手斧	8	常備品	3D6	近接 必殺1	巨大な斧。ギリシア神群の神子たちは、ラブリュスと呼んで愛用しました。
大鎌	9	常備品	3D6	近接 精度-1 華麗1	神話的存在の持つ象徴的な武器です。



アマデウス

消耗品リスト

名前	価格	種別	威力	効果	解説
食料	1	消耗品		休憩時に食事を行うことで、自分の【生命力】を1点回復できます。	冒険の途中に食べる保存食です。味はともかく、栄養価は高いです。
お香	2	消耗品		自分が瞑想判定を行うとき、サイコロを振る前に使用できます。その判定が自動的に成功します。	心を落ち着けるお香です。瞑想をはからせます。
手がかり	2	消耗品		自分が調査判定を行うとき、サイコロを振る前に使用できます。その判定に+1の修正をつけています。	今回の事件に関する情報です。続きを一度だけもたらしてくれます。
お洒落	2	消耗品		自分が交流判定を行うとき、サイコロを振る前に使用できます。その判定に+1の修正をつけています。	衣装やアクセサリーなどです。いつもと違った雰囲気が味わえるのは一度だけです。
供物	3	消耗品		何らかの表を使用してサイコロを振ったとき、その結果が気に入らなかった場合に使用できます。そのサイコロを振り直すことができます。	自分の親神に捧げる供物です。親神の好物や、その好物を模したものです。
護符	3	消耗品		誰かが敵からダメージを受けたときに使用できます。そのダメージを1D6点軽減させることができます。	神々の加護がこめられた護符や魔除けです。
ごちそう	4	消耗品		休憩時に食事を行うことで、自分の【生命力】を最大値まで回復できます。	とても美味しいごちそうです。ほんの少しでも満腹になり、心身ともに回復します。
甘露	4	消耗品		いつでも使用できます。自分の受けている重傷以外の変調1つを回復することができます。	ネクタルやソーマのような人々の命や精神を奮い立たせる飲み物です。
靈薬	5	消耗品		いつでも使用できます。自分の【生命力】を2D6点回復することができます。自分以外のキャラクターにも使用できますが、その場合、回復する【生命力】の値は1D6点になります。	人々の命や精神を奮い立たせる薬品です。口に含むだけでも効果があります。
鎧	6	消耗品		自分が敵からダメージを受けたときに使用できます。そのダメージを2D6+2点軽減することができます。	体を護る鎧です。強烈な攻撃を受けると壊れてしまうでしょう。
爆弾	8	消耗品	3D6	消耗品の武器です。	爆弾です。爆発して、周囲に大きな被害をもたらします。



1・06・03 ゲーム開始時の協力者

初期の協力者として、自分の親神を記入します。

人物名のところに親神の名前を記入し、【想い】のところに1と記入してください。また、親神からの関係を設定します。基本的に、親神からの【想い】は、プラスの関係になります。

関係は、プレイヤーが、自由に設定していいですが、「親心表」を使って、ランダムに決定する」ともできます。

1・06・02 協力者の上限

協力者は二人までしか管理できません。もし、自分の協力者となる条件を満たしたNPCが三人以上になった場合、誰を残すのか、そのNPCのプレイヤーが選んでください。この人物欄に書かれていらないNPCの【想い】は、そのセッション終了と共に消滅します。

親心表		
人物名	想い	関係
かわいい (プラス) / 生意気 (マイナス)	+	-
期待 (プラス) / 肇威 (マイナス)	②	③ ④
自慢 (プラス) / 恥 (マイナス)	+	-
愛情 (プラス) / 無関心 (マイナス)	+	-
有用 (プラス) / 心配 (マイナス)	⑤	+
過保護 (プラス) / 執着 (マイナス)	-	-

キャラクターシートには、ほかにも人物欄が存在します。この欄は、冒險を通じて知り合った神々や仲間たち、協力者、敵の名前を記入する欄です。

1・06 人物欄

通常の人物欄の【想い】が、「そのPCが、その人物欄に書かれたNPCのことをどう想っているか」を表すのにに対し、協力者の欄は「その人物欄に書かれたNPCが、そのキャラクターシートのPCのことをどう想っているか」を表すために使用します。

NPCが自分のPCにプラスの関係の【想い】を持つたとき、そのPCのプレイヤーは、そのNPCの名前と【想い】や関係を記入してください。協力者の人物欄には「予言」の項目があります。協力者用の人物欄に、そのNPCの名前と【想い】や関係を記入してください。協力者の人物欄には「予言」の項目があります。以降、その【想い】や関係を管理してください。

PCは、自分の協力者となったNPCに、その【想い】を使って介入を要請することができるようになります。詳しくは、「7・03 介入」を参照してください。

人物欄の読み方

人物		
人物名	真実	想い
①	□	+
②	③	④
③	□	+
④	□	+
⑤	□	+

協力者		
想い	関係	
⑤	+	

①人物名
出会った人物の名前を記入する場所です。

②予言
その人物に関する予言の【真実】を見ていた場合、この欄にチェックを付けます。

③想い
その人物に対する【想い】の値を記入する場所です。【想い】の値は高ければ高いほど、その人物に対して強い想いを抱いていることになります。ここに何も書いていない場合、その【想い】は0点として扱います。

④関係
その人物への【想い】の性質を書き込む場所です。その人物に対する【想い】が1点以上になったときに設定します。関係には、プラスとマイナスの二種類の属性があります。

り、好意的な関係ならプラスを、敵対的な関係ならマイナスを選んでください。

⑤協力者
そのPCのことを助けてくれるNPCを管理する場所です。人物欄と同じように【想い】や関係を記入しますが、そこに書かれたものは、そのNPCが、そのPCをどう想っているかを表します。

(2) 運命の輪

人間は運命の車輪のようなもので、くるくると廻りつつ、同じ者
がいつまでも幸運であることを許さぬものです。

—— ロードトス『歴史』第一巻

神子であるP.C.たちは、運命と呼ばれる不思議な巡り合わせの影響下にあります。その運命を可視化したものが運命の輪です。『アマデウス』のセッションを行う場合、運命の輪のシートを一枚コピートして、テーブルの上に置いておく必要があります。

P.C.たち神子は、様々な行動を行うとき、運命の輪を参照します。運命の輪が、その行動にふさわしい状況になつていないと、親神の力をそんぶんに揮うことができないのです。

2・01 覚醒段階

覚醒フレームに1個以上インガが配置されると、運命の輪のその領域が覚醒します。各領域が覚醒すると、その領域に対応した属性の行動を行うことができるようになります。

各領域ごとに、配置するインガが何個目なのかで、配置する覚醒フレームの場所が変わります。インガを配置する場合、以下のように対応する覚醒フレームに配置してください。

また、そのシンボルにまったくインガが配置されていない状態を

「屈」状態と呼びます。「屈」の状態も覚醒段階には、五つの段階があります。より高い覚醒段階になると、より強力なギフトを使用することができます。

覚醒フレーム	
インガ	覚醒フレーム
0個	屈。
1~3個	○。第一段階。
4~6個	○。第二段階。
7~9個	○。第三段階。
10個	◎。第四段階。

「屈」状態と呼びます。「屈」の状態も覚醒段階には、五つの段階があります。より高い覚醒段階になると、より強力なギフトを使用することができます。

「怪物」は、「絶望の闇」と呼ばれる特殊なもやのよつたのを生み出し、それに覆われています。このもやは、一般人の知覚を惑わせます。このもやは、一般的な情報を、それを見聞きした者たちが理解できるよつたの形に歪められて伝わるのです。

2・02 黒の領域

黒の領域

黒の領域は、他の属性の領域に比べると特殊なものです。黒の領域の覚醒段階が上昇すると、「怪物」の力も増していきます。そうなると、P.C.たちの行動も制限されてしまします。これは、P.C.たちをとつまく「絶望の闇」が濃くなつていることを表しています。

黒の領域の覚醒段階が第四段階になると、セッションは強制的に終了します。終了フェイズの処理を行つてください。

「怪物」は、「絶望の闇」と呼ばれる特殊なもやのよつたのを生み出し、それに覆われています。このもやは、一般人の知覚を惑わせます。このもやは、一般的な情報を、それを見聞きした者たちが理解できるよつたの形に歪められて伝わるのです。

2・01 絶望の闇

「怪物」は、「絶望の闇」と呼ばれる特殊なもやのよつたのを生み出し、それに覆われています。このもやは、一般人の知覚を惑わせます。このもやは、一般的な情報を、それを見聞きした者たちが理解できるよつたの形に歪められて伝わるのです。

運命の輪とインガチットの読み方



②覚醒フレーム
各領域にある四つの円形のフレームは、各属性のインガを配置する場所です。

①領域
運命の輪は、五つの領域に分かれています。各領域は、黒、赤、青、緑、白の五種類の属性に対応しています。

③インガチット
運命の輪の上に配置していきます。コインなどで代用してもかまいません。

例えば、足を駆けるP.C.が戦闘機に見えたり、妖鳥セイレーンの怪しい歌声が最新のポップミュージックに聞こえたり、キマイラの吐く恐ろしい業火がガス爆発だと錯覚したりします。〈怪物〉たちは、〈絶望の闇〉を使って人間たちをたぶらかします。犠牲者が欲しい場合は魅惑的な情報を伝えて油断させるでしょう。一方、〈絶界〉の存在をなるべく隠蔽したい場合は、立ち入りが禁止されていると思わせたり、そんな場所などなかつたかのように思い込ませたりするはずです。

神子は、そうした〈絶望の闇〉に惑わされると、〈怪物〉や〈絶界〉を見通すことができます。しかし、〈絶望の闇〉が濃くなつた場所では、神子といえども正確な情報を知覚できなくなります。また、〈絶界〉が〈絶望の闇〉に完全に包まれると、その場所は人間たちの世界から孤立します。こうした場所に関する情報は、歪められるだけではすみません。世界中の人たちから、それが存在していたという記憶や記録が失われてしまうのです。そのようにして失われてしまった〈絶界〉のことを、特に「魔界」と呼びます。〈魔界〉には、神子といえど、強力な魔術や神器の助けなしでは入できません。

〈絶界〉が完全に〈絶望の闇〉に囚われる前に——黒の領域の覚醒段階が第四段階になる前に、それをつくつている〈怪物〉を倒すことができるが、P.C.である神子たちの目的になります。

3 行為判定

賽を投げる。

『アマデウス』では、P.C.が「成功するか失敗するか分からない」

行動をとったときに行為判定を行います。

事件の手がかりを調べたり、誰にも見つからないようこうそり隠れたり、誰かに自分の想いを告白したり、怪物を攻撃したり……P.C.たちは、様々な局面で行為判定を行つてしまつ。そういうときに行為判定を行うのです。

行為判定は、単に判定と呼ばれることもあります。

行為判定は、単に判定と呼ばれることがあります。

3・01 行為判定の流れ

行為判定は、以下の手順で行います。

①～⑤の順番に従つて、処理してください。

① 判定の種類
行為判定を行う場合、G.M.は、それがどんな性質のものかを判断し、そこから使用する能力値を決定します。

② 判定による手順
判定によっては、使用する能力値が決まっていくものもあります。

③ サイコロを振り
G.M.は、判定のときにサイコロを一個以上振つていた場合、その出目の中から一つを選びます。選んだサイコロのことをムードダイスと呼びます。

④ インガの獲得

もし、判定のときにサイコロを一個以上振つていた場合、その出目の中から一つを選びます。選んだサイコロのことをムードダイスと呼びます。

⑤ 達成値の算出

ムードダイスの出目を確認します。出目が1～5だった場合、運命の輪を見て、その出目に対応する領域にインガを一つ置きます。出目が6なら、好きな領域にインガを一つ置きます。

もし、判定のときにサイコロを一個しか振つていない場合、この処理は行わず、「達成値の算出」を行います。

⑥ 達成値

次に判定の達成値を算出します。達成値とは、どれだけその行動がうまくいったかを表す目安です。

3・02 アクションダイスに関する特例

振りたサイコロの出目の中から一つを選びます。この選んだサイコロのことをアクションダイスと呼びます。この出目の値のことを達成値と呼びます。そして、判定に使用した能力値の修正値が±0でなかった場合、その修正値の分だけ達成値が増減します。達成値が、目標値以上だったら判定は成功、目標値未満だったら判定は失敗になります。

アクションダイスの出目が6なら、達成値に関わらず判定は成功になります。これをスペシャルと呼びます。

アクションダイスの出目が1なら、達成値に関わらず判定は失敗になります。これをファンブルと呼びます。ファンブルした場合、「ファンブル表」を使用します。

3・03・01 修正

行為判定には、様々な修正がつことがあります。
成功しやすい状況ではプラスの修正がつきます。
失敗しやすい状況ではマイナスの修正がつきます。

修正がついた場合、その達成値が、修正の値だけ増減します。

ファンブル表	
100	
1	運命の輪が回転する。運命の輪の上にある赤の領域のインガを青の領域に、青の領域のインガを緑の領域に、緑の領域のインガを白の領域に、白の領域のインガを赤の領域に、それぞれ同時に移動させる。
2	仲間に迷惑をかけてしまう。自分以外のP.C.全員の【生命力】が1点減少する。
3	この失敗は後に祟るかもしれない……。自分の【生命力】が10点減少する。
4	あまりの失敗に、みんなの態度が変わる。自分に対して一番高い【想い】の値を持っているキャラクター全員の、【想い】の属性が反転する。
5	心中に大きな乱れが生まれる。自分の属性に対応した変調を受ける(黒なら绝望、赤なら憤怒、青なら臆病、緑なら嘲弄、白なら恥辱)。
6	周囲から活気が失われる。運命の輪のなかから、黒以外の領域のインガをすべて1つずつ減少する。

セッションの流れ

①セッションの準備

- ・キャラクター作成
- ・シナリオ作成
- ・必要なものを用意する

②導入フェイズ

- ・予言の配布
- ・任務の説明
- ・活力の決定
- ・冒険の準備

③冒険フェイズ

- ・サイクルの開始
 - PC全員が未行動になる。
- ・シーンの開始
 - シーンプレイヤー、登場人物、舞台を決める。
- ・シーンの行動
 - 舞台の演出を行い、シーンプレイヤーのPCは、調査、交流、瞑想、術式、休憩、自由行動のなかから、いずれかを1回行う。
- ・シーンの終了
 - PC全員がシーンプレイヤーを終えたら1サイクルが終了。
- ・サイクルの終了
 - 次のサイクルのサイクルの開始になる。規定のサイクルが経過すると決戦フェイズになる。

④決戦フェイズ

- ・戦闘の準備
- ・奮起
- ・偵察ラウンド
- ・乱戦ラウンド
- ・追撃ラウンド
- ・終了時の処理

⑤終了フェイズ

- ・強制終了の処理
- ・エピローグ
- ・経験値の獲得
- ・データの調整

4 セッション

—— プルタルコス『アテナイ人の名声について』

『アマデウス』では、一回のゲームのことをセッションと呼びます。

セッションは、基本的にGMとプレイヤーの対話によって進行します。まずGMが状況を説明し、各プレイヤーは、GMに対して自分のPCがどのように対応するかを宣言します。GMは、その宣言

の内容を吟味し、どのようなことが起こったかを決定してください。必要なら、様々なルールを使ってもよいでしょう。セッションの具体的な進行に関しては、リブレイパートが参考になるでしょう。

4.01 セッションの流れ

セッションは、以下の手順で進行します。

それぞれの処理は、該当する項目名の右側に書いてあるページを参照してください。

3・02 絶望の闇の修正

運命の輪の黒の領域が覚醒していた場合、その覚醒段階と同じ値だけ、あらゆる判定の目標値が増えます。これを、絶望の闇の修正と言います。

セッション中、自分のPCが惜しくも判定に失敗した場合、そのプレイヤーは職業修正を使うことができます。職業修正を使った場合、その判定の達成値が1点上昇します。

ただし、職業修正を使うためには、その職業の特徴や技術が、その判定の成功に貢献することを説明しなければなりません。プレイヤーの説明を聞き、その内容にGMが納得したときのみ、職業修正を使うことができます。

職業効果を使った場合、職業欄の後にチェックを入れます。後にチェックがある場合、職業効果を使うことはできません。それ以降、職業効果を使うためには、後のチェックを消す必要があります。

セッション中、自分のPCが惜しくも判定に失敗した場合、そのプレイヤーは職業修正を使うことができます。職業修正を使った場合、その判定の達成値が1点上昇します。

ただし、職業修正を使うためには、その職業の特徴や技術が、その判定の成功に貢献することを説明しなければなりません。プレイヤーの説明を聞き、その内容にGMが納得したときのみ、職業修正を使うことができます。

職業効果を使った場合、職業欄の後にチェックを入れます。後にチェックがある場合、職業効果を使うことはできません。それ以降、職業効果を使うためには、後のチェックを消す必要があります。

3・04 ランクがDの判定

もし、判定に使用する能力値のランクがD以下だった場合、特殊なサイコロの振り方をします。

サイコロを一個振ります。このとき、サイコロを一個しか振らないかったときと同様に「インガの獲得」の手順は行わずに、「達成値の算出」を行います。

「達成値の算出」では、振ったサイコロの出目を比べ、一番低い数値の出目をアクションダイスとして採用します。

「達成値の算出」では、振ったサイコロの出目を比べ、一番低い数値の出目をアクションダイスとして採用します。

4・03・02 生命力につけど

PCの「生命力」が0点になつたら、そのPCは「致命傷表」を振ることになります（「生命力」は、0点以下にはなりません）。そのサイコロの出目次第では、死亡する可能性もあります。

致命傷表

1	致命的な攻撃を受ける。そのキャラクターは「死」する。
2	苦痛の悲鳴をあげ、無惨にも崩れ落ちる。そのキャラクターは行動不能になる。また、黒の領域のインガが1つ増える。
3	攻撃を受けた武器が砕け、敵の攻撃が直撃する。そのキャラクターは行動不能になる。また、アイテム欄から武器一つを破壊する。
4	強烈な一撃を受けて気絶する。そのキャラクターは行動不能になる。
5	意識はあるが立ち上がることができない。そのキャラクターは行動不能になる。次のシーンになつたら「生命力」が1点に回復する。
6	奇跡的に持ちこたえる。「生命力」1点で踏みどめる。

4・03・02・01 行動不能

「生命力」が0点になつたキャラクターは、行動不能という状態になります。行動不能になつたキャラクターは、主要な行動や補助行動を行うことができなくなります。

4・03・02・02 死亡

「致命傷表」の結果や、特殊な効果によってキャラクターは死亡することがあります。死亡したキャラクターは、行動不能になつたキャラクター同様、主要な行動や補助行動は行えず、判定は自動的に失敗します。ただし、ギフトの効果に「死亡」したときに使用できる」と書かれているギフトなり、死亡していても、そのギフトを使用可能です。また、そのギフトによって何らかの判定や行動を要求された場合、通常のルールに従つて、その処理を行います。

死亡は、特殊効果、もしくは嘆願によってのみ回復します。

行動不能のキャラクターが行為判定を行つことになった場合、その判定は自動的に失敗となります。ただし、ギフトの効果に「行動不能になつたときに使用できる」と書かれているギフトなら、行動不能でもそのギフトを使用可能です。また、そのギフトによって何らかの判定や行動を要求された場合、通常のルールに従つて、その処理を行います。

何らかの効果によって、「生命力」が1点以上になると行動不能から回復します。

4・04 ギフトの使用

4・04・01 ギフトの使用条件

ギフトを使うためには、まず、そのギフトの条件を確認してください。ギフトを使うためには、運命の輪の各領域の覚醒段階が、ここに書かれた条件以上になつていて必要があります。

各ギフトの条件には、漢字で「赤」、「青」、「緑」、「白」、「黒」のよくなな各領域の文字が設定されています。文字一個が、その色の領域の覚醒段階一段階分に対応しているのです。

例えば、条件に「緑」と書かれたギフトなら、緑の領域の覚醒段階が第二段階以上になると使用可能になります。また、条件に「緑赤」と書かれたギフトなら、緑と赤の領域の覚醒段階が、それ第一段階以上になると使用可能になります。

4・04・02 ギフトの使用タイミング

ギフトは、その分類によって使用タイミングが異なります。ただし、分類にかかわらず、条件を満たしていないギフトは使用できません。常駐のギフトは、常にその効果を発揮しています。

補助のギフトは、効果に書かれた使用タイミングで使用できます。分類が補助のギフトは、同名のギフト一つにつき一回のシーンに一度だけ使用できます。ただし、戦闘中なら、1ラウンドに一回使用できます。

術式のギフトは、自分がシーンプレイヤーのときに、主要な行動として行なうことができます。また、戦闘中、自分の行動の順番がまわってきたときに、攻撃や移動の代わりに行なうことができます。

4・04・01 特殊な条件

条件に書かれた「※」は、自分の属性と同じ色の領域を表しています。ギフトの条件に「※」という文字一つが、自分の属性と同じ色の領域の覚醒段階一段階分に対応しているのです。

例えば、青の属性のPCが修得しているギフトの条件に「青※」

条件に書かれた「※」は、自分の属性と同じ色の領域を表しています。ギフトの条件に「※」という文字一つが、自分の属性と同じ

色の領域の覚醒段階一段階分に対応しているのです。

例えば、青の属性のPCが修得しているギフトの条件に「青※」

6 冒険フェイズ

現在の難儀もいつの日かよい思い出になるであろう。

——ホメロス『オデュッセイア』

冒険フェイズは、P.C.たちが事件を調査したり、目的地まで旅するフェイズになります。

冒険フェイズは、以下の手順で進行します。

- ①サイクルの開始
- ②シーンの行動
- ③シーンの終了
- ④シーンの終了
- ⑤サイクルの終了

6・01 サイクルとシーン

冒険フェイズは、サイクルという単位でゲームを進行していくます。基本的に、各プレイヤーは1サイクルに1回、自分の手番を行うことができます。

サイクルが始まつたら、プレイヤーは相談しながら、順番に手番を回していきます。この番手番のことをシーン、手番のプレイヤーのことを、シーンプレイヤーと呼びます。

- ①シーンプレイヤーの決定
- ②登場人物の決定
- ③シーンの開始

シーンは、以下の手順で行います。

①シーンプレイヤーの決定
そのサイクルで、まだシーンプレイヤーになっていないプレイヤーのなかから、シーンプレイヤー一人を選びます。その後、シーンの開始時に効果を発揮する特殊効果があれば、その処理を行います。

②登場人物の決定
そのシーンに登場するキャラクターを選びます。
シーンプレイヤーのP.C.は必ず登場します。それ以外のP.C.は、

6・02 サイクルの開始

あるシーンが終わったら、次の手番のプレイヤーを決め、シーンが始まります。これを繰り返して、プレイヤー全員が一度、シーンプレイヤーになつたら、そのサイクルは終了します。

次の新しいサイクルが始まります。

6・03 シーンの開始

そのP.C.のプレイヤーと、シーンプレイヤーの互いの同意があれば登場できます。

NPCが登場するかどうかは、GMが自由に決定じめます。

③舞台の決定

シーンプレイヤーは舞台を選びます。

舞台は、シーンプレイヤーが自由に設定できます。シナリオに「シーン表」が設定されていれば、それを使って、ファンタムに舞台を選んでください。「シーン表」を使う場合も、今までにセッションで描かれた場所であれば、サイコロを振らないで、再びその場所を舞台に選ぶこともできます。これを再訪と呼びます。

ただし、シナリオ上重要なポイントを舞台にするためには、移動判定を行う必要が発生します。詳しくは「13・01 危険な旅」を参照してください。

④舞台の描写

シーンプレイヤーを中心にして、そのシーンの描写を行います。このとき、GMやほかのプレイヤーも、シーンプレイヤーの描写に協力しましょう。

⑤行動の処理

シーンプレイヤーのP.C.は、舞台の描写を行つ途中に、主要な行動を1回だけ行うことができます。自分のシーンの間に行つことができる主要な行動は、以下の五種類です。

- 調査
誰かの【想い】を上昇させるなどができる。
- 交流
誰かの【想い】を上昇させるなどができる。
- 瞑想
運命の輪のインガを調整できる。
- 休憩
シーンに登場した全員で休憩できる。
- 術式
分類が「術式」のギフトを使用できる。

6・03・01 そのほかの行動

以下の行動は、主要な行動とは別に行うことができます。シーンに登場しているP.C.なり、シーンプレイヤーのP.C.以外でも行つことができます。

シーンプレイヤーのP.C.は、これらの行動をしたつえで、主要な行動一種を行つことができます。

アマデウス

●会話や質問

同じシーンに登場しているPCやNPCと会話したり、質問したりすることができます。基本的にいつでも何度でも可能ですが、長くなつた場合、シーンプレイヤーやGMは、それを中断することができます。

●観察

同じシーンに登場している人物や場所、道具、物体、状況などに関して、より詳細な情報をGMに質問することができます。

GMは、シナリオに合わせて、即興で回答してください。そのとき、質問者の状況が観察に適していないかったり、質問の意図がよく分からなかつたりした場合、回答しないこともあります。

また、シナリオ上、明らかに想定していないことに関する質問があつた場合、「それは事件と関係ないですよ」と回答しても構いません。

●アイテムの受け渡し

同じシーンに出でているキャラクター同士なら、アイテムや所持金をいつでも何度でも受け渡し可能です。自分の持っているアイテムを破棄することができます。

●消耗品の使用

使用タイミングを満たしているなら、種別が「消耗品」のアイテムを使用することができます。

●補助のギフトの使用

使用タイミングを満たしているなり、分類が「補助」のギフトを使用することができます。同名の「補助」のギフトは、一回のシーンに一度しか使用できません。

●シーンからの退場

シーンプレイヤー以外のPCは、シーンから退場することができます。ただし、主要な行動の処理が発生していた場合、それらの処理がすべて終了するまで、その途中で退場することはできません。

●シーンの終了

シーンを終了します。

シーンを終了したとき、そのサイクル中にもまだシーンプレイヤーになつていなければ、戦闘フェイズになります。

●サイクルの終了

そのサイクルを終了します。そのサイクルが、シナリオに設定されたリミットでなければ、次のサイクルに移ります。

そうでなければ、決戦フェイズになります。

7 調査と予言

7・01 調査判定

調査を行う場合、そのシーンに登場しているキャラクター、ものは場所や道具、事象などを目標に選んで【頭脳】で判定を行います。これを調査判定と呼びます。

調査判定に成功すると、目標の【真実】を見るることができます。PCやNPCの【真実】を見た場合、人物欄のそのキャラクターの【真実】の欄にチェックを入れましょう。

目標が予言カードを持たない場合、GMは、目標と事件の関連について説明してもよいでしょう。

セッションを通じて、プレイヤーは、様々な【真実】を獲得します。しかし、その内容を口にしたり、【真実】を知らない者に教えることはできません。【真実】について話し合つためには、それを知る者同士で、別室などに移動し、相談することしかできません。テーブルの上で、自由に【真実】について話し合えるようになるのは、その【真実】が公開された後です。そのトリガーが満たされているなり、その【真実】を知る者なら、誰でも公開できます。

7・02 真実の公開

調査を行う場合、そのシーンに登場しているキャラクター、ものは場所や道具、事象などを目標に選んで【頭脳】で判定を行います。これを調査判定と呼びます。

PCやNPCの【真実】を見た場合、人物欄のそのキャラクターの

目標が予言カードを持たない場合、GMは、目標と事件の関連について説明してもよいでしょう。

8 交流と想いの力

友は第二の自己である。

——アリストテレス『ニコマコス倫理学』

交流とは、自分以外のPCやNPCと話したり、触れあったりするだけで、互いの関係性を深める行動です。

交流判定を行う場合、そのシーンに登場している自分以外のキャラクター一人を目標に選んで、【愛】で判定を行います。これを交流判定と呼びます。

8・01 交流判定

交流を行う場合、そのシーンに登場している自分以外のキャラクター一人を目標に選んで、【愛】で判定を行います。これを交流判定と呼びます。

交流判定に成功すると、以下の効果のなかから一つを適用することができます。

- ・自分の目標に対する【想い】を1点上昇
- ・目標の自分に対する【想い】を1点上昇

誰かに対する【想い】が上昇した場合、人物欄の該当するキャラクターの【想い】の値を変更してください。

判定の結果がスペシャルだった場合、前述の効果のなかから一つを適用することができます（自分の目標に対する【想い】を2点上昇することができます）。

することもできます。

関係表 106

1 恋心	(プラス) / 殺意 (マイナス)
2 同情	(プラス) / 侮蔑 (マイナス)
3 憧憬	(プラス) / 嫉妬 (マイナス)
4 信頼	(プラス) / 疑い (マイナス)
5 共感	(プラス) / 不気味 (マイナス)
6 大切	(プラス) / 面倒 (マイナス)

昇してもいいですし、互いに相手に対して【想い】を1点ずつ上昇しても構いません）。

8・01・01 想いの枷

交流判定を行うとき、すでに誰かのことを想っている場合、それが交流の障害になります。これを想いの枷と呼びます。

交流判定の目標値は、自分の持っている【想い】のなかで、もっと高い値の分だけ上昇します。

8・01・02 関係

あるキャラクターに対する【想い】が1点以上になった場合、そのPCのプレイヤーが、その人物との関係を設定しなければなりません。このとき、関係の属性も決定します。プラスなら好意を、マイナスなら敵意を持っています。

関係ごとの属性は、その【想い】が1点以上上昇するたび、ほかの何かに変更することもできます。【想い】の上限は5点です。関係が想いしかない場合、「関係表」を使って、ランダムに決定します。

8・03 介入

自分のPCに対して【想い】を獲得できるNPCは「名もなき」が管理できません。自分のPCに対して【想い】が1点以上あるキャラクターが三人以上になった場合、各プレイヤーは、どのNPCの【想い】を残すのが選択してください。

- ・目標が行つた判定の達成値算出直後（判定への介入）
- ・目標が誰かに与えるダメージを算出した直後（ダメージへの介入）

交流の目標として、神を選ぶこともできます。ただし、神はNPCです。そのシーンに登場するかどうかは、GMが決定します。また、神は非常にわがままな存在です。自分がないがしろにされることを嫌います。GMは、あるPCに対しても【想い】を上

介入すると、【想い】の値だけ、判定の達成値やダメージを増減できます。プラスの関係なら達成値やダメージを上昇、マイナスの関係なら達成値やダメージを減少できます。

8・02 神との交流

交流の目標として、神を選ぶこともできます。ただし、神はNPCです。そのシーンに登場するかどうかは、GMが決定します。

また、神は非常にわがままな存在です。自分がないがしろにされることを嫌います。GMは、あるPCに対しても【想い】を上

8・03 介入

PCは、【想い】が1点以上あるキャラクターに対して、介入という行動を行つことができるようになります。

介入とは、強い感情を抱いている相手を助けたり、邪魔したりします。GMは、神のそのPCに対する関係をマイナスの属性に変更してください（もっとも高い【想い】が複数ある場合は問題ありません）。

介入を一回行った場合、その人物の △ にチェックを入れます。 △ にチェックがある人物には介入できません。それ以降、その人物に介入を行うためには、 △ のチェックを消す必要があります。

介入は、自分が行動不能でも行うことができます。

8・02・01 NPCの介入

プレイヤーは、自分のPCに対しても【想い】が1点以上あるNPCがいる場合、そのNPCに介入を要請することもできます。プレイヤーが、自分の協力者のNPCに対して介入を要請した場合、ルールに従って介入を行います。

プレイヤーが、自分の協力者でないNPCに対して介入を要請した場合、そのNPCの性格や背景を確認してください。もし、そのNPCが介入する動機に乏しいと判断した場合、その要請を却下することができます。

8・03・02 嘆願

NPCのなかでも、神が自分のPCに対して【想い】を1点以上持っていた場合、プレイヤーは神に対して、特殊な介入を要請することができます。これを【嘆願】と呼びます。

嘆願は、誰かの【生命力】が △ 点になつたり、【生命力】を最大値まで回復させたり、死亡したNPCをよみがえらせたりすることができます。

嘆願を行う場合、復活させる目標を一人選びます。また、嘆願に挑戦するためには、神への捧げ物が必要です。捧げ物は、そのPCのレベルと等しい神貨、もしくはそのレベル以上の価値のアイテム一つになります。NPCをよみがえらせるときの捧げ物は、GMがその価値を決定してください。

捧げ物を消費することができたら、【愛】で判定を行います。これを【嘆願判定】と呼びます。嘆願判定は、神のそのPCに対する関係がマイナスになつていていた場合、神のそのPCに対する【想い】の値だけ目標値が上昇します。

嘆願判定に成功した場合、目標の【生命力】が最大値まで回復します。目標が死亡したNPCだった場合、目標は復活します。

嘆願判定の成否に関わらず、嘆願に挑戦した場合、その神の △ にチェックを入れます。 △ にチェックがある神は介入できません。それ以降、その神が介入を行うためには、 △ のチェックを消す必要があります。

9. 暗想

10. 術式

汝自身を知れ。

デルポイのアポロン神殿の柱に刻まれた教訓

何者も無からは生まれない。

——ルクレティウス『事物の本性について』

瞑想とは、運命の輪を調整する行動です。

自分の修得している分類が【術式】のギフトを使用できます。ただし、条件を満たしていないものや、効果のなかに【戦闘中に使用できる】と書いてあるものは使用できません。

9・01 瞑想判定

瞑想を行う場合、【靈力】で判定を行います。これを【瞑想判定】と呼びます。

瞑想判定に成功すると、以下の効果のなかから一つを適用することができます。

- ・赤、青、緑、白、黒の領域のインガを一つずつ取り除く。
- ・赤の領域のインガを青の領域に、青の領域のインガを緑の領域に、緑の領域のインガを白の領域に、白の領域のインガを赤の領域に、それぞれ同時に移動させる。

- ・自分のレベル【D6】を振る。その合計値が、自分の【活力】の値を超えていた場合、自分の【活力】をその値に変更する。この効果によって、【生命力】の最大値は上昇するが、【生命力】は回復しない。



1
休憩

鉢に夢を咲て鉢　酒に心を咲て鉢

アイキュロス 断片

——ソポクレス『アンティゴネ』

休憩とは、そのシーンに登場しているPCが当員で行く特別な行動です。休息を行い、ランダムで様々なことが発生します。

11.0

各自一回ずつ「休憩表」を使用します。
また、休憩中は、【食料】を使用する」ことができます。

対して提案する行動です。このルールは、選択ルールです。参加者が全員が、「アマテウス」に慣れてから使用してみましょう。

自由行動は主要な行動です。プレイヤーの提案が興味深いと思つた場合、それをどのように処理するべきか判断してくださじ。プレイヤーの提案に対し、「何らかの判定を行うべきか、判定の成否によって、どのような効果を発生させるべきか、などが判断すべき内容です。

GMは、自分に判断できないと思った場合、提案を却下していくだけ。いい、最も多くのファンションの問題をもつていて、最も多く

12
自由行動

——ソ。ポクレス『アンティゴネ』

休憩表 D 66

13 マスター・シーン

悩みによって学ぶことこそ／この世の疵と定めたもうて、／人間を思い慮りに導いた御神。

——アイスキュロス『アガメムノン』

GMは、通常のシーンとシーンの合間に、マスター・シーンを割り込ませることができます。マスター・シーンとは、シナリオ上設定された特殊なシーンで、GMがシーンプレイヤーとなり、主導して演出を行います。

マスター・シーンでは、GMは、シナリオに設定されたNPCを行動させたり、PCたちにシナリオ上設定した例外的なイベントに挑戦させることができます。

また、以下にマスター・シーンで行われる代表的なイベントを紹介しておきます。

13・01 危険な旅

シナリオ上、重要な舞台の移動が発生するときに起るイベントです。とある怪物を倒すための武器入手するため神々の聖地を訪れるとき、また、様々な障害に守られた怪物の本拠地にたどりつく

ときなどに移動のイベントが発生します。

危険な旅を行う場合は、PC全員が移動判定を行います。移動判定は【技術】を使用します。

移動判定に成功したPCは、適切な時間の経過の後、無事に目的地にたどりつけることができます。移動判定に失敗したPCは、成功したPCとはぐれ、様々な神話的イベントに遭遇することになります。シナリオごとに設定された「試練表」を使用してください。移動判定に失敗したPCは、「試練表」の結果を適用した後、目的地に到着し、成功したPCたちと合流します。

13・01 神々の乗騎

危険な旅に挑戦するとき、GMが許可すれば、神々の乗騎を借り受け、安全に旅をすることもできます。神々の乗騎を借りるときに必要なお金は5神貨です。

13・02 戻

シナリオ上、PCたちを足止めするイベントです。運命を司る者たちから受けた不吉な予言、PCたちを迷わせる不思議な迷宮、合言葉が分からないと開かない扉……GMは創意工夫をこらして、様々な罠を考えてみてください。

13・02・01 戻として脅威カードを使う

好きな脅威カードを一枚選び、その効果を貰うこともできます。その場合、脅威の効果が発動します。

分類が攻撃の脅威なら、目標に威力と等しいダメージを与えます。

分類が術式の脅威なら、その効果が発動します。このとき、プレイヤーたちは、脅威の効果の無効化に挑戦することができます。その場合、黒以外の領域から、すべて一つずつインガを取り除く必要があります。そして、PCのなかから代表を一人選び脅威に書かれた能力値で判定を行います。判定の目標値は、脅威の【攻撃値】になります。

成功すると、その脅威の効果を無効化することができます。

注意：脅威は本来戦闘のルールの中で処理するものですが、そのため、一部の効果は意味がなかつたり、目標をルールに従つて選ぶことができない場合もあります。その場合、意味のない効果は無視してください。また、ルールに沿つて効果の目標を選ぶことができない場合、GMが自由に目標を決めてください。

13・03 敵との遭遇

倒すべき敵との遭遇です。戦闘のルールを使って処理します。

試練表の一例											
13・06											
6	奇妙な島に漂着して、美しい女性と出会い。彼女の名は、カリュブソーといった。長い年月を彼女と共に過ごすが、いつの日か、君は自分に譲せられた運命を思い出し、島を旅立つ。現実世界では、ほとんど時間は経つていなかつたが、あの島で過ごした経験は、あなたを変えた。自分の年齢を1歳6歳増やし、カリュブソーへの【想い】を2点上昇。また、【マーク】一つにチェックを入れること。	5	砂漠のなかで、這つて歩くワニの様な爬虫人類の群れと遭遇する。1D6ダメージを受ける。	4	砂漠に住む巨大なワームに飲み込まれる。怪物の腹を突き破ろうとするなら、【武勇】で判定を行う。失敗すると、1D6点のダメージを受ける。不名誉な脱出方法を選ぶなら、「恥辱(5)」の変調を受け。	3	スフィンクスに出会い、謎かけを受ける。知恵比べを挑まれる。知恵比べに勝利しないと、先に進むことはできないようだ。【頭脳】で1D6ダメージを受ける。	2	砂漠のなかで、這つて歩くワニの様な爬虫人類の群れと遭遇する。1D6ダメージを受ける。	1	恵比べに勝利しないと、先に進むことはできないようだ。【頭脳】で1D6ダメージを受ける。
6	嵐だ！ この土地を支配する神の怒りを貰つてしまつたのだろうか？ 【生命力】を2点減少し、黒の領域にインガを1つ配置する。	5	砂漠に住む巨大なワームに飲み込まれる。怪物の腹を突き破ろうとするなら、【武勇】で判定を行う。失敗すると、1D6点のダメージを受ける。不名誉な脱出方法を選ぶなら、「恥辱(5)」の変調を受け。	4	砂漠に住む巨大なワームに飲み込まれる。怪物の腹を突き破ろうとするなら、【武勇】で判定を行う。失敗すると、1D6点のダメージを受ける。不名誉な脱出方法を選ぶなら、「恥辱(5)」の変調を受け。	3	恵比べに勝利しないと、先に進むことはできないようだ。【頭脳】で1D6ダメージを受ける。	2	砂漠のなかで、這つて歩くワニの様な爬虫人類の群れと遭遇する。1D6ダメージを受ける。	1	恵比べに勝利しないと、先に進むことはできないようだ。【頭脳】で1D6ダメージを受ける。

14 戦闘

神々の愛する者は若くして死ぬ。

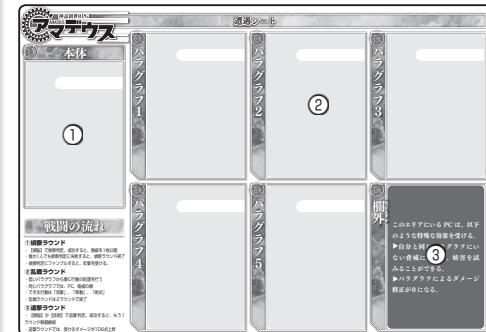
——メナンドロス『一度だまし』

戦闘は、PCが強大な敵と戦うためのルールです。GMは、遭遇シートの「本体」のエリアに、敵の本体カードを配置します。そして、各バラグラフに、配置予定の脅威カードの名前のみを記入してください。

戦闘はPC側と怪物側に分かれて戦います。
戦闘の準備

GMは、遭遇シートの「本体」のエリアに、敵の本体カードを配置します。そして、各バラグラフに、配置予定の脅威カードの名前のみを記入してください。

遭遇シートの読み方



①本体置き場
怪物の本体カードを配置する場所です。

②バラグラフ1～5
脅威カードやPCのコマを配置する場所です。

③欄外
PCたちのみ配置できる特殊なバラグラフです。怪物から少し距離の離れた場所を表します。バラグラフ5の処理が終わったら、欄外にいるPCの処理を行います。欄外にいるPCは攻撃のダメージを上昇させることはできませんが、妨害と呼ばれる、敵の術式を無効化する行動に挑戦しやすくなります。

14・02 戦闘の流れ

戦闘は以下の手順で進行します。戦闘は、一つのシーンとして扱います。

- ①偵察ラウンド
- ②乱戦ラウンド
- ③追撃ラウンド

14・03 01 偵察判定

偵察を行う場合、偵察を行うPCを選択します。
偵察ラウンドでは、PC一人につき、偵察を一回まで行うことができます。偵察を行うPCは、バラグラフ名をヒントにして、好きなパラグラフ一つを指定して、【頭脳】で判定を行います。指定したパラグラフを偵察目標、この判定を「偵察判定」と呼びます。

偵察判定に成功すると、偵察目標に置かれる予定の脅威カードを公開します。GMは、その脅威カードを表向きに配置してください。

14・03 02 反撃

誰かが偵察判定に失敗しない限り、別のPCがさらに偵察を行なうことができます。PCのうち、誰か一人でも判定に失敗するか、PCたちがこれ以上偵察をしないことに決めた場合、偵察ラウンドは終了し、乱戦ラウンドに移ります。

14・03 03 偵察ラウンドの継続と終わる

もし、誰かが偵察判定にファンブルした場合、偵察ラウンドが終了する前に、PCたちは敵の反撃を受けます。反撃が発生した場合、GMは、戦闘に参加するPC全員に、「1D6プラス怪物の本体のレベル」点のダメージを与えることができます。

14・03 04 偵察のない戦闘

敵の奇襲や、お互いに鉢合わせといった状況での戦闘が発生した場合、GMは、偵察ラウンドをなしにして、乱戦ラウンドから、戦闘を開始することができます。

偵察を行う場合、偵察を行うPCを選択します。
偵察ラウンドでは、PC一人につき、偵察を一回まで行うことができます。偵察を行うPCは、バラグラフ名をヒントにして、好きなパラグラフ一つを指定して、【頭脳】で判定を行います。指定したパラグラフを偵察目標、この判定を「偵察判定」と呼びます。

偵察判定に成功すると、偵察目標に置かれる予定の脅威カードを表向きに配置してください。

14・04 乱戦ラウンド

敵味方、互いに入り乱れて乱戦状態になつて戦闘を行つラウンドです。

乱戦ラウンドは、通常、このラウンドを繰り返して処理します。

- ① ラウンドの開始
- ② 行動の処理
- ③ ラウンドの終了

14・04・01 ラウンドの開始時

まず、ラウンドの開始時に発生する特殊効果があった場合、その処理を行います。その後、ラウンドの開始時には、「コフレッシュ」、「行動順の決定」の処理を行います。

14・04・01・01 ラウンド

戦闘に参加している全キャラクターと全脅威は、未行動になります。乱戦ラウンドの「ラウンド回数」、「行動順の決定」の処理に移行します。やつでない場合、「行動の処理」に移行します。

14・04・01・02 行動順の決定

行動順の決定は、乱戦ラウンドの「ラウンド回数」だけ行います。

戦闘に参加するPCは、6面体サイコロを使ってプロットを行います。プロットに関しては、後で詳しく解説します。

プロットする値は、乱戦ラウンドでの行動する順番を表します。プロットした数値が低ければ低いほど、早く行動できます。

プロット公開後、プロットしたサイコロの出目と同じバラグラフに各PCのコマを配置します。6の出目をプロットした場合、「欄外」に配置します。

そして、「行動の処理」に移行します。

14・04・01・02・01 プロット

プロットを行う場合、6面体サイコロをてのひりで離し、1～6の好きな数値を選んで、その面を上に向けます。この値のことをプロット値と呼びます。プレイヤー全員がプロット値が決まつたら、それを一齊に公開します。プロット開始から、それを公開するまでの間、ギフトなどの特殊な効果を使用しない限り、プレイヤー間でプロットについて相談してはいけません。

14・05 行動の処理

遭遇シートのバラグラフ1から、バラグラフ2、バラグラフ3……という順番で、低い数値のバラグラフから順に行動の処理を行っていきます。バラグラフの行動の処理が終わったら、欄外の処理を行います。欄外の処理が終了したら、ラウンドの終了に移ります。

各バラグラフでは、まずそのバラグラフにコマがある未行動のPCが行動の処理を行います。行動には、「攻撃」、「術式」、「移動」の三種類があります。それらの行動を行つたPCは行動済みになります。そのバラグラフに未行動のPCがいなかつた場合、怪物側の行動の処理を行います。GMは、そのバラグラフに設定された「脅威の行動」を行つてください。

14・06 攻撃

攻撃は、以下の順番で処理を行います。

- ① 武器の決定
- ② 目標の決定
- ③ 命中判定
- ④ ダメージの決定

攻撃を行うキャラクターは、まず攻撃に使用する武器を選びます。攻撃を行うキャラクターは、まず攻撃に使用する武器を選びます。

同じバラグラフに、複数のPCがいた場合は、フレイバー同士が話し合つて順番を決めてください。どうしても決まりない場合、1～6を振つて高い目を出した方から行動の処理を行います。

14・05・01 PC同士の順番

同じバラグラフに、複数のPCがいた場合は、フレイバー同士が話し合つて順番を決めてください。どうしても決まりない場合、1～6を振つて高い目を出した方から行動の処理を行います。

攻撃を行うキャラクターは、まず攻撃に使用する武器を選びます。選ぶことのできる目標は、未行動（縦向き）の脅威カードか怪物の本体のいずれかになります。使用する武器によつては、選ぶことのできる目標が制限される場合があります。武器の特殊機能を確認してください。

14・06・03 命中判定

使用する武器と目標が決まつたら、攻撃が成功したかどうかの判定を行います。この判定を**命中判定**と呼びます。

命中判定は、[武勇]で行います。目標の**防御値**が、命中判定の目標値になります。

命中判定に成功すると、P.C.に攻撃が命中します。ダメージの決定を行います。

14・06・04 ダメージの決定

攻撃が命中したら、目標に対する「武器の威力プラス自分が現在いるバラグラフの値」点のダメージを与えます。ダメージの影響は、目標の種類によって異なります。

● 脅威へのダメージ

脅威にダメージを与えた場合、ダメージとその脅威の**【耐久度】**の値を比べます。ダメージが**【耐久度】**以上になつている場合、その脅威を行動済み（横向き）にします。ダメージを与えることによって脅威を行動済みにすることを**破裂**と呼びます。破裂すると、その脅威の**【耐久度】**の値だけ、本体の**【生命力】**を減少させます。

● 本体へのダメージ

本体を攻撃した場合、ダメージの値だけ、本体の**【生命力】**を減らします。

少させます。

14・06・04・01 破滅の色

命中判定でスペシャルが出た場合、クリティカルヒットが発生します。その場合、ダメージの決定の際、ダメージが命中判定の達成値の分だけ上昇します。また、使用する武器によっては、クリティカルヒット時にさらにダメージが上昇するものもあります。

14・06・04・02 クリティカルヒット

命中判定でスペシャルが出た場合、クリティカルヒットが発生します。その場合、ダメージの決定の際、ダメージが命中判定の達成値の分だけ上昇します。また、使用する武器によっては、クリティカルヒット時にさらにダメージが上昇するものもあります。

14・07 移動

自分のコマを、好きなバラグラフか、欄外に移動させることができます。

14・08 術式

分類が「術式」のギフトを使用することができます。

14・09 脅威の行動

各バラグラフにおいて、未行動のP.C.がいなくなつた場合、怪物側の行動の処理を行います。

もしく、そのバラグラフにまだ脅威力カードが配置されなかつた場合、そこに書いてある名前と同じ脅威力カードを未行動（縦向き）に配置します。

脅威には、「攻撃」と「術式」の二種類の分類があります。それぞれごとに、以下のように処理してください。それらの行動を行つた脅威は行動済み（横向き）になります。

14・09・01 脅威の攻撃

脅威の分類が「攻撃」だった場合、G.M.は、その脅威を使った怪物の攻撃の処理を行います。

脅威による攻撃は、P.C.の攻撃と以下の点が異なります。

14・09・01・01 脅威の武器の決定

その脅威力カードそのものが武器となります。

14・09・01・04 脅威のダメージの決定

与えるダメージは、「武器の威力」点です。バラグラフの修正はダメージに追加されず、「破滅の色」の効果は一倍になります。

脅威力カードがP.C.を攻撃した場合、ダメージの値だけ、目標の**【生命力】**を減少させます。

14・09・01・02 脅威の目標の決定

その脅威力カードの効果欄に指定された範囲のなかから、G.M.が攻撃の目標を決定します。

脅威の命中判定は自動的に成功します。目標となつたP.C.は、その攻撃を防御することができたかどうかの判定を行います。これを**防御判定**と呼びます。

防御判定は、脅威力カードの「判定」の欄に書かれた能力値で行います。その脅威の**【攻撃値】**が、防御判定の目標値になります。

防御判定に失敗すると、攻撃が目標のP.C.に命中します。ダメージの決定を行います。

14・09・02・02 脅威の術式

脅威の分類が「術式」だった場合、GMは、その脅威の術式の処理を行います。
怪物が術式を使用した場合、その脅威カードの「効果欄」に書かれた効果が即座に発動します。
PCは、望むなら、この効果に対し、妨害を試みることができます。

14・09・02・01 妨害

PCは、分類が「術式」の脅威の効果を無効化に挑戦することができます。これを妨害と呼びます。
妨害に挑戦するためには、以下のすべての条件を満たしている必要があります。

- ・その脅威が自分と同じバラグラフにある

し、それは前の乱戦ラウンド時にバラグラフに配置されたものである（その「ラウンド中に置かれた脅威カード」に対して妨害を試みる）ことができます。

妨害を行うPCは、「運命の輪」の黒以外の領域から、すべて一つずつインガを取り除く必要があります。四つの領域すべてから

ンガを取り除けなかった場合、妨害を行うことはできません。

インガを取り除いたら、妨害が成功したかどうか、判定を行います。

これを妨害判定と呼びます。

妨害判定に使用する能力値は、その脅威の「判定」欄に書いてあるものになります。目標値は、その脅威の「攻撃値」です。

妨害判定に成功したら、その術式の効果をすべて無効化する」とができます。

14・10 ラウンドの終了

まず、「ラウンドの終了」時に発生する特殊効果があった場合、その処理を行います。
その後、そのラウンドが終了します。終了したのが「1ラウンド目」だった場合、2ラウンド目の「ラウンド開始」になります。終了したのが「2ラウンド目」だった場合、乱戦ラウンドが終了し、追撃ラウンドになります。

14・11 追撃ラウンド

乱戦ラウンドの終了時に、遭遇した怪物の本体の「生命力」が1点以上あった場合、PCたちは敵の追撃を試みることができます。
追撃を試みる場合、判定を行います。これを追撃判定と呼びます。

追撃判定を行えるのはPC一人だけです。プレイヤーのなかで話し合って、誰が追撃判定を行うか決めてください。

追撃判定は、「頭脳」か「技術」で行います。追撃判定の目標値は、怪物の本体の「防御値」になります。
追撃判定に成功すると、追撃ラウンドとして、もう一ラウンドだけ、乱戦ラウンドと同じ処理を行います。この追撃ラウンドは、3ラウンド目の乱戦ラウンドとしても扱います。
追撃ラウンドでは、すべてのダメージは、その値が1D6点上昇します。

戦闘は、以下のタイミングで終了します。

- ・乱戦ラウンドが終了し、追撃を行わなかつた
- ・PCたち全員が行動不能になった
- ・怪物の本体の「生命力」が0になった

戦闘終了時点での、戦闘参加者の状態によって勝敗が決定します。以下の条件を満たしていれば、PCは勝利します。

14・12 戦闘の終了

戦闘は、以下のタイミングで終了します。

- ・怪物の本体の「生命力」が0になつてごる
- 以下の条件を満たしていない場合、PCたちの敗北になります。

14・12・01 戦果と損傷

PCたちが勝利した場合、「戦果表」を使用して、PCたちが獲得する戦果を決定します。勝利した怪物の本体のレベルと等しい回数だけ「戦果表」を使用してください。

PCたちが敗北した場合、「損傷表」を使用して、PCたちが受けた損傷を決定します。ひとつにつき一回ずつ「損傷表」を使用してください。

14・12・01 戦果表 1D6

1	1	1	1	1	1
2	1D6	神貨を獲得する。			
3		好きな領域にインガを1つ置く。			
4		黒の領域からインガを1つ取り除く。			
5		「ランダムアイテム」表で、アイテム入手できる。			
6		PC全員、自分の人物欄の中から、どのチェックを1つ消すことができる。			

以下の条件を満たしていれば、PCは勝利します。

以下の条件を満たしていない場合、PCたちの敗北になります。

以下の条件を満たしていない場合、PCたちの敗北になります。

ランダムアイテム表 2D6

2	「鎧」を1個獲得する。
3	「手がかり」を1個獲得する。
4	「お洒落」を1個獲得する。
5	「護符」を1個獲得する。
6	「甘露」を1個獲得する。
7	「食事」を1D6個獲得する。
8	「お香」を1個獲得する。
9	「供物」を1個獲得する。
10	「靈薬」を1個獲得する。
11	「じきそう」を1個獲得する。
12	「爆弾」を1個獲得する。

1	自分の「生命力」を1D6点減少する。
2	1D6神貨を失つ。
3	黒の領域にインガを1つ置く。
4	「臆病」の変調を受ける。
5	「重傷3」の変調を受ける。
6	自分の人物欄のもっとも高い【想い】1つを選び、それを1点減少する。

特殊な戦場で戦闘を行う場合に使用します。「戦場表」を使って、ランダムに、戦場を決定することができます。

戦場表 1D6

6	墓場。ラウンドの終了時、PCと怪物の本体は、「生命力」が1D6点減少します。また、この戦場にいる場合、PCがギフトを使用するとき、黒の領域にインガが追加で2つあるものとして扱います。
5	森林。すべてのPCと怪物は、受けるダメージが1D6点軽減します。また、この戦場にいる場合、PCがギフトを使用するとき、緑の領域にインガが追加で2つあるものとして扱います。
4	空中。飛行状態にないPCは、あらゆる判定にマイナス1の修正がされます。ラウンドの終了時、潜水状態でないPCと怪物の本体は、「生命力」が1D6点減少します。また、この戦場にいる場合、PCがギフトを使用するとき、青の領域にインガが追加で2つあるものとして扱います。
3	水中。潜水状態でないPCと怪物の本体は、「生命力」が1D6点減少します。また、この戦場にいる場合、PCがギフトを使用するとき、白の領域にインガが追加で2つあるものとして扱います。
2	市街地。すべてのPCと怪物は、与えるダメージが1D6点上昇します。また、この戦場にいる場合、PCがギフトを使用するとき、赤の領域にインガが追加で2つあるものとして扱います。
1	特殊な戦場で戦闘を行う場合に使用します。「戦場表」を使って、ランダムに、戦場を決定することができます。



14・13 戦闘状態

特殊効果によって引き起こされる特殊な状態です。戦闘が終了すると解除されます。

●捕縛状態

捕縛状態になったPCは、移動を行つことができなくなり、あらゆる判定にマイナス1の修正がつきます。怪物の本体や脅威が捕縛状態になった場合、その【攻撃値】と【防御値】が1点減少します。捕縛状態になった者は、ラウンドの終了時に自分の「生命力」を1D6点減少します。

●飛行状態

飛行状態になった者は、自分の武器すべてに「対空」がつき、「対空」がつかない攻撃によってダメージを受けた場合、そのダメージを5%点軽減します。

●潜水状態

潜水状態になったPCが、潜水状態でない目標を攻撃する場合、命中判定のサイコロを振らずに、自動命中にすることができます。達成値が必要な場合は0になります。(怪物や脅威が潜水状態の場合、目標のPCは防御判定を行つことができなくなります)。

15. 決戦フェイズ

事はまつたく剣刀の刃に乗っているようなものだ。

——ホメロス『イリアス』

冒險フェイズが終了すると、決戦フェイズになります。決戦フェイズでは、シナリオで設定された怪物と戦闘を行います。決戦フェイズでの戦闘は、以下の点が通常のルールと異なります。

15・01 奮起

決戦フェイズの戦闘では、P.C.たちは、偵察ラウンドの前に奮起という処理を行なうことができます。各P.C.は、自分の属性の領域にあるインガを一つだけ取り除くことができます。インガを取り除いたP.C.は、自分の【生命力】を「1D6+自分のレベル」点だけ回復することができます。

15・02 決戦での敗北

決戦フェイズの戦闘でP.C.たちが敗北した場合、強制終了となり、即座に終了フェイズになります。そのとき、各P.C.は「損傷表」は使用しないで、強制終了の処理を行なってください。

16. 終了フェイズ

われわれは祭りのあとに来たというわけか。

——ギリシアのことわざ

終了フェイズは、ゲームの結果を処理するフェイズです。終了フェイズでは、以下の順番で処理を行ないます。

- ①強制終了の処理
- ②エピローグ
- ③経験値の獲得
- ④データの調整

16・01 強制終了

セッションの途中で黒の領域にインガが十個配置されたり、決戦フェイズで敗北した場合、強制終了の処理を行ないます。強制終了が発生していない場合は、エピローグの処理に移ります。各プレイヤーは、「悪夢表」を使用して、自分のP.C.のその後を決定してください。

16・02 呪い

「悪夢表」の結果によっては、P.C.は「呪い」という特殊な状況になります。呪いを受けた場合、キャラクターシートの呪いを受けた変調名の下に、波線を引いてください。

呪いを受けたP.C.は、指定された変調を受け続けることになります。呪いとして指定された変調は、「データの調整」のタイミングで、回復させることができません。指定された変調を受けた状態で、次回のセッションを開始することになります。

呪いとして指定された変調だとして、セッション中、アイテムやギフトの効果を使って、回復することは可能です。そうやって変調を回復すれば、呪いも解除されます。反対に、そうした変調を、何らかの効果によって回復させない限り、永遠にその変調の効果が適用され続けます（変調の数値が変動した場合、その状態で変調の効果は適用され続けます）。

絶望の闇の中に一人取り残される。誰もあなたに気づかない。孤独に耐えながら、何とか日常へ帰還したが……そのときの恐怖がぬぐえない。【日常】で判定を行なう。失敗すると、「臆病」の呪いを受ける。

絶望の闇の中で怪物の笑いがこだまする。それは嘲りの笑いだった。怪物や仲間たち……何より自分への怒りがわき上がる。【日常】で判定を行なう。失敗すると、「憤怒」の呪いを受ける。

絶望の闇の中に一人取り残される。誰もあなたに気づかない。孤独に耐えながら、何とか日常へ帰還したが……そのときの恐怖がぬぐえない。【日常】で判定を行なう。失敗すると、「恥辱」の呪いを受ける。

絶望の闇の中を必死で逃げ出した。背後から仲間の声が聞こえた気がする。しかし、あなたは振り返ることができないかった。【日常】で判定を行なう。失敗すると、「恥辱」の呪いを受ける。



アマデウス



16・04・01 ギフトの変更

もし、レベルアップをして、追加でギフトを1個修得していた場合、どのギフトを修得するか決定します。

修得可能ギフトの範囲は、汎用ギフト、自分の神群ギフト、自分の親神ギフト、自分の背景ギフトになります。修得可能ギフトの中から、ギフト一つを選び、キャラクターシートに記入してください。

また、このタイミングで、自分の修得しているギフトを一種類だけ、修得可能ギフトの中から、別の何かに変更することができます。

そのままにしておく。

- 自分の「想い」の合計が、「-+自分のレベル+【愛】のモッド」の値を超えていたら、その値になるよう調整する。
- 協力者の「想い」の合計が、「-+自分のレベル+【愛】のモッド」の値を超えていたら、その値になるよう調整する。
- マークのチェックをすべて消す。
- 神性武器が無くなつていたら、それを一つ獲得できる。

アマデウス

16・03 経験値の獲得

各PCは、セッションの内容によって経験値を獲得します。各PCのプレイを振り返り、その内容と「経験値表」に書かれた条件を達成したかどうか判断していきます。

各条件の中には、抽象的で解釈が分かれる場合もあります。そういう場合、ゲームに参加した全員で話し合い、条件を満たしているかどうかを決定してください。どうしても意見がまとまらなかつた場合、GMが最終的な決定を行います。

得た経験値が一定以上の値になると、レベルが上昇します。レベルを上げるために必要な経験値と、レベルアップしたときの効果は、「レベルアップ表」を確認してください。

16・04 データの調整

経験値の獲得が終わつたら、各PCのデータの調整を行います。以下のデータを調整してください。

レベルアップ表	
1レベル	0～9点。
2レベル	100～209点。ギフトを追加で1個修得する。
3レベル	300～409点。能力値を1つ選び、1アップの効果を適用。
4レベル	500～799点。能力値を1つ選び、シフト1の効果を適用。
5レベル	800～1199点。ギフトを追加で1個修得する。※執行人の資格を得る。
6レベル	1200～1599点。能力値を1つ選び、1アップの効果を適用。
7レベル	1600～2099点。能力値を1つ選び、シフト1の効果を適用。
8レベル	2100～2599点。ギフトを追加で1個修得する。
9レベル	3000～4499点。能力値を1つ選び、1アップの効果を適用。
10レベル	5000点以上。能力値を1つ選び、シフト1の効果を適用。

※執行人に関するルールは、続刊に収録予定です。

経験値表

戦闘	戦闘に勝利するたび怪物のレベル×10点
想い	各プレイヤーは、そのセッションで獲得した各PCへの「想い」-1点につき10点。自分のPCが、そのセッションで獲得した各PCへの「想い」-1点につき10点。
琴線	各プレイヤーは、そのセッションで獲得した各PCへの「想い」-1点につき10点。全員が選び終わつたらGMのかけ声とともに、各PCの担当プレイヤーを指すと、自分のPCは10点を獲得する。一人に指されたPCは10点を獲得する。自分自身は10点を獲得する。
任務	予言で指定された任務を達成したPCは20点を獲得。
冒險	シナリオに設定された冒險を成功させていた場合、PC全員が50点を獲得。シナリオの難しさによって、その経験値は変動する。

ギフトの読み方



①ギフト名

そのギフトの名前です。同名のギフトを二つ以上修得することはできません。また、補助のギフトは、同名のギフト一つにつき一回のシーンに一度だけ使用できます。ただし、戦闘中なら、1ラウンドに一回使用できます。

②分類

そのギフトを使用できるタイミングです。

常駐、補助、術式の三種類があります。

③条件

そのギフトを使用するための条件です。各領域の覚醒段階が、条件に書かれた状態になると、そのギフトが使用可能になります。※印は、ギフトの使用者の属性を表します。

④判定

そのギフトを使用するため必要な能力値です。ここに書かれた能力値による判定に成功すると、効果が発生します。

⑤タグ

そのギフトに関係するタグです。別の効果によって、タグを参照する可能性があります。

⑥効果

そのギフトの効果です。

⑦解説

そのギフトの由来や、ゲーム内でどのようなことが起こっているのかに関する説明です。

神群ページの読み方



①神群名

その神群の名前です。

②神群紹介

その神群に関する簡単な紹介です。

③構成

本書に収録されている、その神群に所属している神の一覧です。

④偏見

その神群が、ほかの神群からどう思われているのか、典型的な意見を載せています。

⑤神群ギフト

その神群のPCが修得できる神群ギフトです。

デカクス
機械からの神。

17 神々の力

—— プラトン『クラテュロス』

この項目では、親神たちのデータを記した「神名録」と神々より与えられる特殊能力「ギフト」を紹介します。

17.01 神名録

神名録とは、各神群の紹介と、そこに所属する様々なに関するデータをまとめたものです。本書の神名録に収録している神群は、ギリシア神群、ヤマト神群、エジプト神群、クトウルフ神群の四種です。ギリシア神群には十一柱、ヤマト神群、エジプト神群、クトウルフ神群は各六柱、合計三十柱の神のデータを収録しています。

17.02 ギフト

この項目では、以下のギフトのデータを紹介しています。

- ・**効果** (ギフトの効果)
- ・**タグ** (ギフトに関係するタグ)
- ・**条件** (ギフトの使用条件)
- ・**判定** (ギフトの使用判定)
- ・**解説** (ギフトの由来や、ゲーム内でどのようなことが起こっているのかに関する説明)

17.02.01 ギフトの封印

各ギフトの項目については、後述する「ギフトの読み方」、もし
くは、「1.04 ギフト」を参照してください。
また、背景ギフトは、「1.01.04 背景」の各背景の紹介ページ
を参照してください。

17.02.02 武器

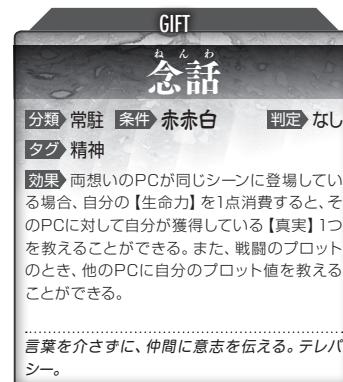
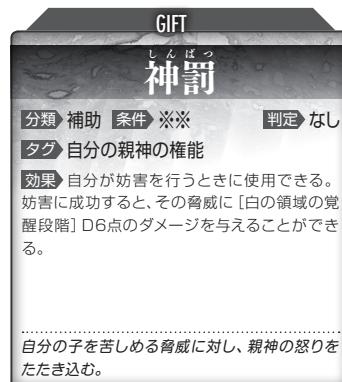
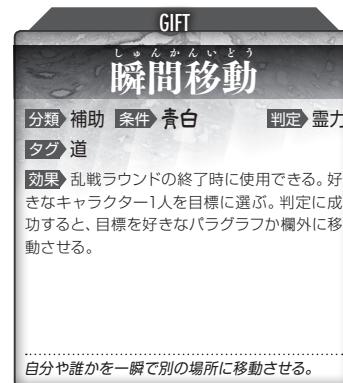
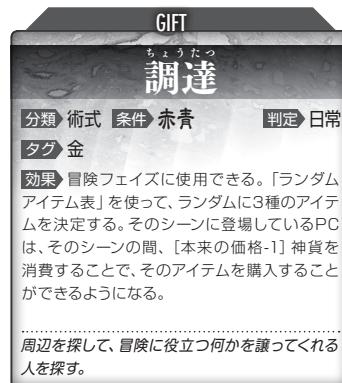
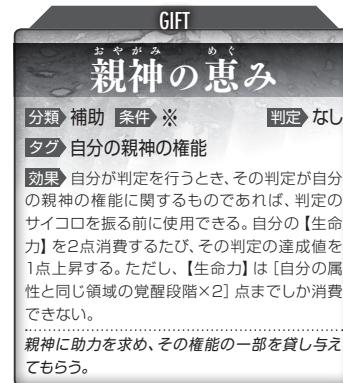
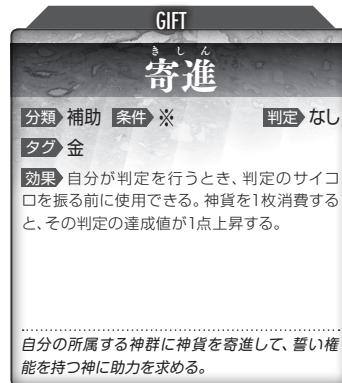
ギフトのなかには、効果内に「武器」と書かれ、その後にデータが記述されているものがあります。こうしたギフトは、覚醒段階がそのギフトの条件を満たしていれば、武器として使用することができます。

また、こうしたギフトの武器に対して、武器を破壊する効果が適用された場合、そのギフトのマークにチェックを入れてください。そのギフトは使用不能になります。

ギフトのなかには、効果内に「武器」と書かれ、その後にデータが記述されているものがあります。こうしたギフトは、覚醒段階がそのギフトの条件を満たしていれば、武器として使用することができます。

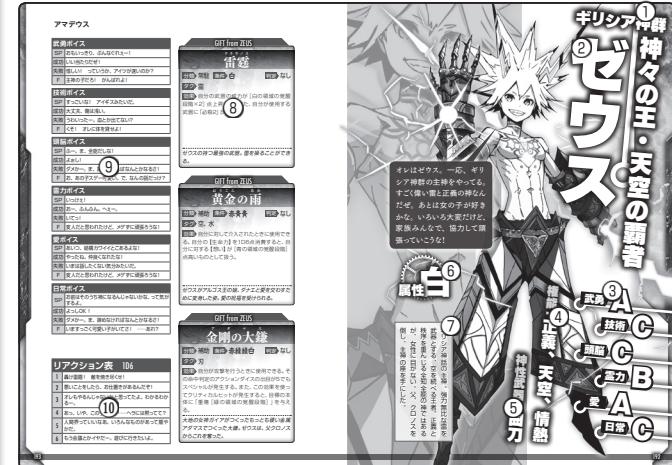
また、こうしたギフトの武器に対して、武器を破壊する効果が適用された場合、そのギフトのマークにチェックを入れてください。そのギフトは使用不能になります。

アマデウス



アマデウス

親神ページの読み方



①所属神群

その神が所属する神群名です。

⑥属性

その神の属性です。その神を親神にすると、それがPCの属性になります。

⑦解説

その神に関する説明です。

⑧親神ギフト

その神を親神にしたときに、PCが修得できる親神ギフトです。

⑨ボイス

PCが各能力値で判定を行ったとき、その成否によって、その神が言う典型的なセリフです。これを読むと、その神がどんな存在か分かることかもしれません。

⑩リアクション表

その親神が言う典型的なセリフです。

③血脉値

その神を親神に選んだときの、PCの能力値の基本値になります。

④権能

その神が司っている分野です。

⑤神性武器

その神を親神にしたときに、最初にもらえる武器です。この武器は、例え破壊されても、セッション終了時には元に戻ります。

アマデウス



アマデウス

ギリシア神群

ギリシア神群は、ほかの神群から以下のようないい見を持たれています。

彼らは感情の高まりに重きを置き、怒りの涙と愛の涙を通して世界を見ます。往往にして感情に流されて誤った選択をしますが、神々のなかでも最も人間らしい神群と言えるでしょう。

近傍に聖地を構えるローマ神群とはライバル関係にあります。ギリシア神群は、西欧文明の基礎となる価値観をつくることに成功しました。西欧文明が世界に広がっていくのに合わせて、様々な人種や民族の神子を生み出してきました。その背景には、主神自らが、子作りに関する見境がないことにも関係しているのです。

悪魔クロノスを盟主とするタイタン神群とは、何度も戦いを繰り広げています。復活したクロノスの陰謀を打倒するため、神話災害との戦いにおいて、中心的な役割を果たしています。

構成

本書に収録されているギリシア神群の神々は、ゼウス、ヘラ、ポセイドン、アテナ、アポロン、アルテミス、アレス、デメテル、ヘラクレス、アフロディーテ、ヘルメス、ヘスティアの十二柱です。

●ヤマト神群

情熱に溢れているのは微笑ましいわね。ただ、ちょっと節操ない気もするわ。少しは、人間たちの見本になるよう行動したり。そんなんだから、身内のケンカがいつまでたっても収まらないのよ。ただでさえ、あんたたちとこの神子は跳ね返りが多いんだから。そんな感じで、自分の子たちに寝首かかれわよ。

●エジプト神群

上の世代がいつまでもケンカふっかけてくるのって面倒だよね。分かる分かる。古いつきあいだし、今回の戦いも協力するよ。キミんごの神子たちは、冒険心に溢れて楽しいしね！でも、砂漠に来るなり、もう少し慎重にした方がいいって伝えてよ。

●クトウルフ神群

騒々しい連中だ。きやつらが暴れると、世界の地形が変わってしまうことも多い。レムリアやムーが、沈んだのもきやつらのせいではないか。しかし、そのせいで、余の目覚めが近づいているのも事実。悪いことばかりではない。いずれアルプスでの借りは返すつもりだが、今は、調子を合わせておこう。

アマデウス

武勇ボイス

SP	おもいきり、ぶんぐれー！
成功	いい当たりだぜ！
失敗	惜しい！ っていうか、アイツが速いのか？
F	主神の子だろ！ がんばれよ！

技術ボイス

SP	すっごいな！ アイギスみたいだ。
成功	大丈夫、傷は浅い。
失敗	うわいつたー。血とか出でない？
F	くそ！ オレに体を貸せよ！

頭脳ボイス

SP	ふー。ま、全能だしな！
成功	よおし！
失敗	ダメかー。ま、諦めなければなんとかなるさ！
F	お、あの子スグ可愛い。で、なんの話だっけ？

靈力ボイス

SP	いっけえ！
成功	おー、ふんふん。へえー。
失敗	いてっ！
F	変人だと思われたけど、メグずに頑張ろうな！

愛ボイス

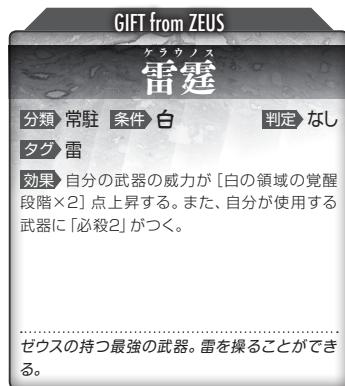
SP	あいつ、結構カワイとこあるよな！
成功	やったね。仲良くなれたな！
失敗	いまは話したくない気分みたいだ。
F	変人だと思われたけど、メグずに頑張ろうな！

日常ボイス

SP	お前はそのうち神になるんじゃないかな、って気がするよ。
成功	よっしOK！
失敗	ダメかー。ま、諦めなければなんとかなるさ！
F	いますぐ可愛い子がいてさ！ ……あれ？

リアクション表 ID6

1	轟け雷霆！ 敵を焼き尽くせ！
2	悪いことをしたら、お仕置きがあるんだぞ！
3	オレもやるんじゃないかと思ってたよ。わかるわがるー。
4	あつ、いや、この子はね。……ヘラには黙って？
5	人間界っていいなあ。いろんなものがあつて賑やかだ。
6	もう会議とかイヤだー。遊びに行きたいよ。



アマデウス

武勇ボイス

SP	首をはねておしまい!
成功	神罰を受けなさい!
失敗	黙って殴られたほうが楽だったのにね!
F	……あいつまた浮気したの?!

技術ボイス

SP	すごい……だなんて、思ってないんだから。
成功	包み込むように威力を殺すよ。
失敗	この痛み、そのまま相手に返してやりなさい!
F	……あいつまた浮気したの?!

頭脳ボイス

SP	あたしの監視を逃れようなんて、百万年早いよ。
成功	えい!
失敗	うまく隠したものね。
F	あ、これは知らないほうがいいやつよ。

霊力ボイス

SP	みつけた。にひひ。
成功	ほーら!
失敗	うぐっ……。
F	バカなのかしら?

愛ボイス

SP	もうなんでも許してもらえそうね。踏んでみる?
成功	あたしのアドバイスが効いたわね!
失敗	ちょっと口が過ぎちやったかな……。
F	バカなのかしら?

日常ボイス

SP	すごいすごい! お祝いのケーキ焼くね!
成功	なかなか、やるじゃない。
失敗	もっと精進しなさい。
F	なにしてるのよ、もう! みんなに笑われたいの?

リアクション表 1D6

1	大丈夫、心配いらないわ。あたしがここにいるから……。
2	あなたを許さない、許さない、許さないんだから!
3	人の結びつきは、そう簡単に切れるものじゃないのよ。
4	あたしやあなたをナメた奴は、全員後悔することになるわ。
5	おっぱいを飲んだら不死身になるって……どこで聞いたの?
6	ゼウスがもうちょっと落ち着いてくれたらいいのに。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from HERA 牛王の目

分類: 常駐 条件: 青白 判定: なし
タグ: 呪具
効果: 自分が行う調査判定と偵察判定に+2の修正がつく。
武器: 威力2D6 華麗1 パリ1

ゼウスの浮気を見つける高い情報収集・監視能力が具現化したもの。アンテナ状の神具が实体化する。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録



ギリシア神群

契約の女神・女性の守護者

属性白

ギリシア神話の最高位の女神。ゼウスの正妻という立場にあるが、お夫・ゼウスの浮気性な性格にいつも頭を悩ませている。高い情報収集能力を持つが、その力は主に夫の監視にばかり使われているとの説も。

権能: 婚姻、女性、嫉妬
C
B
C
B
B
A
B

ギリシア神群

輝ける王子・ひらめく者 アポロン

私はアポロン。天才だ。光と癒しの神。そして歌をも司っている。我が子たるものは、知性と理性を重んじ……とにかくバカなことはダメだ。バカは嫌いなんだ、私は。私を失望させるなよ。

属性
赤

芸能・芸術および光明を司る、ギリシア神話の男神。容姿端麗にして医術・武術にも長ける万能の天才。才能ある者は男女の隔てなく愛する傾向にあるが、敵対者や愚者に対しては極めて冷淡な対応を見せる。

権能・武勇 B
技術 B
頭脳 B+
霊力 B
愛 B
神性武器・詩歌
弓 C

アマデウス

武勇ボイス

SP	私の権能に逆らう愚か者め、燃えてしまえ!
成功	ふつ!
失敗	狙いが甘い。敵をよく見ろ。
F	慌てたな、バカめ。

技術ボイス

SP	敵に降伏でも勧めてやるといい。
成功	すぐに位置を変えて攻撃態勢を整えろ。
失敗	ダメージを把握した。

頭脳ボイス

SP	素晴らしい! お前を誇りに思うぞ!
成功	世界の闇を照らし出せ。
失敗	いまはまだ、それが明らかになる時ではない。

F 簡単なことだぞ?

SP	会心の出来だ。
成功	はあ!
失敗	くっ……!

愛ボイス

SP	美しい想いだ。詩になりそうだな。
成功	相手もバカではなかったようだな。
失敗	相手に合わせてレベルを下げる。お前の話は難しそうだ。

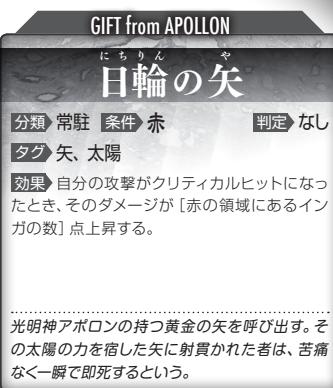
F 話が通じない。もういっそ殺してしまえ。

SP	素晴らしい! お前を誇りに思うぞ!
成功	いいぞ。……まあ、私の子なら当然だな。
失敗	それでうまくいくと思ったのか?

F ぜんぜんダメだ。やり直し!

リアクション表 ID6

1	アポロンの輝きを見るがいい!
2	人間の作りなんて簡単だ。すぐに直してやろう。
3	心が揺れるのを感じるか? そうだ、それが感動だ。
4	美少年って、いいよな。
5	ちょっと待ってくれ。なんだか一句できそうなんだ。
6	アルテミスは元気でやってるだろうか……。



アマデウス

武勇ボイス

SP	あまりの美しさに凍り付いてしまったかしら?
成功	気持ちいい?
失敗	無理に当てるのは美しくないわ。
F	愛が足りないわ。もっと強く!

技術ボイス

SP	強さは美しい。見て。
成功	理にかなった動きは、常に綺麗なものよ。
失敗	転がったりできないわよね。うんうん。
F	耐えるあなたは美しいわ。

頭脳ボイス

SP	ウフフ。暗くて、温かい。
成功	うふふ。それ以上は……な・い・しょ。
失敗	他の人に見せ場が必要よね?
F	謎のとばりは美しくて……ダメ?

靈力ボイス

SP	あなたが差し延べ手は、必ず相手に届く。
成功	ウフフ……。
失敗	あら、やだ。
F	愛が足りないわ。もっと強く!

愛ボイス

SP	瞳がキラキラしてる。愛されてるかも。
成功	わかるてる……あの子のこと、気になるんでしょ?
失敗	練習しましょう、ね。
F	もっとムードを大切にね?

日常ボイス

SP	えっとね、愛してるわよ。
成功	あらあら、一人でできちゃったの?
失敗	もっと運動したほうがいいわよ。
F	愛が足りないわ。もっと強く!

リアクション表 1D6

1	自らの欲望に喰い尽くされてしまいなさい!
2	時はすべてを運び去る……でも、愛は死ないわ。
3	憧れをなくさなければ、なりたい自分になる。
4	髪型はアフロじゃないわよ。でも似合うかもね?
5	女神って苦手なのよね。だってわたしが一番美しいんだもの。
6	あーもー、貝殻に立ってるのは別の人ですー。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

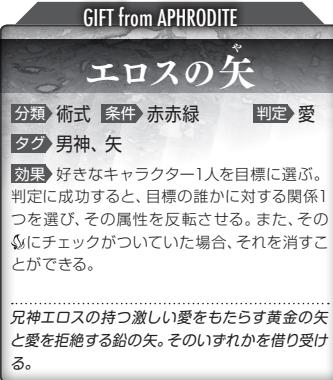
GIFT from APHRODITE

エロスの矢

分類: 術式 条件: 赤赤緑 判定: 愛
タグ: 男神、矢

効果: 好きなキャラクター1人を目標に選ぶ。判定に成功すると、目標の誰かに対する関係1つを選び、その属性を反転させる。また、その属性にチェックがついていた場合、それを消すことができる。

兄弟エロスの持つ激しい愛をもたらす黄金の矢と愛を拒絶する鉛の矢。そのいずれかを借り受ける。



ギリシア神群

アフロディテ 美と愛の女神・古き春の女神

わたしはアフロディテ。美と愛、それに欲望を司ります。この世界からは多くのものが失われ、その穴を埋めたのは死と悲しみです。せめて、手の届く範囲には愛を届けてあげて。

属性
青

ギリシア神群随一の美貌を持つ女神。泡から生まれた古き春の女神と言われる。その出自は謎に包まれている。ヘパイストスやアレスなど、彼女の美貌は多くの男性を虜にしたが、同時にたくさんの争いの種となつた。

属性
青
神性武器: 投げ網
愛: A+
日常: C

武勇: C
技術: C

頭脳: B
靈力: B

愛: A+
日常: C

アマデウス

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

Forbidden 封印

GIFT from Yamato Cluster

みそき 祀

分類:術式 条件:青青白 判定:靈力

タグ:魔術、水

効果:好きなPC1人を目標に選ぶ。目標の変調をすべて回復する。

水や滌、河などで人の身に宿る汚れを洗い清める儀式。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

アマデウス

ヤマト神群

その昔、イザナギ、イザナミは國產みによって日本列島をつくりだしました。しかし、イザナミは死して根の國へ下り、残されたイ

ザナギも、三貴子と呼ばれる三柱の神に高天原、夜、海原をまかせて隠棲します。

現在は、三貴子の長姉であり、太陽神のアマテラスが主神として神群を束ねています。ヤマト神群は、彼女が治める聖地高天原を中心、大小様々な八百万の神々が所属しています。

ギリシア神群と同様に、ヤマト神群もさわめて人間らしい神々です。

理性ではなく気分によってものごとを運び、あとで後悔します。

八百万も神々がいるせいか、意見はまとまりにくく、新しいことがなかなか起こりません。判断が必要な場合も、高度な政治的駆け引きによって形成された場の空気で決まります。ヤマト神群の神には人間や土地に崇るものもいますが、彼らのうち誰が魔魔で、誰がやむを得ない事情を抱えた神になるのかは、なんとなくで決まっています。伝統に支配されきった彼らは、つい百年前まで、日本の外側に関して、ほとんど興味を持つことはありませんでした。

しかし、日本国内で神話災害が頻発するようになり、ヤマト神群もようやく重たい腰を上げました。特に神境市奪還に関しては、積極的に行動しています。

ヤマト神群の神子は大半が日本人の子ですが、ようやくそうなりました。

構成

本書に収録されているヤマト神群の神々は、アマテラス、ツクヨミ、スサノヲ、ウズメ、ウケモチ、ヒトコトヌシの六柱です。

偏見

ヤマト神群は、ほかの神群から以下のようないい偏見を持たれています。

●ギリシア神群

うさんくさいし、何考えてるか、よく分からん。あと、無駄に神様多すぎで、いうかそれ、二ンフじゃない? え? ヨーカイ? なんだそれツ? キモツ!!

●エジプト神群

女性が主神って、珍しいね。しかも太陽神? ワー! 変わってるうー!

●クトウルフ神群

どるに足りない下級神ども。ただし、やつらが支配する島の住人は大変興味深い。こやつらの、神への敬意のなさが、次々と新たな神を生み出す土壤になつてじるのだろう。もしや我らの姿が徐々に変貌しつづけるのも、いやつらのせいではなかろうな……。

アマデウス

武勇ボイス

SP 光になってしまいなさい!

成功 てえい!

失敗 運動不足かなあ。

F ごめんね、ちょっと実況してたの。

技術ボイス

SP 帰れないなら家が来ればいい……天岩戸よ、ここに!

成功 はっ!

失敗 やつたわね!

F 痛そうね……まだ大丈夫?

頭脳ボイス

SP それ知ってる! ネットで見た!

成功 よしよし。でも疲れてきちゃったわ。

失敗 絶対、家のほうが調べやすいと思うんだけど。

F まずは検索。常識よね?

靈力ボイス

SP それ知ってる! ネットで見た!

成功 そう。上から目線。

失敗 開っこで小さくなりましょう。

F あう、死んだりしないわよね?

愛ボイス

SP 次はおうちで遊ぶのがいいわよ。

成功 話すの得意なのね。

失敗 はいダメダメ。帰って寝ましょう!

F ブロックされちゃった?

日常ボイス

SP それ知ってる! ネットで見た!

成功 いいわね。草が生えてくる感じ。

失敗 あと少しだけどな。

F もうやだ! おうちに帰りましょうよ。

リアクション表 ID6

- いいから言うこときなさい。わたしは偉いのよ?
- 見えるかしら? あなたの運命が。
- 出てきた穴に帰りなさい!
- ねえ、もっと暗くて狭いところに行かない?
- 暑くても寒くても、太陽のせいにされるのよね。
- 困ったなあ。抑えきれない輝きが出ちゃってるわー。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from AMATERASU

やたがらす 八咫鳥

分類 常駐 条件 赤赤 判定 なし

タグ 召喚、鳥

効果 自分の【生命力】を3点消費すると、偵察判定か命中判定を【靈力】で行うことができるようになる。
武器・威力2D6 対空A 精撃1

三本足の靈鳥八咫鳥が飛来し、神子を導く。その手足や目となって怪物と戦うこともある。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

ヤマト神群を束ねるアマテラスよ。

八咫鏡を持ち、世界を治める太陽神なの。
えーっと、説明はもうこれでいいかしら? アニメとかゲームとか、積みあがってるのよね。
絶界とかは、あなたに任せていいわね?

属性
赤



アマデウス

武勇ボイス	
SP	首か頭。いまなら当たる。
成功	行って!
失敗	こういうの苦手……。
F	うぐ……。

技術ボイス	
SP	ウケちゃんは隠れるの、得意。
成功	来て、狐火。
失敗	痛い。
F	コーン!?

頭脳ボイス	
SP	それ、知ってる。
成功	どんどん食べて元気だして。
失敗	……お腹すいた。
F	今回はたまたま。

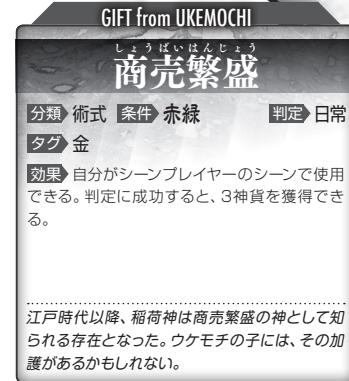
靈力ボイス	
SP	予言の先が、見える。
成功	コンコン！
失敗	うーん。
F	コーン！？

愛ボイス	
SP	あなたの笑顔が、あたしの一番のごちそう。
成功	キツネって、寂しいと死んじゃうんだよ。
失敗	もしかして……美味しいなかった?
F	あのブドウ、絶対酸っぱい。

日常ボイス	
SP	ウケちゃん、大成功。
成功	どんどん食べて元気だして。
失敗	……まだ平気。
F	食べたものが悪かったかな。

リアクション表 1D6

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | ……現れいでよ、山海の幸。 |
| 2 | ウケちゃんのビジネススキル、ちょっとすごいよ。 |
| 3 | 化けよう。美女? 妖怪? |
| 4 | プレゼントの手袋? なんで? |
| 5 | 油揚げで油揚げを挟んで、油で揚げてみたよ。 |
| 6 | ツクヨミさんもスナオさんも、ちょっと怖い。 |



狐のウケちゃんだよ。ごはんと商売の神でもあるの。だから、食べものとかお金が好きなんだ。あなたと一緒に下界を歩けるのは楽しい。

綠属性

日本神話の食物の神。日本書紀による
と、ツクヨミをもてなそうとしたもの
の、その方法に問題があり、殺されて
しまった薄幸な女神。その後、ウケモ
チの死体からは、様々な食物が生まれ
たという。後に、稻荷神社の祭神とし
て、商売繁盛の神様にもなる。

ヤマト神群 もてなしの女神・おいなり様 ウケモチ

アマデウス

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

アマデウス

エジプト神群

太陽神ホルスが主神として統べる神群です。

ホルスが神群の王として即位するまでには、長い時間をかけた陰惨な王位争いの歴史がありました。ホルスは壮絶な武者修行を経たうえで、多くの神々の協力をとりつけ、数千年前、叔父であるセトとの長い戦いによるやく決着をつけたのです。

ただ、エジプト神群と怪物たちの戦いが終わつたわけではありません。毎日のように、闇の蛇アベ卜との息子たちは、太陽を呑み込もうとしています。また、タイタン神群のクロノスが、セト復活を企んでいるような気配もあり、エジプト神群は、ギリシア神群たちに積極的に協力しようという姿勢を見せてています。

広大な砂漠に代表される厳しい大地を作り出した彼らは、そこで生きる人々と同様に強く美しい神々です。血縁に重きを置き、神子への助力も惜しません。もし、冒険で命を落としたとしても、もれなくミイラにしてもらえるでしょう。

かつて、彼らの神子はエジプト人の血を引く者に限られていました。しかし、古代王朝が滅んだときにその習慣も失われています。考古学者たちの再発見を経て世界中に広がった新しいエジプト神群は、神子にするもの選びません。

彼らは、アフリカ北部の地下に存在する冥界ドゥアトを聖地として所有しています。この聖地は、彼らの魔術によって巧妙に隠されています。

構成

本書に収録されているエジプト神群の神々は、ホルス、バステト、トト、タウエレト、アヌビス、セルケトの六柱です。

偏見

エジプト神群は、ほかの神群から以下のようないい偏見を持たれています。

●ギリシア神群
臆病者ってわけじゃないんだろ?けど、手続きに時間かけすぎじゃないか? ムカついたら殴る。かわいい子なら声をかける。のんびりしてたら、人間はすぐ死んじゃうんだぞ。あと、一緒に戦うんだつたら、秘密主義はやめろよな。

●ヤマト神群
よく知らないわ。みんなミイラなの? トコトコって、エジプト発祥なのよね?

●クトウルフ神群
陰謀進む辺境の地に住みつく「ローリー」じや。這い寄る混沌を通じて、我らの観察の端に触れおつた。さやつらの操る見様見真似の魔術は滑稽だが、油断はならない。

エジプト神群

バステト

バステトだにゃーん。魅了と猫と子どもの神だにゃ。いい組み合わせだにゃん? あたしの子として冒険するんだったら、いちばん強くて、いちばん可愛くて、いちばん褒められないとダメなんだからね。

属性
緑

優しき猫の女神。子どもを育てる才能があり、育てた者が優れた人物になるため、「王の母」、「王の乳母」と呼ばれることがある。しかし、雌ライオンの頭を持つ荒ぶる神としての一面も持つ。

権能..魅了、子ども、猫

武勇 C

技術 B

頭脳 C

霊力 B

愛 A

日常 B

アマデウス

武勇ボイス

SP あつ、目に当たった。これはちょっと痛いにゃん?

成功 にゃんにゃん!

失敗 やる気出ないにゃー。

F 怪我したくないにゃん。

技術ボイス

SP くるっと回って、ぼーん!

成功 にゃーん!

失敗 ヤダヤダ!

F なんでこんなことになってるの? もうヤダー!

頭脳ボイス

SP 猫が見てても気づかないばっかりだにゃん。

成功 わかったにゃん。

失敗 働かないもんねー。

F 絶対絶対いまはヤダ。ねーるーのー!

霊力ボイス

SP この世の秘密をお届け、にゃん!

成功 おっ?

失敗 知らないにゃん。

F そんなことより、このドアが開かないにゃん。開けて。

愛ボイス

SP 子供授けてあげよっか? いらない?

成功 にゃーん。人間なんてチョロい☆

失敗 なんかヤダ。

F なんか存在自体がヤダ。

日常ボイス

SP 楽勝すぎて、踊っちゃうにゃん。

成功 にゃーん。人間なんてチョロい☆

失敗 にゃー?

F やりたくない。やらない。

リアクション表 ID6

- 1 気合を入れると頭がライオンになるにゃん。
- 2 みんな、助けてにゃーん!
- 3 バリバリにしてやるにゃん。障子みたいに!
- 4 タコとかイカっぽいのには、古なじみがいるにゃん。
- 5 缶詰とかナメてんの? 生肉よこすにゃん。
- 6 その粉は……まさか、また、たび。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from BASTET

い、や
癒しのシストラム

分類>補助 条件>縁 判定>なし

タグ>芸能、音

効果>自分が介入を行うときに使用できる。介入した目標の【生命力】を2D6点回復することができる。

枠のなかに複数の鳴り物が通された針金や糸を張った楽器。エジプトの神々を崇めるときに使われ、魔を祓う。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録



エジプト神群

死者の魂を導くもの・墓犬

アヌビス

属性 緑

私はアヌビス。死者の監督者である。死者を埋葬し、その罪を裁き、世界を守る犬の神だ。お前は一人ではない。我的血を受け継いでいるだけでもない。無数の先祖たちが、お前を見守っているぞ。

金狼犬の頭を持つミイラ職人の守護神。砂漠の墓地の守護神であり、先祖の魂を守る神である。アヌビスの神子たちは、死者の魂や肉体を怪物や悪しき神々から守る使命を持つ。

武勇 A
機能..死者、埋葬、犬
技術 B
頭脳 C
靈力 B
愛 B
日常 B

アマデウス

武勇ボイス

SP	死後の裁きは、私にまかせておけ。
成功	うむ。
失敗	先祖に顔向けてできないぞ。
F	仲間に対して罪悪感を感じないか?

技術ボイス

SP	うむ。先祖が喝采を送っている。
成功	効かぬ。
失敗	反省せよ。

頭脳ボイス

SP	うむ。先祖もみな喜んでいるぞ。
成功	死人にも聞いてみるがよい。そこの隅にいる。
失敗	ダメだ。
F	調査とは食事や昼寝ではない。

靈力ボイス

SP	やるではないか。見直したぞ。
成功	よし。
失敗	罰当たりめ。
F	死ぬときには、このときのことを思い出すだろう。

愛ボイス

SP	うむ。なかなかの手際だ。
成功	賛明だな。
失敗	お前の罪が、また一つ刻まれた。
F	時間を無駄にしたな。

日常ボイス

SP	この成功は、お前の魂に刻まれるだろう。
成功	満足するなよ。
失敗	お前の罪が、また一つ刻まれた。
F	お前の先祖はみな後悔しているぞ。

リアクション表 ID6

1	穴を見るがいい。これから入ってもらう。
2	うむ。嗅ぎわけられるぞ……。
3	罪の重さで押しつぶされてしまえ。
4	骨!? そんなものいらぬわ。生肉をよこせ。
5	オシリスがこっちに来てくれてからは、だいぶ楽になつた。
6	お前の背後霊がなにか……ああ、そうなのか。お仕置だな。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from ANUBIS
せんぞのこえ
先祖の声

分類>術式 条件>縁縁 判定>なし

タグ>死、音

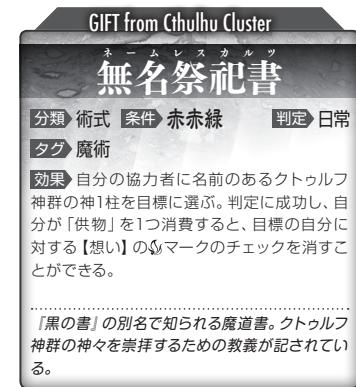
効果>戦闘中に使用できる。自分の【生命力】を2点消費する。未公開の脅威カードに対して、偵察判定を試みることができる。

過ぎ去った時代の英雄として生きた血族たちが脳裏によみがえり、さまざまな助言をもたらす。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

アマデウス



アマデウス

クトゥルフ神群

偉大なるクトゥルフの夢を通して地球上では本気で活動することができます。主神はアザトースと呼ばれる別の神格です。

クトゥルフ神群の神々は、地球上では本気で活動することができます。なぜなら、彼らの力は強力すぎて、本気を出せば、この星が壊してしまいます。どうやら、彼らには、この星を壊したい動機があるようです。

彼らについては、強大な力と高度な知性を持つていること以外、ほとんど何もわかつていません。クトゥルフ神群の神々の本質は、地球の常識から、あまりにもかけ離れています。本来であれば人間はおろか他の神群にも理解が難しいものなのです。

その名状しがたい神々を、人間に理解できる形になさしめている存在が夢です。クトゥルフの見る夢と、神子の夢。(二重のフィルターを通して)、ようやくその情報が理解可能な形に編集され、彼らと意志の疎通を行うことが可能になりました。それでも刺激は強く、その神子といえども狂気に侵される可能性があります。ましや、一般人ならひとたまりもないでしょう。

聖地はアメリカ合衆国東海岸の街アーリングです。太平洋のどこかにある海底の島、ルリエも聖地とされます。クトゥルフが眠るこの地を訪れ、生きて返ってきた神子は、まだ確認されていません。クトゥルフ神群の神子の数は民族や国家で偏らないが、文化的な

偏向は存在しています。サブカルチャーの趣味を持つ者やアウトサイダーな芸術家、創智を求める魔術師や科学者の中から、その親が選ばれることが多いです。

構成

本書に収録されているクトゥルフ神群の神々は、アザトース、ヨグソトース、ナイアーラトテップ、シュブリニグラス、クトゥルフ、ハスターの六柱です。

偏見

本書に収録されているクトゥルフ神群は、ほかの神群から以下のようない下の偏見を持たれています。

●ギリシア神群

悪さするようなら、昔みたいに封印するぞ。

●ヤマト神群

タイタン神群よりもこいつら、なんとかしない?

●エジプト神群

最悪の毒虫。関わるべきじゃない。布団の大きさにあわせて脚を伸ばすべき。ボクらの身の丈にはあわないかな。

アマデウス

武勇ボイス

SP	戸口をくぐったな……そこで終わりだ。
成功	受けよ。
失敗	威儀に欠けるな。
F	八十年後に攻撃が当たる……時間を間違えた。

技術ボイス

SP	どこを撃てばいいのか、わからないだろう?
成功	よし。
失敗	まあ、いい。
F	絶望せよ。すべてはそれからだ。

頭脳ボイス

SP	フッ……なかなかの手際だ。我にふさわしい。
成功	それが、汝にとっての銀の鍵だ。
失敗	やめておけ。
F	地球がなくなるな。別の災難で埋め合わせよう。

霊力ボイス

SP	ようやく旅が終わったか。記憶はあるまいが。
成功	これだ。
失敗	それではないぞ。
F	夢も見られないとは……哀れな。

愛ボイス

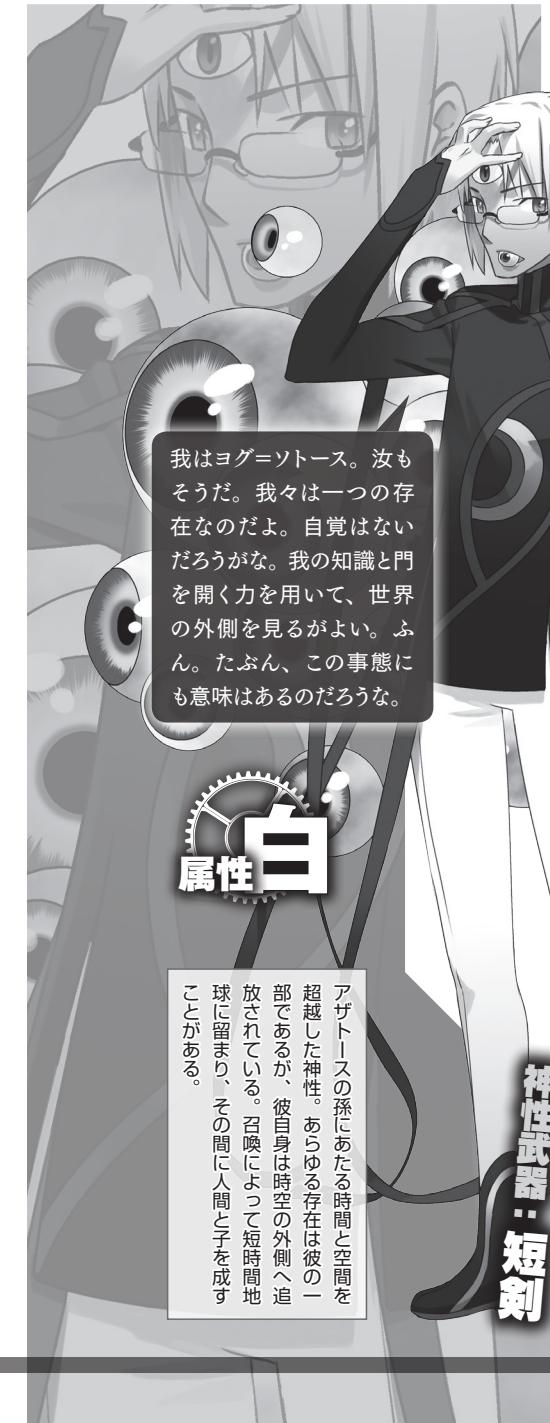
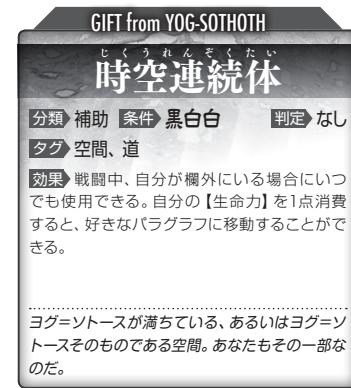
SP	相手のなかにも我や汝がいるぞ。面白いな。
成功	汝にしては、だな。
失敗	なるほどな。
F	これになんの意味がある?

日常ボイス

SP	さあ、扉の向こうへ……。
成功	強いな。
失敗	意味などない。
F	絶望せよ。すべてはそれからだ。

リアクション表 ID6

1	知識を授けよう。狂ってしまうだろうがな。
2	そうだ。その門をくぐれ。
3	さあ行こう。無窮の彼方へ。
4	主神はたいてい我の化身だと思って問題ない。
5	我々は目的などない。決まり事もな。
6	説明は面倒だから嫌いだ。



クトゥルフ神群

彼方なるもの・虚空の門 ヨゴーソトース



アザトースの孫にあたる時間と空間を超えた神性。あらゆる存在は彼の一部であるが、彼自身は時空の外側へ開放されている。召喚によって短時間地球に留まり、その間に人間と子を成すことがある。

アマデウス

武勇ボイス

SP	この時の重みに耐えられるのは、余くらいのものだ。
成功	終われ。
失敗	余は眠い……眠いのだ。
F	なんだか、海産物を見る目で見られたような。

技術ボイス

SP	余の栄光のため、いまは耐えるのだ。
成功	ふん。
失敗	かゆいな。

頭脳ボイス

SP	夢を読み取ったか。余に似てきたな。
成功	留守は任せる。
失敗	ぐー、すげー……。
F	引きこもっておるからな、こういうのはちょっと……。

靈力ボイス

SP	思ひが混沌から夢を紡ぐ……そして現実となる。
成功	見よ。
失敗	眠すぎる……。
F	こんなことでは、余も留守にしていられないな。

愛ボイス

SP	余の声が聞こえるとは……お前、なかなかやるな。
成功	余の思うままよ。
失敗	水中でやれ。

日常ボイス

SP	少し驚いてしまった。優秀だな。
成功	導いてやろう。
失敗	余は眠い……眠いのだ。
F	いままだ正しき星辰の時ではない。目覚めるには早いのだ。

リアクション表 1D6

1	水底に見えるだろう、お前の滅びが。
2	少しだけ、浮上してみるとするか。
3	眠れ……死んだように。
4	ふぐー、ごごごご。
5	目覚めた状態がどうだったか、もう思い出せない……。
6	海神？ 余をそんなものと一緒にするな。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

GIFT from CTHULHU ディープワン 深きもの

分類補助 条件青青 判定靈力
タグ召喚、魚
効果誰かが攻撃されたときに使用できる。攻撃を行ったキャラクターの【攻撃値】を目標値にして判定を行う。その攻撃の目標を自分に変更する。
武器:威力3D6 変幻 対潜A

魚人じみた容貌のクトゥルフの眷属。怪物に群がり、その動きを制限する。

Forbidden 封印

12月19日(土)
発売の製品版に収録

余は偉大なるクトゥルフ。水底のルルイエで目覚めを待つものである。夢をたたえる水は余のしもべ。星すら支配する偉大な神として、余の子であるお前に力を授けよう。ふう……わかっているとは思うが、これは夢だ。目覚めの時が近づいているぞ……。

属性青

太平洋の海底にある聖地に封じられたいる邪神。ほかの「旧き支配者」や「外なる神」の意識を受信し、夢を介して信者や精子に送り届けている。いずれ彼は完全に目覚め、そのときには夢をはるかに超えた恐怖が地球を襲うだろう。

クトゥルフ神群
来るべきもの・ルルイエの支配者

クトゥルフ

武勇	A-
技術	C
頭脳	B-
靈力	A+
愛	C
日常	B

18 GMとシナリオ

長い話を切り詰めて、短い言葉で適切に語るのは賢人である。

——エウリペデス『アイオロス』

『アマデウス』のGMを遊ぶうえでの注意点を説明します。

18・01 GMの裁量

GMは、以下の様な状況のとき、ルールを変更したり、ルールを省略して処理することができます。反対に、以下の様な状況でなければ、できるだけルール通り運用してください。

- ・プレイヤーがルールにない行動をしようとしたとき。
- ・ルールの正しい解釈が分からなかつたとき。
- ・ルールを変更しないと想定通りのセッションが行えないとき。
- ・ルールを変更した方がセッションが面白くなりそうなとき。

18・02 シナリオ

『アマデウス』を遊ぶとき、GMはシナリオを用意する必要があります。シナリオとは、セッションを遊ぶのに必要な情報の一そりです。シナリオは、おおよそ以下の五つで構成されます。

18・02・04 絶界

怪物が作り出した絶界の内容を設定してください。

絶界の内部の光景や起こっている出来事は、怪物が持つストーリーに即したものになります。絶界のある場所については、特に強いイメージがなければ現代日本のどこかにしておきましょう。自分で架空の都市やその一部を設定してわざわざいません。「世界設定」には、「神境市」という場所の設定が記載されています。これを利用してはじめてよ。

18・02・05 NPC

NPCとは、ゲームマスターが操るキャラクターのことです。シナリオ上の重要人物としてプレイヤーが操るP.C.たちと相互作用し、物語を作りだします。

まず、絶界の内部に暮らす人々がどうなっているのか簡単に決めておきましょう。そして、特筆すべきキャラクターがいる場合は名前や性格、目的などを設定しましょう。怪物に苦しめられている人や、怪物に立ち向かおうとしている人、万神殿に属さない神子や、絶界に入り込んでしまった神話生物などがそれにあたります。データが必要な場合、それも設定しましょう。典型的な一般人であれば、あらゆる能力値が0、【生命力】6点として扱います。特にギフトなどは持ちません。戦闘時は、常に欄外にいます。

18・02・06・02 暗示

【暗示】とは、予言の表面に書かれる文章で、これはすべてのプレイヤーが自由に見ることができます。

P.C.が見た、怪物や事件にかかわる夢の内容や、親神から伝えら

- ・怪物のデータ（本体、脅威）
- ・予言の内容（暗示、真実、トリガー）
- ・マスターシーン
- ・試練表
- ・シーン表

18・02・01 プレイヤー人数

シナリオに参加するプレイヤーの人数を決定します。推奨人数は三人か四人です。一人から六人まで遊ぶことができます。

シナリオに登場する怪物を一つ二体設定します。「19 怪物と脅威」参照してください。セッションの展開にかかるサイクル数です。セッションの展開にかかるらず、ロミットに指定されたサイクル数が経過すると、決戦フェイズになります。通常ロミットは2です。長めのシナリオなら3、短いシナリオなら1としましょう。

18・02・02 セッションの長さ

ロミットとは、決戦フェイズになるまでにかかるサイクル数です。シナリオの展開にかかるらず、ロミットに指定されたサイクル数が経過すると、決戦フェイズになります。通常ロミットは2です。

18・02・03 怪物

シナリオに登場する怪物を一つ二体設定します。「19 怪物と脅威」参照してください。怪物やP.C.の設定をふまえ、予言を作成ください。

予言は各P.C.に一つずつ、必ず与えられます。そのため、シナリオ作成でゲームマスターが作成する予言の最低枚数はP.C.の数と同じになります。

もしシナリオのロミットが2以上であれば、重要なP.C.や怪物に関する予言、絶界内部で重要な場所や重要タイミングに関する予言を作成してもいいでしょう。

ロミットが1のシナリオでは多くの予言を作成しても、【真実】が明らかにならずに終わることが多くなります。

18・02・06・01 予言の枚数

予言は各P.C.に一つずつ、必ず与えられます。そのため、シナリオ作成でゲームマスターが作成する予言の最低枚数はP.C.の数と同じになります。

もしシナリオのロミットが2以上であれば、重要なP.C.や怪物に関する予言、絶界内部で重要な場所や重要タイミングに関する予言を作成してもいいでしょう。

ロミットが1のシナリオでは多くの予言を作成しても、【真実】が明らかにならずに終わることが多くなります。

れた神託の内容を書きましょう。

PCに属さない予言の【暗示】には、絶界内部の伝承や、新たな夢の内容を書きます。

しかし、あえて曖昧な【任務】を設定し、その達成の成否について、セッションの内容を思い出しながらディスカッションを行ってみてもいいでしょ。

18・02・06・03 任務

PCが最初に与えられる予言の【暗示】に、【任務】を一緒に設定します。【任務】とは、シナリオのなかでPCが達成すべきこと、運命からの挑戦です。

「あなたの【任務】は」から始めるかたちで【暗示】のなかに書き加えておきましょう。

典型的な【任務】には以下のものがあります。

- ・怪物を倒す
- ・怪物が憑依した人物を突き止める
- ・特定の人物を探す
- ・特定の人物を守る
- ・特定の人物への／からの【想い】を深める
- ・特定の人物の運命を見届ける
- ・特定のアイテムを手に入れる
- ・仲間を死の運命から救う

【任務】の内容は、達成できたかどうかを他の人が判定できるように書くことが望ましいでしょう。

18・02・06・04 真実

【真実】とは、予言の裏面に書かれる文章です。各PCのフレイマーは、最初に受け取った予言の【真実】を自由に見ることができます。他のPCが受け取った、あるいは特定のPCに属さない予言の【真実】を見るためには、その予言を目標とした調査判定に成功するか、その予言の【トリガー】が満たされて公開される必要があります。

【真実】は、【暗示】で示された予言の続きや、【暗示】からえて省かれた内容です。夢の続きや、親神から内密に明かされた重要な情報を書きましょう。

【真実】に書かれる重要な情報には大きく分けて二つの種類があります。怪物の正体や倒す方法、特定の人物を守る手段など、PCにどうての「良い効果」と、事件を放置すると発生してしまう悲劇と、それを回避する方法が描かれた「悲劇の無効化」です。

悲劇では、たいていの場合人が死にます。

18・02・06・04・01 真実の効果

【真実】には、公開されたときに発生する特殊な効果を設定する

- ・1つができます。
- ・効果は設定しなくてもかまいません。また、PCに最初に与えられる予言の【真実】に効果を設定した場合、同じ条件の予言にはすべて効果を設定したほうが公平な雰囲気になります、
- ・「良い効果」が公開されたときの典型的な効果には以下のものがあります。
- ・怪物の脅威威力が一枚公開される
- ・怪物へのダメージが増加する
- ・怪物の特定の能力が低下する
- ・特定の領域にインガが配置される
- ・怪物の脅威威力カードが一枚公開される
- ・怪物へのダメージが増加する
- ・怪物と戦う決戦フェイズが開始される
- ・特定の人物からの【想い】が上昇する
- ・特定のアイテム入手する
- ・PCにじつて良い効果を持つマスターシーンが発生する

「悲劇の無効化」が公開されたときの典型的な効果には以下のようなものが考えられるでしょう。

予言で言及される悲劇は大半が限限式です。

- ・1サイクル目の終了までに公開されなければ、黒の領域にインガが配置される
- ・1サイクル目の終了までに公開されなければ、PCにじつて悪い効果を持つマスターシーンが発生する

18・02・06・05 トリガー

【トリガー】とは、予言の【真実】を知るPCの「プレイヤー」がそれを公開するための条件です。

【トリガー】が満たされたときの【真実】を公開できます。ゲームマスターは【トリガー】の設定によってシナリオの進行をコントロールできます。

典型的な【トリガー】には、以下のようなものがあります。

- ・じつでも公開できる
- ・特定の領域の覚醒段階が2／3に達する
- ・特定の【真実】が公開される
- ・特定のシーン数／サイクル数が経過する
- ・特定のマスターシーンに登場する
- ・いずれかのPCが特定の人物への【想い】を持つ

いつでも公開できる【真実】は、公開のタイミングによって発揮される効果が増減するようなものが望ましいでしょう。プレイヤーに「いつ公開するのがいいのか」を悩む心配がなくなるのです。

覚醒段階を【トリガー】にする場合、覚醒段階2は、放つておいても1サイクル目の途中で達成されることがあります。覚醒段

階3は、2サイクル目かそれ以降の公開となるでしょう。

他の【真実】の公開やシーン数を【トリガー】にするのは、もうともわかりやすいシナリオ展開の制御になります。2シーン目で公開された【真実】によって怪物の真の狙いが明らかになり、それを阻止する方法と関連した【真実】を3シーン目以降に公開できるようにしておく、とこのように使います。

「悲劇の無効化」を行つ【真実】は、タイムリミットまでに公開できるようにしておきましょう。この場合、【トリガー】そのものが悲劇へと向かう運命を変転させるポイントになります。

【トリガー】は【真実】の一部であるため、それを知るプレイヤーは他のプレイヤーに「私の【真実】の【トリガー】はこのようなものだ」と、そのまま教えることはできません。しかしながら、ほのめかしたり特定の行動をほかのプレイヤーに勧めることはできません。他のプレイヤーへの働きかけに迷つてはいるプレイヤーがいたら、そのことを教えてあげてください。

マスターシーンとは、ゲームマスターがシーンプレイヤーとなつ

18・02・07・02 マスターシーン

マスターシーンとは、ゲームマスターがシーンプレイヤーとなつ

て冒険フェイズ中に挿入するシーンのことです。

また、厳密にはマスターシーンではありませんが、導入フェイズで行われる導入シーンや決戦フェイズについても、ここで触れます。

18・02・07・01 導入シーン

シナリオ作成の時点ではPCがわかつてはいたり、予言によってPCの立場が定まっている場合には、PCがどこの一つの導入シーンを設定しておきましょう。

導入シーンでは、PCが予言を受け取ります。それにふさわしい舞台を用意してください。

18・02・07・01・01 万神殿での依頼

予言を受け取るシーンとは別に、PC全員が登場し、万神殿から絶界の調査と奪回を依頼されるシーンを用意してもかまいません。PCにお互いの面識がない場合、ここで自分たちについて語つてもうつてよいでしょう。「冒険の準備」の判定を行い、アイテムを購入するのも適した場所です。

また、これから向かう絶界の攻略に失敗した神子や、絶界の内部から届いた助けを求めるメッセージなどを出して、怪物や絶界に関する情報をある程度与えることもできます。

舞台を用意してください。

18・02・07・02 冒険フェイズのマスタークリーク

冒険フェイズ中に起るマスターシーンを設定します。

マスターシーンはタイミング、舞台、登場人物、効果の四つの要素で構成されます。

しかしまずは、シナリオ中にどんなイベントが起きたら面白いのかを考えます。項目を決めるのはそのあとです。

怪物が絶界の住人を襲撃したり、天変地異が発生するのは絶界のなかではよくあることです。逆に、絶界の住人がPCたちとともに蜂起したり、新たな謎めいた人物がPCたちの前に現れたりするといいでしょう。

怪物の持つストーリーが非常に有名で、プレイヤーがみなそれを知っているような場合には、ストーリーのなかの重要なシーンをマスタークリークとして行つといい、絶界の物語が破滅的な終焉に近づいていることを示すことができます。

・特定のシーン数／サイクル数が経過する。
・リミットの最後のサイクルで、最後のPCの行動が終わる

これらはほぼ【トリガー】と同様です。繰り返し発生する同内容のマスターシーンには、「マスターシーンを含まず、2シーンが経過するたびに発生する」などと書いておきましょう。

予言の【真実】が公開されたときにマスターシーンが発生する場合、その【真実】には「マスターシーン『○○』が発生する」と書いておきましょう。

複数のマスターシーンの発生条件が同時に満たされたこともあります。このときにはゲームマスターの都合のいいように順番を操作しましよう。

絶界のなかや、神々の領域から場所を選びましょう。考えたイベントがもつとも映える背景にしてください。

マスタークリークには登場人物が必要です。PCは全員が登場することになるのか、それとも特定のPCだけなのか、マスタークリークに登場する条件があるのか、NPCは登場するのか。それらを決めおきましょう。

18・02・07・02・01 マスタークリークの舞台と登場人物

冒険フェイズが開始される
・特定の領域の覚醒段階が2／3以降に
・特定の【真実】が公開される

アマデウス

18・03 セッションの運営

GMは、セッション中、以下の「」と「」をつけてみてください。

すぐに参考できるようにしておきましょう。

すぐに参考できるようにしておきましょう。

18 02 10 その他の準備

18:02:10 その他の準備
作成した予言を予言カードに書き込み、一枚ごとに切りましょつ
怪物の本体カードと脅威カードも同様にします。
予言カードは斤つ瓶から二斤つにへらきほしよう。予言カード

「やのうがゼサウ」「口を振る」という効果は、乱用すると試練表記で登場させると、それなりに効果があるのです。

シナリオの舞台に間違ひで使ったり間違ひで本音のキャラクターなどを登場させると、それらしくなります。

「もうこちとサイコロを振る」という効果は、乱用すると試練表から抜け出せなくなりますので控えめに使いましょう。

作成した試練に1から6までの出目を割り振れば、試練表の完成です。

18
・
03
・
03
プレイヤーの提案

『アマテウス』に慣れてきたら、GMは、できるだけプレイヤーの提案を引き出すようにしましょう。特に描写やシナリオの展開に関しては、必ずしもGMが物語を進めるのではなく、プレイヤーが物語を進めるべきだ、と考える方が、セッションは盛りあがります。

18
03
02

GMやシーンフレイヤーは、シナリオ上認定されでない、あるいはNPOを即興で登場させることができます。これをお客様のストラトと呼びます。エキストラは、GMやシーンフレイヤーが宣言した通りに行動、処理されます。

エキストラは、特にゲーム的なデータを持ちません。しかし、P.O.たちが【想い】を持つ田畠にはなります。

100
摘要

通常の「フレイヤー」のシンボルでも、シンボルフレイヤーが描寫に困つてゐる所以であれば、それを助けてあげてください。

描寫は、なるべく簡潔に伝わりやすさを重視しましよう。「フレイヤー」たちのよく知つてゐる例を出すと伝わりやすいかもしません。

18
・
02
・
07
・
03
決戦フェイズ

決戦アエイズでは絶界の主である怪物とPCたちが勝敗を決する

アマデウス
18:02:07:02:03 マスター・シーンの効果
マスター・シーンで起こるイベントを設定します。ルールにある「危険な旅」や「罷」、「敵との遭遇」や、予言によって発生する悲劇です。

また、P.C.たちが勝利した場合と敗北した場合について、それぞれ絶界はどうなるのか、その後の展開を決めておきましょう。

18
•
02
•
08
試練表

- ・怪物の脅威カードの効果を受ける
- ・判定を要求され、失敗すると黒の領域にインガが配置される
- ・判定を要求され、失敗するとダメージを受ける
- ・判定を要求され、失敗すると変調を受ける
- ・判定を要求され、失敗するとアイテムを失う
- ・無条件に黒の領域にインガが配置される

その他、予言の「良い効果」によつて発生するマスターシーンでは、以下のような効果が考えられるでしょつ。

「試練表」とは、シナリオ上、重要な舞台の移動が発生するときに行われる移動判定に失敗したときや、脅威「迷走」の効果を受けた場合に参照する表です。

ルールには、「試練表」の例が用意されていますが、シナリオに登場する絶界オリジナルの「試練表」を用意する」ともでます。移動判定に失敗したときに起つる神話的な試練と、その効果を六つ設定しましょう。基本的に悪い効果が望ましいのですが、一つ程度は良い効果でもかまいません。

典型的な試練表の効果には以下のようなものがあります。

・NPCが「[弱い]」が上昇する

19 怪物と脅威

すべての石の下には蟻が待ち構えている。

——ソボクレス『囚われの女たち』

怪物は、人間に憑依して顕現する神話生物です。人々の記憶を喰らう、世界を書き換える能力を持っています。PCたちは、この怪物を倒すために、絶界への冒険に向かいます。この項目では、PCたちの敵となる怪物に関して紹介します。

19・01 怪物のデータ

怪物も一種のNPCとして扱います。ただし、通常のPCとは、データの書式が異なります。怪物のデータは、本体と脅威という二種類のデータの組み合わせで構成されます。

本体とは、その怪物の基本的なデータです。

脅威とは、その怪物の攻撃方法や、その怪物が操る特殊能力などのデータです。

本体も脅威も、基本的には戦闘のときにのみ使用します。時折、マスター・シーンで、戻として脅威を使うこともできます。各データの使用方法は「14 戦闘」や「13・02 戻」を参照してください。

脅威も本体もカードの形で管理されます。それらをそれぞれ、本

体力カード、脅威カードと呼びます。基本的に怪物は、本体力カード

19・02 本体力カード



①怪物名
その怪物の名前です。

②レベル
その怪物のレベルです。

③属性
その怪物の属性です。

④タグ
その怪物に関係するタグです。別の効果によって、タグを参照する可能性があります。

⑤解説
その怪物に関する説明です。GMは、その怪物を最初に登場させたときに読み上げましょう。

⑥攻撃値
その怪物の基本的な【攻撃値】です。

⑦生命力
その怪物の【生命力】です。この値が最大値になり、0点になると怪物は消え去ります。憑依されていた人物は、元に戻ります。

⑧防御値
その怪物の【防御値】です。PCが、怪物の本体を攻撃するとき、命中判定の目標値になります。

⑨特殊効果
その怪物の持つ特殊効果です。

19・03 本体と脅威の運動

枚と、脅威力カード三から五枚で構成されます。

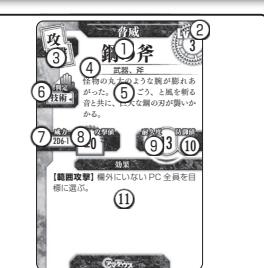
幾つかのデータに関して、本体は脅威の上位、脅威は本体の下位の存在となります。タグ、【攻撃値】、【防御値】、戦闘状態に関しては、上位のデータが変動した場合、下位のデータも変動します。

● タグ

各脅威は、各カードに書かれたタグに加え、本体と同じタグを持っているものとして扱います。そのため、本体にタグが追加された場合、各脅威にも、そのタグが追加されます。一方、各脅威にタグが追加されても本体のタグは変化しません。

● 【攻撃値】と【防御値】

本体の【攻撃値】や【防御値】が増減した場合、各脅威の【攻撃値】や【防御値】も同じだけ増減します。一方、各脅威の【攻撃値】や【防御値】が変動しても、本体の【攻撃値】や【防御値】は変化しません。



①脅威名
その脅威の名前です。

②レベル
その脅威のレベルです。

③分類
その脅威が、どのようにPCを苦しめるかを表す分類です。攻撃と術式の二種類があります。

④タグ
その脅威に関係するタグです。別の効果によって、タグを参照する可能性があります。

⑤描写
その脅威に関する説明です。GMは、その脅威を最初に使うときに読み上げましょう。

19・02 本体力カード

19・03 本体と脅威の運動

枚と、脅威力カード三から五枚で構成されます。

幾つかのデータに関して、本体は脅威の上位、脅威は本体の下位の存在となります。タグ、【攻撃値】、【防御値】、戦闘状態に関しては、上位のデータが変動した場合、下位のデータも変動します。

● タグ

各脅威は、各カードに書かれたタグに加え、本体と同じタグを持っているものとして扱います。そのため、本体にタグが追加された場合、各脅威にも、そのタグが追加されます。一方、各脅威にタグが追加されても本体のタグは変化しません。

● 【攻撃値】と【防御値】

本体の【攻撃値】や【防御値】が増減した場合、各脅威の【攻撃値】や【防御値】も同じだけ増減します。一方、各脅威の【攻撃値】や【防御値】が変動しても、本体の【攻撃値】や【防御値】は変化しません。

脅威早見表 (PCが3人)			
PCの平均レベル	本体の最大LV	脅威の最大LV	本体と脅威の合計LV
1	2	3	9
2	3	3	10
3	3	3	11
4	4	4	12
5	4	5	13
6	4	4	14
7	5	5	15
8	5	5	16
9	5	5	17
10	6	6	18

脅威早見表 (PCが2人)			
PCの平均レベル	本体の最大LV	脅威の最大LV	本体と脅威の合計LV
1	3	3	9
2	3	3	10
3	3	3	11
4	4	4	12
5	4	4	13
6	4	4	14
7	5	5	15
8	5	5	16
9	6	6	17
10	6	6	18

脅威早見表 (PCが1人)			
PCの平均レベル	本体の最大LV	脅威の最大LV	本体と脅威の合計LV
1	3	3	5
2	3	2	6
3	3	3	7
4	4	4	8
5	4	5	9
6	4	4	10
7	5	5	11
8	5	5	12
9	6	6	13
10	6	6	14
11	5	7	15
12	5	5	16
13	5	5	17
14	6	6	18
15	6	5	19
16	6	6	20

脅威早見表 (PCが6人)			
PCの平均レベル	本体の最大LV	脅威の最大LV	本体と脅威の合計LV
1	4	4	12
2	4	4	15
3	5	3	18
4	5	4	21
5	6	5	24
6	6	6	27
7	7	7	30
8	7	8	33
9	8	9	36
10	8	8	39

脅威早見表 (PCが5人)			
PCの平均レベル	本体の最大LV	脅威の最大LV	本体と脅威の合計LV
1	3	3	10
2	3	4	12
3	4	3	14
4	5	4	16
5	5	5	18
6	6	6	20
7	6	7	22
8	7	8	24
9	7	9	26
10	8	8	28

脅威早見表 (PCが4人)			
PCの平均レベル	本体の最大LV	脅威の最大LV	本体と脅威の合計LV
1	3	3	9
2	3	3	10
3	4	3	11
4	4	4	12
5	5	5	13
6	5	5	14
7	6	6	15
8	6	7	16
9	7	7	17
10	7	8	18

● 戦闘状態

本体が飛行、潜水、捕縛状態になつた場合、各脅威も飛行、潜水、捕縛状態になります。一方、各脅威が飛行、潜水、捕縛状態になつても、本体は飛行、潜水、捕縛状態になりません。

タグ、【攻撃値】、【防御値】、戦闘状態以外のデータは独立しています。各脅威は、タグ、【攻撃値】、【防御値】、戦闘状態以外のデータが変動しても、その影響を受けません。

19.03.01 独立タグ

脅威の中には、「独立」と書いてあるものがあります。これは、その脅威が、本体の怪物とは別の生物であることを表しています。独立タグを持つ脅威は、本体のタグや【攻撃値】、【防御値】、【レベル】、戦闘状態が変動しても、その影響を受けません。

11.03.02 怪物の判定

怪物は、判定を行いません。攻撃や防御を行う場合、命中判定や防衛判定は、自動的に成功したものとして扱います。

19.04 怪物の創造

GMは、シナリオに怪物を登場させる場合、本体と脅威を組み合わせてデータを構成しなければいけません。シナリオ作成時に、遭遇シートの、どのバラグラフに、どの脅威カードを置くかも、あらかじめ決めてください。

また、シナリオ作成時に、その内容に合わせてオリジナルの構成を考えても構いません。オリジナルの構成をつくる場合、そのシナリオが想定しているPCの人数やレベルに合わせて、以下の目安を守るようにしましょう。

ただし、これはあくまで目安です。ゲームに慣れてきたら、この目安にとらわれず、一緒に遊ぶプレイヤーのゲームへの習熟度や、求められている難易度などを考慮しつつ、怪物のデータ構成を検討してみてください。

・怪物の構成に同名の脅威カードを一枚以上入れることはできません。ただし、独立タグのついているものは三枚まで可能です。

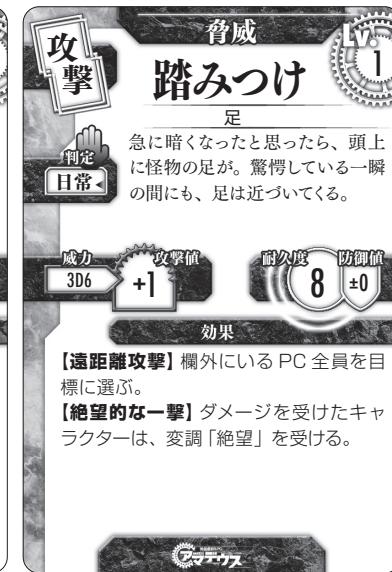
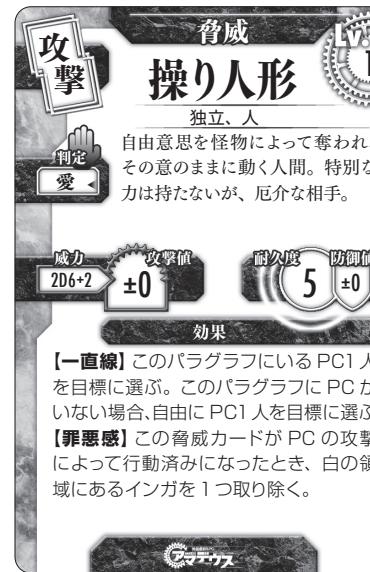
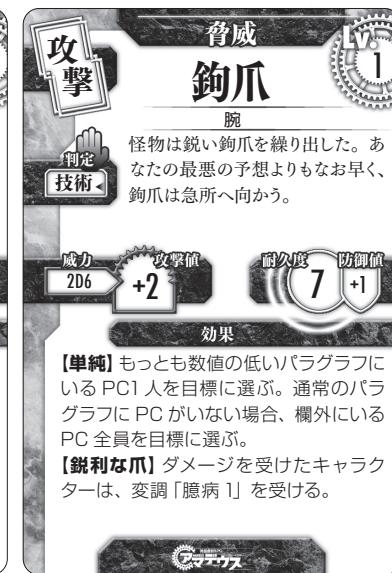
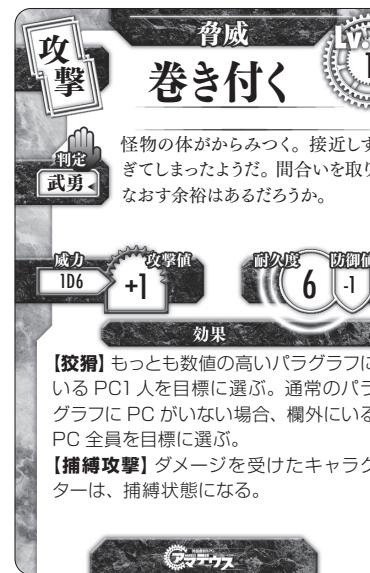
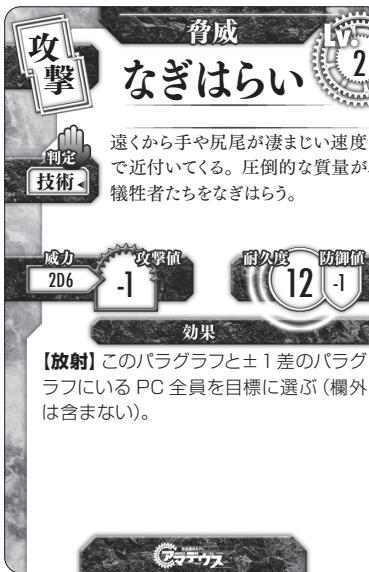
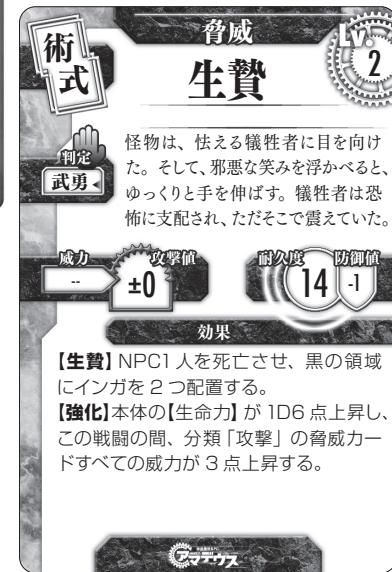
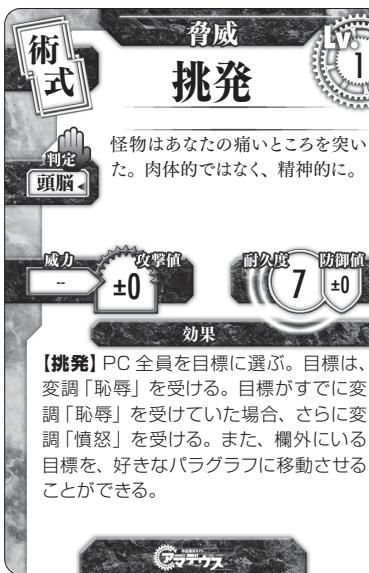
・脅威カードの枚数は、PCの人数プラス一枚までにします。

・PCのレベルと人数によって、使用できる本体の最大レベルと脅威の最大レベル、そして本体と脅威の合計レベルが決定します。

「脅威早見表」を参考にしてみてください。

・慣れてきたら、ブランクの本体カードや脅威カードを使って、オリジナルの脅威や本体を作成してもかまいません。

アマデウス



アマデウス

アマデウス

のユゴスより の菌類



Fungi from Yuggoth

脅威

記憶の摘出

記憶、頭、機械
判定
頭脳

怪物は名状しがたい機械を操作し、その鋭い先端があなたの頭に突き刺さる。

威力

±0

攻撃値

12

耐久度

-1

防御値

効果

【記憶操作】好きなキャラクター1人を目標に選ぶ。目標に変調「重傷2」を与え、好きな1つにチェックを入れる。

本体

ユゴスよりの菌類

宇宙、菌

冥王星より飛来する星間種族。高い科学力を持ち、生きたまま人の頭脳を摘出できる。ミ=ゴとも呼ばれる。

攻撃値

3

生命力

50

防御値

2

効果

【特殊な物質の体】この戦闘で偵察判定を行う場合、達成値に-1の修正がつく。
【隠遁者】この戦闘で追撃判定を行う場合、達成値に-1の修正がつく。
【宇宙科学】この戦闘で、すべてのPCは、【技術】を使用した判定の達成値に-1の修正がつく。

アマデウス

アマデウス
推薦する脅威の構成 (2 レベル 4 人用)
【吠え声】、【鉤爪】、【踏み付く】、【巻き付き】、【大火炎】

キマイラ Chimaira



脅威

大火炎

ブレス、炎

怪物は大きく息を吸い、口から炎を吐いた。そのまま首を振り回し、周囲を燃え上がらせてゆく。

威力

2D6-3

攻撃値

+2

耐久度

12

防御値

±0

効果

【波動(赤)】属性が「赤」でないPC全員を目標に選ぶ。
【焼き尽くす】ダメージを受けたキャラクターは、武器以外のアイテムを1つ失う。また、この攻撃によって誰か1人でもダメージを受けると、白の領域のインガ、青の領域のインガ、緑の領域のインガをそれぞれ1つ取り除く。

アマデウス

本体

キマイラ

獣、獅子、山羊、蛇

獅子と山羊の頭、蛇の尾を持つ怪物。元々は火山に住んでいたが、街を襲い、人々を燃やすようになった。

威力

3

攻撃値

40

生命力

1

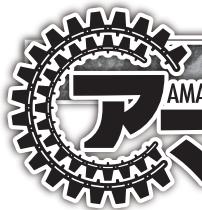
防御値

1

効果

【蛇の頭】決戦フェイズ開始時にこの効果が発動する。赤の覚醒段階1つにつき、本体の【生命力】が5点上昇する。
【獅子の頭】赤の覚醒段階1つにつき、【大火炎】の威力が2点上昇する。
【山羊の頭】赤の覚醒段階1つにつき、本体の防御値が1点上昇する。

アマデウス



神話創世RPG

AMADEUS

キャラクターシート

名前			
神群			
親神			
背景			
性別		年齢	
職業	火	経験	

人物			
人物名	真実	想い	関係
火	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
火	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
火	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
火	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
火	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
協力者		想い	関係
火		<input type="checkbox"/>	+
火		<input type="checkbox"/>	+

能力値					
武勇 WAREFARE	評価	ダイス	個	靈力 SPIRIT	評価
		修正	+		修正
技術 TECHNIQUE	評価	ダイス	個	愛 LOVE	評価
		修正	+		修正
頭脳 BRAIN	評価	ダイス	個	日常 MUNDANE	評価
		修正	+		修正

生命力	
最大値	
活力	
現在値	
絶望	<input type="checkbox"/>
憤怒	<input type="checkbox"/>
臆病	<input type="checkbox"/>
堕落	<input type="checkbox"/>
恥辱	<input type="checkbox"/>
重傷	<input type="checkbox"/>

ギフト					
ギフト名	分類	条件	判定	タグ	効果
火 親神の恵み	補助	※	なし	-----	自分が判定を行うとき、その判定が自分の親神の権能に関するものであれば、判定のサイコロを振る前に使用できる。自分の【生命力】を2点消費するたび、その判定の達成値を1点上昇する。ただし、【生命力】は【自分の属性と同じ領域の覚醒段階×2】点までしか消費できない。
火					
火					
火					
火					
火					
火					

所持金			
コイン 神貨			
アイテム			
アイテム名	種別	威力	特殊機能
	常・消		
	常・消		
	常・消		
食料	個	常・消	休憩時に食事をすることで、【耐久度】を1点回復できる。使用したら火にチェックをいれること。

運命の輪

WHEEL OF FORTUNE

インガ 覚醒フレーム

0個 ▶ 風。

1~3個 ▶ ① 第一段階。

4~6個 ▶ ② 第二段階。

7~9個 ▶ ③ 第三段階。

10個 ▶ ④ 第四段階。

神話創世RPG
AMADEUS
アマデウス

2
TWO-RED

3
THREE-BLUE

5
FIVE-WHITE

4
FOUR-GREEN





遭遇シート

本体

パラグラフ1

パラグラフ4

パラグラフ2

パラグラフ5

パラグラフ3

欄外マジネリア

戦闘の流れ

①偵察ラウンド

- ・【頭脳】で偵察判定。成功すると、脅威を1枚公開
- ・誰か1人でも偵察判定に失敗すると、偵察ラウンド終了
- ・偵察判定にファンブルすると、反撃を受ける。

②乱戦ラウンド

- ・低いパラグラフから順に行動の処理を行う
- ・同じパラグラフでは、PC、脅威の順
- ・できる行動は「攻撃」、「移動」、「術式」
- ・乱戦ラウンドは2ラウンドで終了

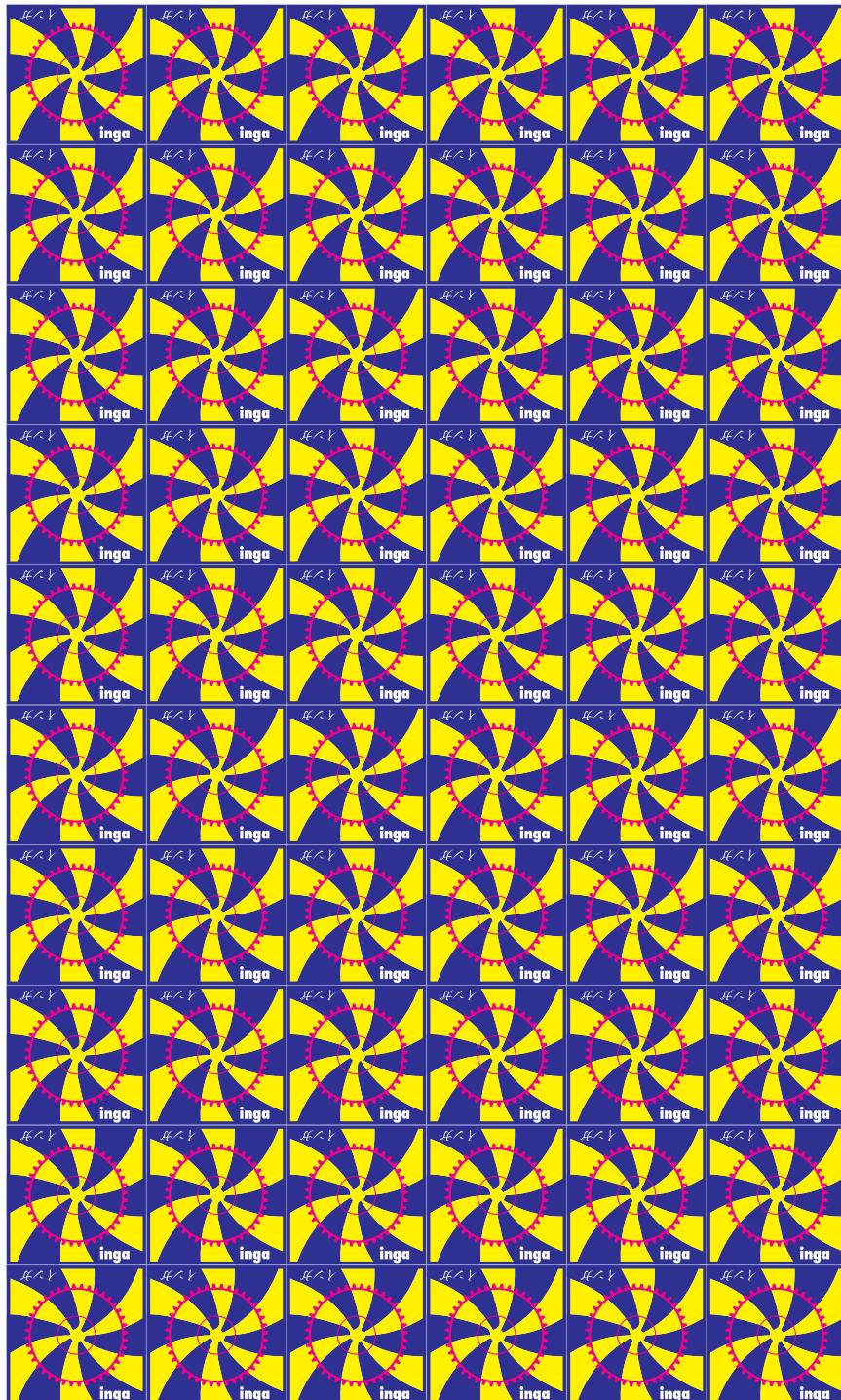
③追撃ラウンド

- ・【頭脳】か【技術】で追撃判定。成功すると、もう1ラウンド戦闘継続
- ・追撃ラウンドでは、受けるダメージが1D6点上昇

このエリアにいるPCは、以下のような特殊な効果を受ける。

►自分と同じパラグラフにいない脅威に対して、妨害を試みることができる。

►パラグラフによるダメージ修正が0になる。



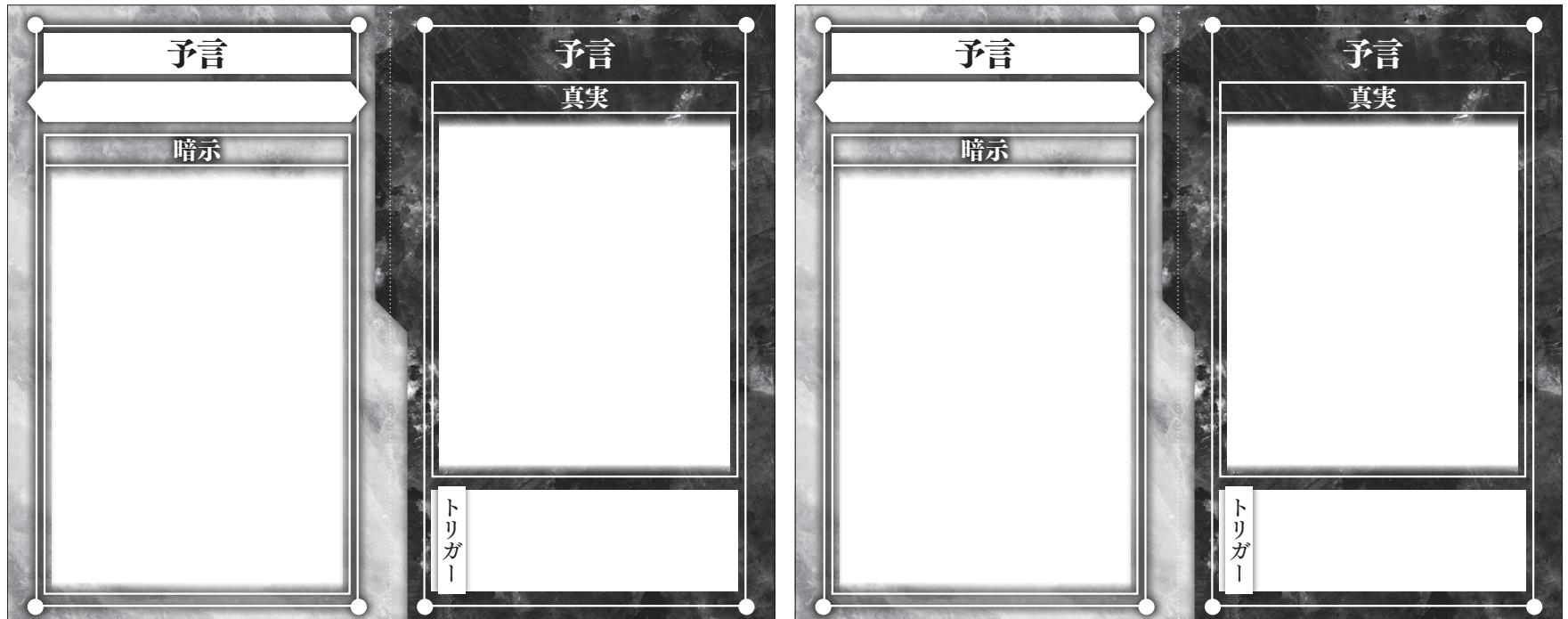
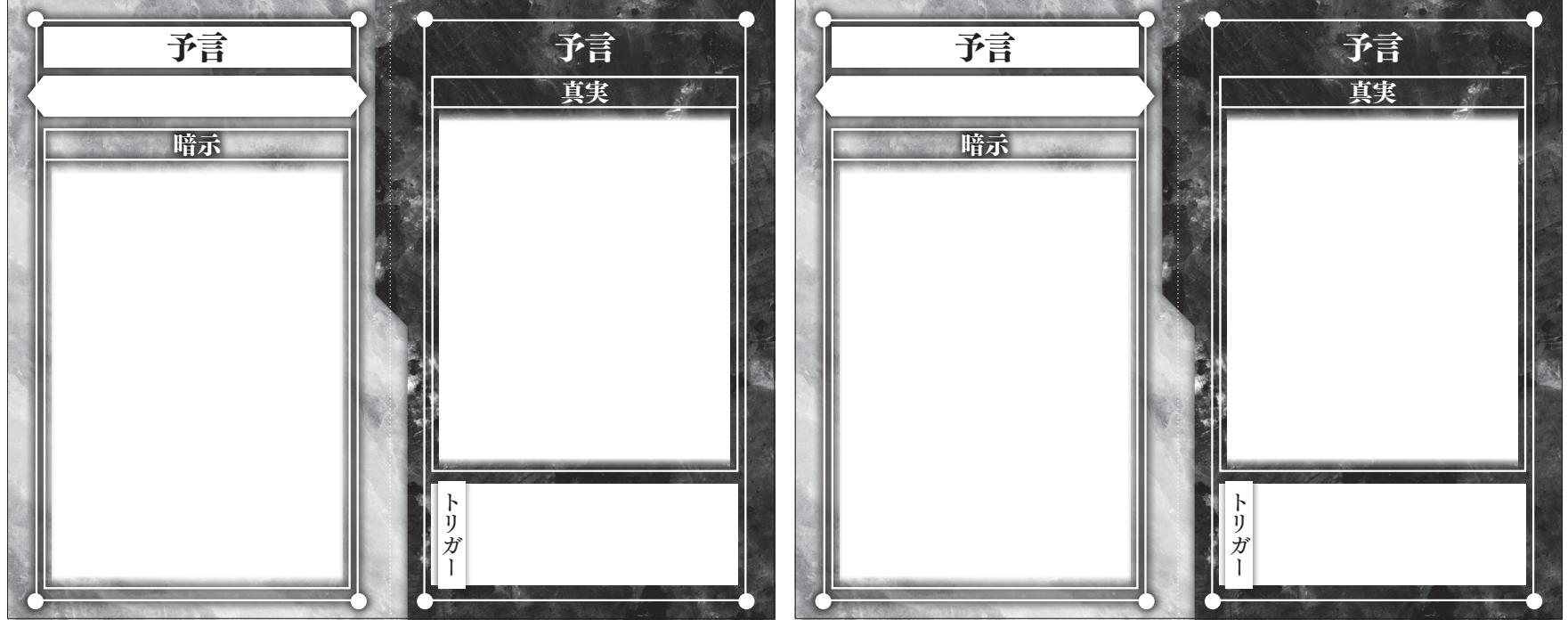
inggaチット

コマ

神話創世RPG
AMADEUS
アマデウス



予言カード集



脅威力ード集

