

- ・追加特徴
 - ・運命改革 0CP 1シナリオに3回だけ、1個のダイス目を裏返せる
 - ・後援者 さまざま 人間PCを保護してくれる対象
 - ・財産 さまざま 人間PCが自由に扱えるお金を持っている
 - ・責任/マモノ保護者 -5CP マモノの保護者としてマモノの行動に責任を持つ
 - ・専用アイテム さまざま 自分を主張するアイテム
 - ・特別な絆 5CP/レベル 保護者とマモノの特別な絆の関係度
 - ・魔法物質でできている 0CP マモノが異次元物質である
- ・人間の追加技能
 - ・学業/国語(知力/易) 国語全般
 - ・学業/数学(知力/易) 数学全般
 - ・学業/社会(知力/易) 社会全般
 - ・学業/理科(知力/易) 理科全般
 - ・学業/英語(知力/易) 英語全般
 - ・時事知識/間物戸中学校(知力/易) 最近の間物戸中学校にまつわる情報
 - ・指令(知力/易) 自分のマモノに命令する
 - ・地域知識/間物戸市(知力/易) 間物戸市の周辺情報
 - ・マモノ学(知力/難) マモノに対しての専門的な知識
- ・マモノの追加技能
 - ・治癒(知力/易)「治癒できる」を使用するさいの判定に用いることができる
 - ・特殊攻撃/白兵(敏捷/易) 格闘を含めた白兵の特殊攻撃をし、受けができる
 - ・止め(敏捷/易) 特殊攻撃などによる止めができる
- ・人間の追加テクニク
 - ・基本指令/攻撃! 指令(並)技能なし値±0 攻撃、移動攻撃、フェイントを行わせる
 - ・基本指令/特徴! 指令(並)技能なし値±0 特徴を行わせる
 - ・**/応援! どれでも(並)技能なし値±0 応援してマモノを支援する。
 - ・上級指令/全力攻撃! 指令(難)技能なし値-4 全力攻撃を行わせる
 - ・上級指令/全力防御! 指令(難)技能なし値-4 全力防御を行わせる
 - ・上級指令/よく見ろ! 指令(難)技能なし値-4 狙う、観察を行わせる
 - ・上級指令/待機しろ! 指令(難)技能なし値-4 待機を行わせる
 - ・緊急指令/足止め! 指令(難)技能なし値-4 すりぬけ判定
 - ・緊急指令/かばえ! 指令(難)技能なし値-4 味方をかばう
 - ・緊急指令/集中防御! 指令(難)技能なし値-4 FP1消費で能動防御+2
 - ・緊急指令/高速攻撃! 指令(難)技能なし値-4 FP1消費で連続攻撃のペナルティ半減
 - ・緊急指令/強力攻撃! 指令(難)技能なし値-4 FP1消費で白兵のダメージ+2
 - ・緊急指令/せまれ! 指令(難)技能なし値-4 相手に接近するようにステップ移動

【特徴】

■「運命改革」0 CP

確定された運命を変える力をプレイヤーから借りることができる存在であることを表します。あなたはPCの時のみ、1シナリオに3個分、“自分”または“特別な絆”を結んでいる対象”のダイス目を裏返すことができます。同時に複数ダイスを裏返すこともできます。

■「後援者」さまざま

マモノと♪では特別な扱いにします。両親(各15CP相当)の30CPを基準にして考えます。どれくらいPCを支援してくれるかでCPが変動します。裕福で手を尽くしてくれるなら高く、貧乏で手を貸してくれないなら低くなります。

マモノPCが悪さをした時に、そのマモノの保護者である人間PCを後援者は庇ってくれるでしょう。

また、後援者ひとりの CP によって人間 PC の初期所持品で取得できるものが増えます。

10 CP 以上で自転車、15 CP 以上で携帯電話を持つことができます。20 CP 以上なら、ノートパソコンなどを持ってもおかしくはないでしょう。

■「財産」さまざま

マモノとでは財産レベルを以下のように変更します。「財産 / 標準」以上はルールブックを参照してください。財産はその PC が自由に扱える金額を表します。

「財産 / ややある」からは携帯電話や自転車などを取得、維持することもできます。ただし、その財産レベルに見合う特徴、技能を取得しておいてください。

“相続人”で財産を取得する場合は 20CP 以上の後援者または特殊な背景が必要になります。

【変更】どん底→ない、赤貧→ある、貧乏→標準未満

- ・「財産 / ない」-25CP 普通の中学生です。後援者からのお小遣いが人によってはあります。
- ・「財産 / ややある」-20CP ちょっとしたバイトをしています。20 万程度の貯金はありません。

後援者ひとりが 20 CP 以上、または専門化された技能か職業技能が 10 レベル以上。

- ・「財産 / ある」-15CP 本格的にバイトをしています。40 万程度の貯金があります。

後援者ひとりが 20 CP 以上、または専門化された技能か職業技能が 12 レベル以上。

- ・「財産 / 標準未満」-10CP 年収は 200 ~ 300 万です。貯金は 100 万程度あります。

後援者ひとりが 25 CP 以上、もし自分で稼いでいるなら、かなりの腕前でしょう。

- ・「財産 / 標準」0CP 社会的標準です。年収は 400 ~ 500 万。貯金は 200 万程度あります。

後援者ひとりが 25 CP 以上、もし自分で稼ぐなら、TV 出演するタレントほどの知名度でしょう。

これ以上の財産レベルを取得するのなら、周囲を納得させられる十分な理由を付けてください。

■「責任 / マモノ保護者」 - 5 CP / レベル

あなたはあるマモノの保護者であり、保護しているマモノがなんらかの罪を犯した場合、その責任の一切をあなたが負わなくてはなりません。

あなたがもし未成年の場合、あなたを庇ってくれるものがいなくては、大変なことになるかもしれません。なんらかの後援者を持ちましょう。

■「専用アイテム」さまざま

「財産 / ない」の場合、ノートパソコンや自分の楽器、2 代目の自転車を持つためには CP を払ってください。

後援者がおらず、携帯電話を維持して持ちたい場合も必要です。

どの財産レベルでも 1 CP につき 100 万円までの品物を持てます！大概の品物は 1 CP で足りるでしょう。

■「特別な絆」5 CP / レベル

マモノと♪では特別な扱いにします。マモノと保護者の両方に存在します。(マモノ)(保護者)と書かれた部分には、そのマモノ(又は保護者)のPC名を書いてください。

・「特別な絆(マモノ)」保護者からマモノへの絆の強さを表します。保護者のみ取得可能。

<指令>と ** : 応援 などの判定にレベル分のボーナスが入ります。

・「特別な絆(保護者)」マモノから保護者への絆の強さを表します。マモノのみ取得可能。

** : 応援 による効果や、意志判定などにレベル分のボーナスが入ります。1レベルにつき、5 CP 必要です。初期は1レベル~3レベルに収めてください。また、「特別な絆」は1セッション間につき1~3 CP までしか上げられません！今回のセッションでマモノと保護者の絆が深まったと思った時にに入れてください。普段の生活において、特別な絆の結びつきが強くなることはそうそうありません。ましてや、3 CP も入ることは稀です！

■「魔法物質でできている」0 CP

マモノは魔法物質という異次元物質で構成されています。ダメージを負うと、黒くなるか、絆創膏のようなものが付きます。傷口が開くことや切断されることはありません。HP が0以下になった場合、戦う気が削がれます。(バーサークも解除されます)基本的に、HP が0になったマモノは指令を聞こうとしません。(実質、戦闘不能です)HP が0以下になっても戦わないと特別な絆を結んでいる対象が危機に陥る場合のみ、ターン始めに戦い続けるための意志判定を行ってもかまいません。毎ターン判定が必要です。「ダメージの影響を受けない/集合体・均一・無生物」は組み合わせられません。

■補足

マモノと♪では有利な特徴や不利な特徴を自作してもかまいません。これは、自分の希望するキャラクター作りを支援するためです。単純に強くしたり、効率的にしたりすることを目的にしたものではありません。あまりにも強すぎる能力は統括者権限で禁止することもあります。0 CP の特徴があってもいいでしょう。以下はマモノと♪で採用された特徴の例です。また、くせなどの制限はありません！

■「どこから見ても同じ形に見える」1CP

どこから見ても同じ形に見えます。普段はどこを見ているのか分かりませんが、何故か戦闘においてのみ、その対象の背面、側面がどこなのか判断できます。

■「性格傾向/ **」- 2 CP

「頑固者」「女王様」「内弁慶」「陽気」「偽善的」...などイメージに沿った特徴を取得してください。

【技能】

・人間用技能

■<学業/国語> (知力/易)技能なし値：知力 - 4

国語全般の学業。マモノに関する物語や伝承がある程度わかります。

<記録>、<言語学>、<文学>それぞれ技能レベル10ごとに+1のボーナス。

「言語の才能」+ 1 のボーナス。

■ < 学業 / 数学 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4

数学全般の学業。

< 数学 > の各分野それぞれ技能レベル 10 ごとに + 1 のボーナス。

「暗算能力」+ 1、「演算能力」+ 2、「数学能力」1 レベルごとに + 1 のボーナス。

■ < 学業 / 社会 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4

社会全般の学業。マモノの法律や、立場、分布がある程度わかります。

< 経済学 >、< 考古学 >、< 古生物学 / 古代人類学 >、< 社会学 >、< 人類学 >、
< 地域知識 / 日本 >、< 地理の各分野 >、< 法律 / 日本国憲法または国際条約 >、
< 歴史 > の各分野それぞれ技能レベル 10 ごとに + 1 のボーナス。

■ < 学業 / 理科 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4

理科全般の学業。マモノの構成や分類、特徴もある程度わかります。

< 医師 >、< 化学 >、< 気象学 >、< 古生物学 > の各分野、< 生物学 >、< 生理学 >、
< 地質学 >、< 天文学 >、< 物理学 > それぞれ技能レベル 10 ごとに + 1 のボーナス。
「数学能力」1 レベルごとに + 1 のボーナス。

■ < 学業 / 英語 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4

英語全般の学業。英語で書かれたマモノ論文が読めます。

< 言語学 > 技能レベル 10 ごとに + 1 のボーナス。

「異文化適応」または「完全異文化適応」+ 1 のボーナス。

英語圏のいずれかの文化に慣れ親しんでいる場合、+ 1 のボーナス。

言語 : 英語 / 読文 カタコト + 1、なまり + 2、母語並 + 3 のボーナス。

■ < 時事知識 / 間物戸中学校 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4、< 調査 > - 4

最近の間物戸中学校にまつわる情報を仕入れます。

■ < 指令 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4

自分のマモノに簡単な命令を出すことができます。単純な移動なら自動成功です。

「特別な絆 (マモノ)」、「カリスマ」1 レベルごとに + 1 のボーナス。「魔法の素質」は 1 レベルごとに + 2 のボーナス。

「容貌」に“汎用”の増強 +25% を付け加えることで、魅力的 + 1、美しい + 3、最高 + 4、究極的 + 5 のボーナス。

■ < 地域知識 / 間物戸市 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4、< 地理 / 地方地理 > - 3

間物戸市の周辺情報を知っている。

■ < マモノ学 > (知力 / 難) 技能なし値 : なし

< 専門技能 / 異種族学 > と同等です。マモノについての知識を持っています。

マモノについての歴史や生態の知識を表します。心理もある程度なら読めるかもしれません。

・マモノ用技能

■ < 治癒 > (知力 / 易) 技能なし値 : 知力 - 4

「治癒できる」の知力判定の代わりに用いることができます。

< 医師 > 技能レベル 10 ごとに + 1 のボーナス。

「癒し手」, 「魔法の素質」 1 レベルごとに + 1 のボーナス。

■ < 特殊攻撃 > (敏捷 / 易) 技能なし値 : 敏捷 - 4、他の < 特殊攻撃 > - 2

“ 白兵攻撃 ” の限定をかけたものは基本的に < 特殊攻撃 / 白兵 > として扱ってください。

< 特殊攻撃 / 白兵 > (< 格闘 > の扱いは < 特殊攻撃 / 白兵 > と同等にします)

格闘を含む白兵による攻撃全般の特殊攻撃。〔受け〕が可能です。1 ターン中に 1 回〔受け〕を行うごとに〔受け〕に - 4 のペナルティが累計します。

「武器の達人」や「達人の指導」を取得している場合、〔受け〕のペナルティが半減します。

“ 受けができない ” の限定は次の自分のターンまで〔受け〕ができません。「マニピレーターの性能が悪い」と〔受け〕を行うことはできません。

〔受け〕技能レベル / 2 + 3 判定に成功すると〔受け〕の値を防護点の代わりに適用する。

「強化受け」1 レベルごとに〔受け〕+ 1、「戦闘即応」または「超時感覚」〔受け〕+ 1 のボーナス。

■ < 止め > (敏捷 / 易) 技能なし値 : 敏捷 - 4

特殊攻撃やバリアで相手の攻撃を止めることができます。演出は自由。〔止め〕が可能です。1 ターン中に 1 回だけ〔止め〕を行うことができます。

〔止め〕技能レベル / 2 + 3 判定に成功すると〔止め〕の値を防護点の代わりに適用する。

「強化止め」1 レベルごとに〔止め〕+ 1、「戦闘即応」または「超時感覚」〔止め〕+ 1 のボーナス。

【テクニック】

基本指令 / ** ! 、 ** / 応援 ! 、 上級指令 / ** ! は PC マモノの行動前に宣言し判定する。

判定に成功するとその行動を行わせられる。失敗すると GM がマモノの特徴に合わせて行動させる。

この判定にクリティカルするとマモノの FP が「特別な絆 (保護者)」1 レベルごとに 1 点回復する。

ファンブルするとマモノは「特別な絆 (保護者)」のレベルだけのターン、朦朧状態 (p398) になる。

■ 基本指令 / 攻撃 ! 前提技能 : 指令 (並) 技能なし値 ± 0 (+ 4 まで)

対象に攻撃させる。攻撃、移動攻撃、フェイントのオプションが使える。

「絡み付き」, 「特殊効果」, 「特殊攻撃」

■ 基本指令 / 特徴 ! 前提技能 : 指令 (並) 技能なし値 ± 0 (+ 4 まで)

ON、OFF に一秒以上かかる特徴を使用させる。(「バーサーク」も可能) 連動の増強をつけることで一度に複数起動する。

■ ** / 応援 ! ** はどの技能を用いても良い。(並) 技能なし値 ± 0 (+ 4 まで)

** : 応援 は複数取得可能。戦闘中、保護者が得意分野でマモノを応援することで、そのマモノは次の内、いずれかの効果を得ることができる。

GM 判断によって効果がない場合もある。例えば、“ ファイト ” や “ コンビネーション ” は話を聞

ける正常状態でないと効果がない。

判定に「特別な絆(マモノ)」1レベルごとに+1のボーナス。

・ファイト 戦闘中、そのマモノのFP(疲労点)を1D回復する。時間があるとFPは全回復。

・リカバリー そのマモノの朦朧状態、バーサーク、無力化、集中妨害をすべて回復する。

・コンビネーション “「特別な絆(保護者)」のレベル”までのFPを消費する。そのマモノの次の行動に対する相手の判定を“消費したFP”分下げる。

■ 上級指令/全力攻撃！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

全力攻撃のオプションが使える。(初期取得は体育科のみ)

■ 上級指令/全力防御！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

全力防御のオプションが使える。(初期取得は普通科のみ)

■ 上級指令/よく見ろ！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

狙い、観察のオプションが使える。(初期取得は芸術科のみ)

■ 上級指令/待機しろ！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

待機して指定された行動ができる。(初期取得は特進科のみ)

以下は特殊な指令。宣言し判定できるタイミングが違う。判定に成功するとその内容をマモノが行う。失敗するとマモノは即座に1FP消費するのみ。

クリティカル、ファンブルによる追加効果は特にない。

■ 緊急指令/足止め！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

相手が移動中に宣言。すり抜け判定(p347)を行う。

■ 緊急指令/かばえ！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

能動防御前に宣言。かばう(p000)ステップ移動し、よけ判定に成功するとかばう。

■ 緊急指令/下がれ！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

能動防御前に宣言。相手から後退するようにステップ移動し、能動防御を+1する。

■ 緊急指令/集中防御！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

能動防御前に宣言。更なる努力(p338)1FP消費で能動防御を+2する。

■ 緊急指令/高速攻撃！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

白兵攻撃前に宣言。更なる努力(p338)1FP消費で連続攻撃の一回分のペナルティを半減。

■ 緊急指令/強力攻撃！ 前提技能：指令12以上(難)技能なし値-4(±0まで)

白兵攻撃前に宣言。更なる努力 (p338) 1 FP 消費でダメージを + 2 する。

■ 緊急指令 / せまれ！ 前提技能：指令 1 2 以上（難）技能なし値 - 4（± 0 まで）

白兵攻撃後に宣言。相手に接近するようにステップ移動する。