



Life
 ittle
 ast
 ovable
Of
 dyssey
 ffspring
 ur
Survival
 trange
Terrain
RPG
 ime

廃墟の森の子供たち

Ruin & Forest & Children

はじめに

大人たちは死に絶え、子どもたちは残された。
日本中を森が覆い、異形の獣たちが我が物顔で闊歩する。
変わり果てた世界。その中で、彼らは生きることを選択した。
自分たちだけのサバイバル。
これは、文明崩壊から5年後の物語。

本ゲームは、文明崩壊後の日本を生き延びる人々を演じるゲームです。
プレイヤーの分身であるキャラクター（以下、PC）は、物資を求めて危険な森を探索する冒険者となります。

このルールの読み方

かっこの種類

- 【】：キャラクターの能力値やアビリティを表します。
- 《》：特技を表します。
- <>：このゲームで使われる固有名詞を表します。

端数の処理

このゲームでは、割り算を行う場合常に端数は切り上げになります。

用語

ゲームマスター(GM)

ゲームを遊ぶ時の進行役です。ゲームを遊ぶときは、本ルールよりもGMの裁定が最優先となります。

プレイヤー(PL)

GMと一緒にゲームを遊ぶ人です。本ゲームの目的は、参加者全員が楽しいときを過ごすことです。

ワールド

世界は滅びました

5年前、富士山に隕石が落ちて噴火しました。その3日後、日本中に未知の感染症が流行しました。感染してすぐに発症、高熱を出して意識を失うものでした。致死率は年齢が高くなるほど高くなり20歳で100%。意識を失った後、目覚めたのは子供たちだけでした。維持していた大人たちがいなくなり、インフラは壊滅。あちこちで火災が発生しました。

子供たちは、学校や公民館に集まり、キャンプをしながら生き延びました。焼け跡からはすぐに芽がでました。それは、見たこともない速度で成長する新種の植物でした。日本中が森に覆われました。森には、角の生えたうさぎや巨大な昆虫が棲みつき、生態系は一変しました。

変異は動植物に留まらず、人間の幼子にも現れました。大人並に発育した身体を持つ十歳児、生え変わった原色の髪、超能力の発現……その変化は様々でした。

でも頑張って生きています

現在、人々は集まったキャンプを単位にコミュニティを作り、森に囲まれた中で生きています。食料は保存食を食べ繋いでいましたが、近年は森で捕れる獣の肉も食べています。キャンプ間は森により遮られ、交流は困難なものとなっています。電話やTVはもちろん使えず、なんとか電力を確保したキャンプはアマチュア無線やラジオ放送で情報を交換しています。都市にはいくつかのキャンプが合流した大きなコミュニティがあり、そこがラジオの発信を行なっているようです。

冒険者

森には、〈フィールド〉と呼ばれる危険地域があり、そこには強力な〈ヌシ〉がいます。5年のうちに、比較的安全な場所の物資は全て取り尽くしてしまいました。物資を得るためには、〈フィールド〉に挑まなくてはなりません。また、交流のあるキャンプ間の森に〈フィールド〉が現れることもあります。交流を続けるためには、〈ヌシ〉を倒し〈フィールド〉を消滅させる必要があるでしょう。

危険を承知で、〈フィールド〉に挑む者。彼らは今、冒険者と呼ばれています。



冒険者の休息

キャンプ

キャンプでは、生き残っている人々が協力して暮らしています。

1.名前の決定

まず、プレイヤーキャラクター全員が所属するキャンプの名前を決めましょう。近くの公民館や学校をキャンプにするのも、イメージの共有がしやすくてオススメです。

2.施設・人材の決定

基本の初期施設

初期作成のキャンプには、「雨漏りする屋根」「隙間風の吹く壁」「キノコの生えた寝床」「水場」「小さな倉庫」「生命線の食料庫」という基本の初期施設があります。キャンプは5年の間にぼろぼろになっており、ガタがきているのです。

基本の初期施設の効果をまとめると、以下のようになります。

- 「パーティ全員の【精神力】プラス7」
- 「パーティ全員の【生命力】プラス2」
- 「キャンプに10個までのアイテムを置いておける」

追加の初期施設

次に1D6を振り、さらにそのキャンプにあるものを決定します。[追加設備決定表](#)を参照してください。《指定特技》は設備を利用するために必要な行為判定に使う特技です。設備はキャンプフェイズに利用できます。

チャート

奇数・偶数とあるものは、d66の後に1d6を振って奇数偶数を決める。

特技表

キャンプ名

キャンプ名決定表A, Bと建物表を組み合わせてキャンプ名を決定します。

キャンプ名決定表A		
d66	ジャンル	例
11	都道府県	東京
12	色名	紅
13	天候	青空
14	動物	きつね
15	天体	スバル
16	化学物質	ダイナマイト
22	衣装	麦わら
23	楽器	スピーカー
24	時代	明治
25	地形	泉

d66	ジャンル	例
26	植物	サクラ
33	方角	北
34	数字	第三
35	神様	天照
36	英語	Excite
44	飲食物	バナナ
45	幻獣	ドラゴン
46	国名・文明	ローマ
55	地名	雛見沢
56	会社名	トヨタ
66	GMの名字	鈴木

キャンプ名決定表B

d66	奇数	偶数
11	暗黒	夜明けの
12	エンドレス	トラベル
13	トロピカル	荒野の
14	さまよう	迷える
15	クレイジー	ゴスロリ

16	魔王	勇者
22	ミッドナイト	サンシャイン
23	サーカス	プラネット
24	ルートイン	グリーン
25	ドルフィン	マンボー
26	ドリーマーズ	ガールズ
33	ひまわり	どんぐり
34	ブラボー	ハロー
35	紅の	蒼の
36	軍団	研究会
44	一家	組
45	サークル	チーム
46	子供会	パーティ
55	軍団	研究会
56	プロジェクト	同盟
66	合唱団	バンド

建物表

d66	奇数	偶数
11	寺	神社

d66	奇数	偶数
12	タワー	屋敷
13	駅	旅館
14	トンネル	大橋
15	デパート	レストラン
16	会社	ビル
22	保育園	幼稚園
23	小学校	中学校
24	高校	大学
25	市役所	派出所
26	荘	ハイツ
33	動物園	水族館
34	博物館	美術館
35	公民館	公園
36	球場	ドーム
44	ゲームセンター	図書館
45	映画館	遊園地
46	研究室	実験場

d66	奇数	偶数
55	病院	薬局
56	農場	港
66	セッション会場	GMの勤め先（通い先）

名前

名前決定表	
d6	説明
1	一般愛称表で決定
2	有名人愛称表で決定
3	苗字表で決定
4	名前表で決定
5	名字表と名前表で決定
6	特殊名前表で決定

一般愛称表		
d66	奇数	偶数
11	オチャ	ココア
12	ゴリさん	ナベさん
13	メガネ	リボン

d66	奇数	偶数
14	フーミン	モエモエ
15	うまい棒	グリコ
16	ポーズ	ポニー
22	アニキ	アネゴ
23	かっちゃん	ふーちゃん
24	まーぼう	はるりん
25	モンキー	エンジェル
26	スイカ	リンゴ
33	オウジ	ヒメ
34	センパイ	シンイリ
35	グラサン	ルージュ
36	もっちゃん	ホリィ
44	ミスタ	レディ
45	ハナミズ	ペチャコ
46	トリノス	ポッキー
55	わっキー	よっしい
56	シブタク	ミサミサ

d66	奇数	偶数
66	あなたのあだ名	GMのあだ名

有名人愛称表

d66	奇数	偶数
11	ガリレオ	ジャンヌ
12	ルパン	フジコ
13	タモリ	テツコ
14	マリオ	クリボー
15	ヨンさま	キムチ
16	ロビンソン	トム
22	トトロ	ユバーバ
23	シャア	アムロ
24	トミー	シンシア
25	タッキー	しょこたん
26	閣下	魔王
33	マリック	テンコー
34	ゴジラ	ビオランテ
35	マルちゃん	ルリルリ
36	コング	ミホリン

d66	奇数	偶数
44	コウメイ	シバイ
45	ぐっさん	ハナちゃん
46	ノムさん	のりピー
55	ムツゴロウ	シャーク
56	ノブナガ	マサムネ
66	オバマ	サッチー

名字表

d66	奇数	偶数
11	鈴木/スズキ	春日/カスガ
12	佐藤/サトウ	飯田/イイダ
13	田中/タナカ	遠藤/エンドウ
14	中野/ナカノ	木下/キノシタ
15	棚瀬/タナセ	山田/ヤマダ
16	大崎/オオサキ	小関/コセキ
22	加藤/カトウ	玄野/クロノ
23	相葉/アイバ	三村/ミムラ
24	遠野/トオノ	衛宮/エミヤ
25	橘/タチバナ	楠/クスノキ

d66	奇数	偶数
26	坂本/サカモト	東/アズマ
33	八神/ヤガミ	石動/イスルギ
34	緒方/オガタ	本田/ホンダ
35	竹内/タケウチ	馬場/ババ
36	岡本/オカモト	安倍/アベ
44	野原/ノハラ	吉永/ヨシナガ
45	遠坂/トオサカ	島村/シマムラ
46	桐山/キリヤマ	相馬/ソウマ
55	七原/ナナハラ	川田/カワダ
56	脇谷/ワキヤ	副島/ソエジマ
66	磯野/イソノ	一条/イチジョウ

名前表

d66	男性	女性
11	コウ/ユウ	ナミ/アイ
12	ダイチ/タケル	ソラ/ヒカリ
13	シキ/カンタ	サツキ/メイ
14	サトル/トオル	アイコ/ナギ
15	シューヤ/ヨシトキ	ノリコ/ミツコ

16	ショウゴ/ハジメ	カオリ/ミユキ
22	ジョージ/レイジ	マリア/アリサ
23	ケータロー/ケーイチ	リン/レイナ
24	カズオ/マサト	マミ/ミキ
25	ヒロ/レン	ムギ/アカネ
26	マサオ/シンスケ	ジュリ/ナオミ
33	シロウ/アカヤ	クロエ/シオン
34	フユヒコ/トシアキ	ナツミ/ハルナ
35	ヒロシ/タカシ	ナルミ/マヤ
36	シンジ/マコト	サクラ/エミ
44	テツヤ/ランマル	ギン/ユカリ
45	リユーイチ/ケン	チヒロ/コトリ
46	トモヤ/リョウスケ	リカ/アスカ
55	ツヨシ/タクヤ	スズネ/マキ
56	セイジ/オリベ	シノ/ルリ
66	コーヘイ/ジュンペー	カナタ/アマネ

特殊名前表

d66	ジャンル	例
11	天体の名前	シリウス、イトカワ

d66	ジャンル	例
12	色の名前	モモカ、アオコ
13	兵器・武器の名前	ブリューナク、ユミ
14	数字入りの名前	ダイゴ、ヒトミ
15	技術・科学の名前	ヘルツ、テトラ
16	鉱物・宝石の名前	ヒスイ、クリス
22	天候・気象の名前	キリカ、サダユキ
23	妖精・妖怪・幻想生物の名前	ビャッコ、カッパ
24	地形・地名	アイチ、ヒノヤマ
25	神様・英雄・天使の名前	オーディン、ツクヨミ
26	乗り物の名前	キューブ、ファイアストーム
33	漫画や小説の登場人物の名前	トリコ、レイム
34	アニメ・ゲームの名前	ドラクエ、エフエフ
35	鳥・動物・昆虫・魚の名前	タカ、ハヤブサ
36	飲み物・食べ物・お菓子の名前	プリン、クッキー
44	楽器・音楽・歌の名前	オンブ、ミラ
45	プレイヤーの名前	GMの名前
46	果物・花・植物の名前	ナズナ、キクタケ

55	有名人・偉人の名前	ニュートン、マルコ
56	役職の名前	キャプテン、ドン
66	CM でみた商品・企業の名前	ナイキ、エイデン

キャンプ

キャンプ初期設備表

名前	タイプ	指定特技	レベル	効果
屋根	常駐	-	1	全員の【精神力】にプラス1する。雨漏りしている。
壁	常駐	-	1	全員の【精神力】にプラス1する。隙間風が吹く。
寝床	常駐	-	1	全員の【精神力】にプラス2する。茸が生えている。
水場	常駐	-	1	全員の【精神力】にプラス3する。水を汲める川が近くにある。
倉庫	常駐	-	1	[10]個までのアイテムを保存しておける。出し入れはキャンプでのみ可能。
食料庫	常駐	-	1	全員の【生命力】にプラス2する。

追加設備決定表

d6	名前	タイプ	指定特技	レベル	効果
1	商人	支援	《伝える》	1	指定特技の判定に成功すると、あなたはアイテムを[レベル+3]個まで買うことができる。

d6	名前	タイプ	指定特技	レベル	効果
2	先生	支援	《考える》	1	指定特技の判定に成功すると、あなたはそのセッションの間、ランダムに特技を1つ習得する。1D6を振り分野を決め、2D6を振って習得する特技を決める。
3	歌姫	支援	《歌う》	1	指定特技の判定に成功すると、あなたの【気力】が2D6点増加する。
4	畑	支援	《作る》	3	指定特技の判定に成功すると、あなたは[レベル]]を得る。最大レベルに達している場合、食堂の効果にプラス1する。
5	太陽電池	支援	なし	1	あなたが所持しているか装備しているアイテムを[レベル]個まで「充電」できる。
6	お風呂	支援	なし	1	あなたの【精神力】にプラス[レベル]点する。
6	ドラム缶	-	-	1	水などを貯めることができる。

散策表

2d6	結果
2	出発前の宴だ！カンパイ！全員の【体力】が2点増加します。
3	キャンプの仲間に成長の兆しがみえます。結果フェイズで人材を獲得する際の必要CPが-1されます。

2d6	結果
4	今回の<ヌシ>にキャンプの仲間がやられたことがあります。セッション中に一度だけ、<ヌシ>へのダメージ決定時にダメージを2点増加させることができます。また、あなたの攻撃で<ヌシ>が死亡した場合、あなたは経験点を1点獲得します。ダメージを1点も与えることができなかった場合、あなたの獲得できる経験点は1点減少します。
5	キャンプに新たな仲間が増えました。名前をつけてあげてと頼まれます。【気力】が2D6点増加します。
6	子供たちが元気に遊んでいるところに遭遇しました。【気力】が1D6点増加します。
7	キャンプに食料が足りていないことを相談されます。セッション中に食料を5個手に入れるたび、全員の【気力】が1点増加します。また、10個以上手に入れた場合、全員は経験点を1点獲得します。1つも手に入れられなかった場合、全員の獲得できる経験点が1点減少します。
8	配給係から食料を多めに準備してもらえました。リミットが1サイクル増加します。
9	キャンプの奥から掘り出しものが出て来ました。1D6を振り、1、2ならバッテリー、3、4なら1J、5ならほうちょう、6なら缶詰を手に入れます。
10	他のキャンプから商人がやっています。結果フェイズで報酬獲得後、任意個のアイテムを取引できます。
11	キャンプの大工が張りきっています。結果フェイズで獲得する施設の必要CPが-1されます。ただし1未満にはなりません。

2d6	結果
12	嵐の気配。キャンプの補修に使える材料を集めてきて欲しいと頼まれます。結果フェイズに1CPを消費して嵐への備えを行えます。嵐への備えができない場合、キャンプの施設が1つランダムに破壊されます。また、このセッション中、探索フェイズで行える行動に＜資材集め＞が追加されます。＜資材集め＞は支援行動として扱い、《探索》の判定に成功するとCPを1点得ることができます。

キャンプ施設表						
名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
屋根	3	常駐	-	2		全員の【精神力】にプラス[レベル]する。1レベルでは雨漏りしている。
壁	3	常駐	-	2		全員の【精神力】にプラス[レベル]する。1レベルでは隙間風が吹く。
寝床	8	常駐	-	3		全員の【精神力】にプラス[レベル×2]する。1レベルでは草が生えたぼろ毛布。
水場	10	常駐	-	1		全員の【精神力】にプラス3する。水を汲める川が近くにある。

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
水路	10	常駐	-	1	水場	全員の【精神力】にプラス2する。 川からキャンプまで水を引く。
井戸	15	常駐	-	1		全員の【精神力】にプラス3する。 水を汲める井戸がキャンプにある。
物見やぐら	6	常駐	-	1		全員の【精神力】にプラス1する。
倉庫	2	常駐	-	10		[レベル×10]個までのアイテムを保存できる。出し入れはキャンプでのみ可能。
食料庫	20	常駐	-	1		全員の【生命力】をプラス2する。
ドラムカン	1	-	-	1		水などを貯めることができる。
お風呂	3	支援	なし	3	水場、 ドラムカン	あなたの【精神力】にプラス[レベル]点する。

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
温泉	15	支援	なし	3		あなたの【精神力】と【生命力】にプラス[レベル]点する。
畑	2	支援	《作る》	5		指定特技の判定に成功すると、あなたは[レベル]を得る。最大レベルに達している場合、食堂の効果にプラス1する。
食堂	5	支援	《料理》	1	料理人	指定特技の判定に成功すると、あなたの【生命力】にプラス1する。
牧場	3	支援	《捕らえる》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたはジャーキーが「毛皮」を[レベル]個まで得ることができる。最大レベルに達している場合、食堂の効果にプラス1する。

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
薬草園	2	支援	《鑑定》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたは「コカの葉」を[レベル]個得る。
病院	5	支援	《手当》	1	医者	指定特技の判定に成功すると、あなたは「鎮痛剤」を1つ得る。
図書館	5	支援	《見つける》	1		指定特技の判定に成功すると、あなたはセッション中1度だけ、ダイスの出目をプラス1できる。これは、あの時の本でみたことある！
工房	6	支援	《作る》	3		任意個のアイテムを消費する。指定特技の判定に成功すると、あなたは武器か防具を1つ作ることができる。消費するアイテムの合計額は作りたい武具の価格から[レベル]引いた価格となる。ここで消費でき

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
						皮」「殻」「羽」 「武器」「防具」 である。
広場	2	常駐	-	3		[レベル]人が、追加で1回散策表を振れる。
太陽電池	4	支援	なし	5		あなたが所持しているか装備しているアイテムを[レベル]個まで「充電」できる。
ラジオ局	15	支援	《伝える》	1	物見やぐら、太陽電池、技術屋	指定特技の判定に成功すると、キャンプは結果フェイズに、任意の人材1人を獲得する。同じ種類の人材を獲得した場合レベルが上がる。この判定にはマイナス[獲得したい人材の必要CP]の修正がつく。
鐘	5	支援	なし	1	物見やぐら、	使用すると、1サイクルごとに、全員の【気力】が1点増加する。

キャンプ人材表

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
商人	4	支援	《伝える》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたはアイテムを[レベル+3]個まで買うことができる。
先生	5	支援	《考える》	1		指定特技の判定に成功すると、あなたはそのセッションの間、ランダムに特技を1つ習得する。1D6を振り分野を決め、2D6を振って習得する特技を決める。
歌姫	3	支援	《歌う》	1		指定特技の判定に成功すると、あなたの【気力】が2D6点上昇する。
料理人	3	支援	《料理》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたの所持する1Jを「嗜好品」1つと交換する。1回の判定で[レベル]個まで交換可能。
大工	5	常駐	-	3		施設を作るのに必要なCPを[レベル]点減少する。(最低1)

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
リーダー	5	支援	《休まない》	3		指定特技の判定に成功すると、キャンプは[レベル]点のCPを得る。
医者	5	支援	《手当》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたは「なんこう」を[レベル]個得る。
司書	3	常駐	-	3		「図書館」の効果の使用回数をプラス[レベル]回する。
鍛冶屋	3	常駐	-	3		「工房」のレベルにプラス[レベル]する。また、「工房」の判定に失敗した時に一度だけ振り直せる。
働き者	3	常駐	-	1		任意の人材1人のレベルをプラス1して扱う。
猟師	3	支援	《捕らえる》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたは「毛皮」か「ジャーキー」を[レベル]分得る。また、常に牧場の必要CPをマイナス1する。

名前	必要CP	タイプ	指定特技	レベル	前提	効果
技術屋	8	常駐	-	5		施設を使う時に必要な判定の達成値にプラス[レベル]の修正をつける。
戦士	6	支援	《振る》	3		指定特技の判定に成功すると、あなたはセッション中[レベル]回、ダメージ適用のタイミングで与えるダメージを[レベル]点増加させることができる。
旅人	5	支援	《雑学》	1		指定特技の判定に成功すると、あなたはセッション中1回、1体に『暴露』の変調を与えることができる。

アビリティ

汎用グループ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
武器攻撃	汎用	攻撃	0	自由	単体	指定特技の判定に成功すると、装備中の《指定特技》が一致している武器1つの[攻撃力]点のダメージを与える。この時、命中判定の達成値にプラス2の修正がつく。指定特技ごとに別の【アビリティ】として扱う。
かばう	汎用	割込み	2	《受ける》	単体	指定特技の判定に成功すると、キャラクター1人のダメージを肩代わりできる。
見切り	汎用	補助	2	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。回避判定の指定特技を《かわす/胴部9》に変更する。
強打	汎用	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中した攻撃のダメージを1増加させる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
応急手当	汎用	支援	3	《手当》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の【体力】が1点増加する。
足払い	汎用	攻撃	3	《しゃがむ》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『転倒』の変調を与える。
乱舞	汎用	補助	8	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中した攻撃のダメージを3増加させる。
集中	汎用	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中判定の達成値にプラス1の修正がつく。
たからもの	汎用	割込み	3	-	自身	自身の振ったダイス1つの出目を6にする。シナリオ1回。また、生死判定に失敗したとき、この【アビリティ】を失うことでそれを成功にできる。これには気力を消費しない。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
説得	汎用	攻撃	6	自由	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の気力を2点減少させる。

ビッグ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
におうだち	ビッグ	割込み	5	《塞ぐ》	自身	指定特技の判定に成功すると、今行われている攻撃の対象を自分1人に変更する。
鉄拳	ビッグ	攻撃	0	《殴る》	単体	指定特技の判定に成功すると、1点のダメージを与える。このとき命中判定の達成値にプラス3の修正がつく。
怪力	ビッグ	常駐	-	-	自身	白兵攻撃や肉体を使った攻撃により与えるダメージが1点上昇する。
頑強	ビッグ	常駐	-	-	自身	あなたの【生命力】をプラス2点する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
馬鹿力	ビッグ	常駐	-	-	自身	あなたは「装備部位：両手」のアイテムを「装備部位：片手」として扱うことができる。
押し倒し	ビッグ	補助	2	-	-	白兵攻撃や肉体を使った攻撃の命中判定に組み合わせて使用する。対象に『転倒』の変調を与える。

チビ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
瘦身	チビ	常駐	-	-	自身	回避判定の達成値にプラス1の修正がつく。
両手利き	チビ	常駐	-	-	自身	《利き腕》と《逆腕》の特技を追加で習得する。さらに、代用判定の時、腕部分野の上下のリストが繋がっているように扱う。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
奇襲	チビ	割込み	5	《隠れる》	自身	戦闘開始時の先制判定の前に使用する。指定特技の判定に成功すると、追加行動を得る。
アクロバット	チビ	補助	2	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。達成値にプラス2の修正がつく。
うろちょろ	チビ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。対象の気力を1点減少させる。
死角	チビ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。達成値にプラス2の修正がつく。

オトナ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
手練	オトナ	常駐	-	-	自身	「アクション」の特技から1つ選択する。その特技は隣接する部位にダメージを受けても使用不能とならない。
百戦錬磨	オトナ	常駐	-	-	自身	命中判定の達成値にプラス1の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
人生経験	オトナ	常駐	-	-	自身	ギャップを2列塗りつぶすことができる。塗りつぶされたギャップは代用判定の際数えない。
遭遇歴	オトナ	支援	3	《雑学》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『暴露』の変調を与える。
へそくり	オトナ	常駐	-	-	自身	キャラメイク時の初期Jにプラス3Jする。また、セッション開始時に3J獲得できる。
旧友	オトナ	常駐	-	-	自身	あなたを訪ねて古い友人がやってくる。あなたはキャンプフェイズに任意の[タイミング：支援]のキャンプ人材表1つの効果を使用できる。人材のレベルは1とする。指定特技の判定は行うこと。

ニューエイジ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
火炎弾	ニューエイジ	攻撃	2	《投げる》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『炎上』の変調を与える。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
発電	ニューエイジ	割込み	2	《機械》	アイテム	指定特技の判定に成功すると、アイテム1つを「充電」できる。
念動力	ニューエイジ	割込み	2	《逸らす》	単体	ダメージ適用の直前に使用する。指定特技の判定に成功するとダメージを1点軽減できる。
治癒	ニューエイジ	支援	6	《手当》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の部位ダメージを1つ回復できる。ただし、この判定の達成値には[対象の部位ダメージ数]だけのマイナス修正がつく。
突然変異	ニューエイジ	常駐	-	-	自身	ムシ、ケモノ、ミュータントのグループアビリティからランダムに1つアビリティを習得できる。ただし、その反動が1増加する。常駐タイプのアビリティを習得した場合、【精神力】が2点減少する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
瞬間移動	ニューエイジ	補助	5	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。回避に成功したとき、あなた以外のキャラクター1人も回避できたことになる。このアビリティを使用する場合、あなたが攻撃の対象でない場合にも回避判定を行える。

キズモノ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
銀の腕	キズモノ	常駐	-	-	自身	あなたはダメージを受ける時、先にそのダメージの命中部位を決める。〈キズ〉の部位に攻撃が命中した場合、そのダメージを無効化する。
克服	キズモノ	常駐	-	-	自身	ギャップを2列塗りつぶすことができる。塗りつぶされたギャップは代用判定の際数えない。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
肉を斬らせて	キズモノ	割込み	4	《耐える》	自身	自身が部位ダメージを受けた時に使用できる。指定特技の判定に成功すると自身は追加行動を得る。
悪運	キズモノ	割込み	3	なし	単体	対象の判定の直後に使用。サイコロ1つの出目をマイナス1する。シナリオ3回。
リハビリ	キズモノ	常駐	-	-	自身	<キズ>に隣接する8つのアクションの《特技》から1つ選び追加で習得する。このアクションは使用可能になる。
刺し違え	キズモノ	割込み	5	《撃つ》	単体	あなたが部位ダメージを受けた時に割り込んで使用する。指定特技の判定に成功すると、対象に、受けた部位ダメージと同じ部位ダメージを与える。

センチ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
渾身撃	センチ	攻撃	3	自由	単体	指定特技の判定に成功すると対象に[装備している武器1つの攻撃力+3]点のダメージを与える。
追撃	センチ	補助	1	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中した攻撃のダメージを1増加させる。
切り返し	センチ	割込み	1	なし	自身	命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。
急所狙い	センチ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。その攻撃によるダメージは軽減されない。
なぎ払い	センチ	攻撃	3	《振る》	3体	指定特技の判定に成功すると、3体までの対象に装備中の武器1つの[攻撃力]点のダメージを与える。
一刀流	センチ	常駐	-	-	-	装備している武器が1つだけの場合、武器の攻撃力が1点増加する。

スカウト						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
偵察	スカウト	割込み	5	《見つける》	全体	ランダムエンカウ ントの表を振る直 前に使用する。指 定特技の判定に成 功すると、表を振 った後に、その遭 遇を無視できるようになる。
マルチワーク	スカウト	割込み	2	《休まない》	自身	探索フェイズの行 動前に使用する。 判定に成功する と、行動を2回行 うことができる。 同じ行動を選んで もよい。
とんずら	スカウト	支援	3	《逃げる》	全体	指定特技の判定に 成功すると、味方 を好きなだけ選ん で（自身含む）戦 闘から撤退させる ことができる。た だし、この判定の 達成値にはマイナ ス[自身以外に撤 退させる人数]の 修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
踏破	スカウト	常駐	-	-	自身	突破判定及び探索表による判定の達成値にプラス1の修正がつく。
先手必勝	スカウト	常駐	-	-	-	先制判定の達成値にプラス1の修正がつく。先攻で攻撃した場合のみ、あなたの与えるダメージにプラス1の修正がつく。
小器用	スカウト	常駐	-	-	自身	あなたは補助タイプの特技を2つまで組み合わせられるようになる。

ハンター

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
毒矢	ハンター	攻撃	3	《撃つ》	単体	指定特技の判定に成功すると、1点のダメージを与える。その結果対象の【体力】が減少した場合、対象に『毒』の変調を与える。
狙い撃ち	ハンター	補助	1	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。攻撃が命中した時、命中する部位が必ず任意となる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
罠設置	ハンター	攻撃	2	《罠》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『捕縛』の変調を与える。
打込み	ハンター	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。攻撃が命中した時、対象に『重傷』の変調を与える。
火炎瓶	ハンター	攻撃	3	《投げる》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『炎上』の変調と1点のダメージを与える。
影牢	ハンター	支援	3	《追い込む》	単体	指定特技の判定に成功すると、[対象が受けている変調]点のダメージを与える。

ハカセ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
観察眼	ハカセ	支援	3	《考える》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『暴露』の変調を与える。
弱点看破	ハカセ	支援	3	《見つける》	単体	指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、味方の与えるダメージは軽減されない。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
戦術	ハカセ	補助	3	-	全体	先制判定に組み合わせて使用する。先制判定の達成値にプラス1の修正がつく。先制判定に成功した場合、味方全員が先攻で行動できる。
爆発物	ハカセ	攻撃	4	《科学》	全体	指定特技の判定に成功すると敵全体に2点のダメージを与える。判定に失敗した場合、味方全員に2点のダメージを与える。この攻撃によるダメージは軽減できない。
応用と実践	ハカセ	常駐	-	-	自身	あなたの特技リストは技術と環境の分野が繋がっているものとして扱うことができる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
ピタゴラ	ハカセ	支援	2	《地理》	単体	指定特技の判定に成功すると、ラウンドの終了時に対象に2点のダメージを与える。この攻撃によるダメージは軽減できない。周囲の環境を利用した攻撃を行う。

ショクニン

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
改造	ショクニン	支援	3	《作る》	アイテム	武器1つを対象にする。指定特技の判定に成功すると、セッション中その武器の攻撃力にプラス1の修正を与える。
愛刀	ショクニン	常駐	-	-	自身	装備している武器1つを愛刀として指定する。愛刀を使った命中判定の達成値にプラス1の修正がつく。さらに愛刀の[攻撃力]が1点増加する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
限界突破	シヨクニン	補助	-	-	-	武器を使用した攻撃の命中判定に組み合わせて使用する。攻撃に使用する武器の[攻撃力]を2倍にする。攻撃が終わった後、その武器は破壊される。
目利き	シヨクニン	割込み	1	《鑑定》	-	指定特技の判定に成功すると、ランダムにアイテムを入手する時の表の出目にプラス1かマイナス1の修正をつけることができる。
修理	シヨクニン	割込み	2	《耐える》	アイテム	武器が破壊される時に割り込んで使用する。指定特技の判定に成功した場合、1D6を振る。5か6の出目が出た場合、その武器を修理しすぐにもう一度装備する。
試作品	シヨクニン	攻撃	3	《作る》	単体	食料・消耗品以外のアイテムを1つ消費する。指定特技の判定に成功すると、対

ホープ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
みなぎる力	ホープ	常駐	-	-	自身	あなたの【精神力】にプラス3する。
希望の光	ホープ	割込み	3	なし	単体	対象の判定の直後に使用。サイコロ1つの出目をプラス1する。シナリオ3回。
幸運の星	ホープ	常駐	-	-	自身	あなたの行う行為判定では出目が6,5の時にスペシャルとなる。
揺らぐ運命	ホープ	割込み	5	なし	単体	対象の行為判定の直後に使用。その判定を振り直す。
努力	ホープ	割込み	3	《休まない》	単体	対象が何らかの表を振った直後に使用。その出目をプラス1かマイナス1する。
因果応報	ホープ	補助	6	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。回避が成功した場合、あなたが受ける予定の攻撃の対象を攻撃者に置き替える。

ママ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
声援	ママ	割込み	3	《伝える》	単体	自分以外の判定の直前に使用する。指定特技の判定に成功すると対象の達成値にプラス2の修正がつく。
ごちそう	ママ	支援	2	《料理》	全体	人数分の食料を消費する。指定特技の判定に成功すると全員の【気力】が1D6点増加し、【体力】が1点増加する。戦闘中は使用できない。
激励	ママ	支援	2	《叫ぶ》	単体	指定特技の判定に成功すると対象の【気力】が3点増加する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
ちちんぷいぷい	ママ	割込み	5	《手当》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の【体力】が3点増加する。
節約	ママ	常駐	-	-	アイテム	自身が消耗品を使用した時に、1D6を振る。5か6が出た場合、そのアイテムは失われない。
なだめる	ママ	割込み	2	《止める》	単体	対象が本気状態を宣言した時に使用する。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、＜ヌシ＞は本気状態になれない。

アイテム

アイテム一覧								
名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ジャーキー	1	1	支援	-	-	自身	食料	1日分の食料。 【気力】が1点増加する。 通貨単位J。
缶詰	10	1	支援	-	-	自身	食料	缶詰1つ。文明の味。 【気力】が【精神力】点増加する。 通貨単位10J=1C。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ベルトポーチ	3	1	道具	-	-	-	袋	総重量4まで袋の中にアイテムを入れることができる。袋の中のアイテムの重量は所持限界から無視する。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
リュックサック	5	2	道具	-	-	-	袋	総重量10まで袋の中にアイテムを入れることができる。袋の中のアイテムの重量は所持限界から無視する。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
大きなリュック	10	3	道具	-	-	-	袋	総重量20まで袋の中にアイテムを入れることができる。袋の中のアイテムの重量は所持限界から無視する。
肩掛けカバン	6	1	道具	-	-	-	袋	総重量4まで袋の中にアイテムを入れること

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
								る。戦闘中でも袋の中のアイテムを使用できる。
手提げかばん	6	2	装備	片手	-	-	袋	総重量5まで袋の中にアイテムを入れることができる。袋の中のアイテムの重量は所持限界から無視する。戦闘

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
トランクケース	7	3	装備	両手	《殴る》	単体	袋、武器、白兵	攻撃力3。総重量5まで袋の中にアイテムを入れることができる。袋の中のアイテムの重量は所持限界から無視する。
棍棒	1	2	装備	片手	《殴る》	単体	武器、白兵	攻撃力1。
バール	4	2	装備	片手	《殴る》	単体	武器、白兵	攻撃力2。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
槍	4	4	装備	両手	《刺す》	単体	武器、白兵、収納不可	攻撃力3。
ナタ	6	2	装備	片手	《斬る》	単体	武器、白兵	攻撃力3。
ハンマー	6	5	装備	両手	《殴る》	単体	武器、白兵	攻撃力4。硬くて長くて重たいの。
農具	15	6	装備	両手	《振る》	単体	武器、白兵、収納不可	攻撃力5。死神が振るうような鎌、或いは、大地を耕す鍬。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ダガーナイフ	6	1	装備	片手	《刺す》	単体	武器、白兵	攻撃力1。先制判定の達成値にプラス1の修正がつく。この武器は割込みのタイミングで装備できる。取り回しやすい本格的なナイフ。
カタナ	15	2	装備	片手	《斬る》	単体	武器、白兵	攻撃力4。命中判定でスペシャ

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ほうちょう	3	1	装備	片手	《斬る》 《刺す》	単体	武器、 白兵	攻撃力1。この武器は割込みのタイミングで装備できる。この武器は破壊して死亡判定をキャンセルできない。
手斧	6	2	装備	片手	《斬る》 《投げる》	単体	武器、 射撃	攻撃力2。《投げる》を使って判定した場合、手元から

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
杭	7	2	装備	片手	《刺す》 《跳ぶ》	単体	武器、 白兵	攻撃力 2。く い。突 き刺す 武器。
斧	8	4	装備	片手	《斬る》 《振る》	単体	武器、 白兵	攻撃力 3。
鎖	8	3	装備	片手	《振る》 《捕らえ る》	単体	武器、 白兵	攻撃力 3。
シャベル	8	4	装備	両手	《殴る》 《斬る》	単体	武器、 白兵	攻撃力 3。
ツルハシ	9	5	装備	両手	《刺す》 《振る》	単体	武器、 白兵	攻撃力 4。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
百科事典	9	3	装備	片手	《殴る》	単体	武器、白兵	攻撃力2。所持していると《雑学》の判定の達成値にプラス1の修正がつく。
スリング	3	1	装備	両手	《投げる》	単体	武器、射撃	攻撃力2。投石器。弾にする石は何処でも手に入るため明記不要。石以外も投げることができる。装備している間、回避判定にプラス1の

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
								修正がつく。
ボウガン	8	3	装備	両手	《撃つ》	単体	武器、射撃	攻撃力3。矢が必要。装備している間、回避判定にプラス2の修正がつく。
スタンガン	8	1	装備	片手	《殴る》	単体	武器、白兵、充電、使用回数：1	攻撃力2。この武器によるダメージは軽減されない。さらに、『麻痺』の変

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
剥ぎ取りナイフ	9	1	装備	片手	《斬る》 《刺す》	単体	武器、 白兵	攻撃 力 2。 ドロ ップ 表の 結果 にプ ラス 1の 修正 がつ く。
追打茨のムチ	12	2	装備	片手	《振る》 《捕らえ る》	単体	武器、 白兵	攻撃 力 3。変調 を持つ相 手へのダ メー ジをプ ラス 1。変調 が2つな ら+3、 4つ以 上で +6。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
疾風竹の槍	13	2	装備	片手	《刺す》 《跳ぶ》	単体	武器、 白兵	攻撃力2。先攻での攻撃時、命中判定にプラス1と攻撃力にプラス2の修正がつく。
なべぶた	1	2	装備	片手	《殴る》	単体	武器、 白兵、 防具	攻撃力0。回避判定の達成値にプラス1の修正がつく。
なべ	10	2	装備	頭部	-	自身	防具	頭部分野の《身体部位》への

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
								そうした場合、このアイテムを破壊する。
レザー	10	2	装備	胴部	-	自身	防具	胴部分野の《身体部位》への部位ダメージをキャンセルすることができる。そうした場合、このアイテムを破壊する。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ポケットジャケット	12	2	装備	胸部	-	自身		ポケットのたくさんついたジャケット。所持限界プラス1
籠手	10	2	装備	腕部	-	自身	防具	腕部分野の《身体部位》への部位ダメージをキャンセルすることができる。そうした場合、この

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
安全ブーツ	10	3	装備	脚部	-	自身	防具	脚部分野の《身体部位》への部位ダメージをキャンセルすることができる。そうした場合、このアイテムを破壊する。
嗜好品	3	0	割込み	-	-	自身	消耗品	おやつやタバコなど。【気力】を2点増加

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ライト	3	1	装備	片手	-	自身	充電	《探索》の達成値にプラス1の修正がつく。明るく照らす。暗闇のペナルティを打ち消す。
バッテリー	2	1	割込み	-	-	自身	消耗品	あなたが装備しているか所持しているアイテム1つを「充電」できる。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
トランシーバー	8	1	支援	-	《機械》	自身	充電	キャンプの仲間と通信し、【気力】を2点増加させる。
携帯ラジオ	8	1	支援	-	《操作》	全体	充電	探索フェイズに使用可能。全員の【気力】を1D3点増加させる。
矢	1	1	道具	-	-	自身	消耗品、使用回数：10	ボウガンの矢。これを所

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
								中判定を行うごとに1消費する。
矢筒	1	1	道具	-	-	-	袋	名前に『矢』のつくアイテムを3束（使用回数30回分）まで入れることができる。袋の中のアイテムの重量は所持限界から無視する。戦闘中でも袋の中のアイテムを使用できる。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
胡椒玉	5	0	道具	-	-	自身	消耗品	スリングで投げることができる。攻撃の対象に『麻痺』の変調を与える。
コカの葉	2	0	割込み	-	-	自身	消耗品	【体力】を2点増加させる。
なんこう	3	1	割込み	-	-	自身	消耗品	変調を1つ回復する。
鎮痛剤	6	0	割込み	-	-	自身	消耗品	【体力】を3点増加させる。変調を1つ回復する。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
手書きのメモ	5	0	支援	-	-	単体	消耗品	対象に『暴露』の変調を与える。
ばんそうこう	1	1	道具	-	-	-	消耗品	【応急手当て】 【ちちんぷいぷい】の効果プラス1。
ペット	10	0	支援	-	-	自身	食料	【気力】を1D3点増加させる。
ロープ	1	2	道具	-	-	-		丈夫なロープ。使い方次第で休憩しや

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
たいまつ	1	1	装備	片手	-	-	消耗品	火をつけるには火付け道具が必要、戦闘中の点火は支援行動。効果は1サイクル。暗闇のペナルティを打ち消したり蜘蛛の巣を燃やしたり。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
火付け道具	2	0	道具	-	-	-		マッチやライター、火打ち石とほくちのセットなどのこと。焚き火があれば休憩しやすくなる。
毛布	1	2	道具	-	-	-		軽くて丈夫な毛布。寒い日の休憩には必須。
寝袋	5	3	道具	-	-	-		休憩をした時に増加す

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
ポリタンク	5	3	道具	-	-	-		キャンプや水場で水を補充できる。水が補充されている場合、いつでもリミットの増加を試みることができる。一度使うと水はなくなる。空なら重量3、水を満タンに

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
釣竿	7	2	支援	-	《待つ》	-		川や池を見つけた時に使用出来る。指定特技の判定に成功すると1Jを得る。
なぞの葉	0	0	割込み	-	-	自身	購入不可、消耗品	使用するとき1D6を振る。出目が偶数の場合、【体力】が2点増加する。奇数の場合、2点のダメージを受ける。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
生肉	1	1	道具	-	-	-	購入不可、食料	お肉にくにく。
硬い殻	1	1	道具	-	-	-	購入不可	武器・防具の材料に使える硬い殻
硬い羽	1	1	道具	-	-	-	購入不可	透き通った硬い羽。武器防具以外に窓ガラスの修理にも。
毒針	2	1	道具	-	-	-	購入不可	毒は薬にも。針は武器や工具に使用される。

名前	価格	重量	タイプ	部位	指定特技	対象	特性	効果
毛皮	1	1	道具	-	-	-	購入不可	もふもふ

アビリティ

汎用グループ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
武器攻撃	汎用	攻撃	0	自由	単体	指定特技の判定に成功すると、装備中の《指定特技》が一致している武器1つの[攻撃力]点のダメージを与える。この時、命中判定の達成値にプラス2の修正がつく。指定特技ごとに別の【アビリティ】として扱う。
かぼう	汎用	割込み	2	《受ける》	単体	指定特技の判定に成功すると、キャラクター1人のダメージを肩代わりできる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
見切り	汎用	補助	2	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。回避判定の指定特技を《かわす/胴部9》に変更する。
強打	汎用	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中した攻撃のダメージを1増加させる。
応急手当	汎用	支援	3	《手当》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の【体力】が1点増加する。
足払い	汎用	攻撃	3	《しゃがむ》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『転倒』の変調を与える。
乱舞	汎用	補助	8	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中した攻撃のダメージを3増加させる。
集中	汎用	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。命中判定の達成値にプラス1の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
たからもの	汎用	割込み	3	-	自身	自身の振ったダイス1つの出目を6にする。シナリオ1回。また、生死判定に失敗したとき、この【アビリティ】を失うことでそれを成功にできる。これには気力を消費しない。
説得	汎用	攻撃	6	自由	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の気力を2点減少させる。

ビッグ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
におうだち	ビッグ	割込み	5	《塞ぐ》	自身	指定特技の判定に成功すると、今行われている攻撃の対象を自分1人に変更する。
鉄拳	ビッグ	攻撃	0	《殴る》	単体	指定特技の判定に成功すると、1点のダメージを与える。このとき命中判定の達成値にプラス3の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
怪力	ビッグ	常駐	-	-	自身	白兵攻撃や肉体を使った攻撃により与えるダメージが1点上昇する。
頑強	ビッグ	常駐	-	-	自身	あなたの【生命力】をプラス2点する。
馬鹿力	ビッグ	常駐	-	-	自身	あなたは「装備部位：両手」のアイテムを「装備部位：片手」として扱うことができる。
押し倒し	ビッグ	補助	2	-	-	白兵攻撃や肉体を使った攻撃の命中判定に組み合わせて使用する。対象に『転倒』の変調を与える。

チビ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
痩身	チビ	常駐	-	-	自身	回避判定の達成値にプラス1の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
両手利き	チビ	常駐	-	-	自身	《利き腕》と《逆腕》の特技を追加で習得する。さらに、代用判定の時、腕部分野の上下のリストが繋がっているように扱う。
奇襲	チビ	割込み	5	《隠れる》	自身	戦闘開始時の先制判定の前に使用する。指定特技の判定に成功すると、追加行動を得る。
アクロバット	チビ	補助	2	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。達成値にプラス2の修正がつく。
うろちょろ	チビ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。対象の気力を1点減少させる。
死角	チビ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。達成値にプラス2の修正がつく。

オトナ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
手練	オトナ	常駐	-	-	自身	「アクション」の特技から1つ選択する。その特技は隣接する部位にダメージを受けても使用不能とならない。
百戦錬磨	オトナ	常駐	-	-	自身	命中判定の達成値にプラス1の修正がつく。
人生経験	オトナ	常駐	-	-	自身	ギャップを2列塗りつぶすことができる。塗りつぶされたギャップは代用判定の際数えない。
遭遇歴	オトナ	支援	3	《雑学》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『暴露』の変調を与える。
へそくり	オトナ	常駐	-	-	自身	キャラメイク時の初期Jにプラス3Jする。また、セッション開始時に3J獲得できる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
旧友	オトナ	常駐	-	-	自身	あなたを訪ねて古い友人がやってくる。あなたはキャンプフェイズに任意の[タイミン グ：支援]のキャンプ 人材表1つの効果を使用できる。人材のレベルは1とする。指定特技の判定は行うこと。

ニューエイジ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
火炎弾	ニューエイジ	攻撃	2	《投げる》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『炎上』の変調を与える。
発電	ニューエイジ	割込み	2	《機械》	アイテム	指定特技の判定に成功すると、アイテム1つを「充電」できる。
念動力	ニューエイジ	割込み	2	《逸らす》	単体	ダメージ適用の直前に使用する。指定特技の判定に成功するとダメージを1点軽減できる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
治癒	ニューエイジ	支援	6	《手当》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の部位ダメージを1つ回復できる。ただし、この判定の達成値には[対象の部位ダメージ数]だけのマイナス修正がつく。
突然変異	ニューエイジ	常駐	-	-	自身	ムシ、ケモノ、ミュータントのグループアビリティからランダムに1つアビリティを習得できる。ただし、その反動が1増加する。常駐タイプのアビリティを習得した場合、【精神力】が2点減少する。
瞬間移動	ニューエイジ	補助	5	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。回避に成功したとき、あなた以外のキャラクター1人も回避できたことになる。このアビリティを使用する場合、あなたが攻撃の対象でない場合にも回避判定を行える。

キズモノ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
銀の腕	キズモノ	常駐	-	-	自身	あなたはダメージを受ける時、先にそのダメージの命中部位を決める。〈キズ〉の部位に攻撃が命中した場合、そのダメージを無効化する。
克服	キズモノ	常駐	-	-	自身	ギャップを2列塗りつぶすことができる。塗りつぶされたギャップは代用判定の際数えない。
肉を斬らせて	キズモノ	割込み	4	《耐える》	自身	自身が部位ダメージを受けた時に使用できる。指定特技の判定に成功すると自身は追加行動を得る。
悪運	キズモノ	割込み	3	なし	単体	対象の判定の直後に使用。サイコロ1つの出目をマイナス1する。シナリオ3回。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
リハビリ	キズモノ	常駐	-	-	自身	<p><キズ>に隣接する8つのアクションの《特技》から1つ選び追加で習得する。このアクションは使用可能になる。</p>
刺し違い	キズモノ	割込み	5	《撃つ》	単体	<p>あなたが部位ダメージを受けた時に割り込んで使用する。指定特技の判定に成功すると、対象に、受けた部位ダメージと同じ部位ダメージを与える。</p>

センシ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
渾身撃	センシ	攻撃	3	自由	単体	<p>指定特技の判定に成功すると対象に[装備している武器1つの攻撃力+3]点のダメージを与える。</p>
追撃	センシ	補助	1	-	-	<p>命中判定に組み合わせて使用する。命中した攻撃のダメージを1増加させる。</p>

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
切り返し	センシ	割込み	1	なし	自身	命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。
急所狙い	センシ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。その攻撃によるダメージは軽減されない。
なぎ払い	センシ	攻撃	3	《振る》	3体	指定特技の判定に成功すると、3体までの対象に装備中の武器1つの[攻撃力]点のダメージを与える。
一刀流	センシ	常駐	-	-	-	装備している武器が1つだけの場合、武器の攻撃力が1点増加する。

スカウト

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
偵察	スカウト	割込み	5	《見つける》	全体	ランダムエンカウントの表を振る直前に使用する。指定特技の判定に成功すると、表を振った後に、その遭遇を無視できるようになる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
マルチワーク	スカウト	割込み	2	《休まない》	自身	探索フェイズの行動前に使用する。判定に成功すると、行動を2回行うことができる。同じ行動を選んでよい。
とんずら	スカウト	支援	3	《逃げる》	全体	指定特技の判定に成功すると、味方を好きなだけ選んで（自身含む）戦闘から撤退させることができる。ただし、この判定の達成値にはマイナス[自身以外に撤退させる人数]の修正がつく。
踏破	スカウト	常駐	-	-	自身	突破判定及び探索表による判定の達成値にプラス1の修正がつく。
先手必勝	スカウト	常駐	-	-	-	先制判定の達成値にプラス1の修正がつく。先攻で攻撃した場合のみ、あなたの与えるダメージにプラス1の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
小器用	スカウト	常駐	-	-	自身	あなたは補助タイプの特技を2つまで組み合わせられるようになる。

ハンター

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
毒矢	ハンター	攻撃	3	《撃つ》	単体	指定特技の判定に成功すると、1点のダメージを与える。その結果対象の【体力】が減少した場合、対象に『毒』の変調を与える。
狙い撃ち	ハンター	補助	1	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。攻撃が命中した時、命中する部位が必ず任意となる。
罠設置	ハンター	攻撃	2	《罠》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『捕縛』の変調を与える。
打込み	ハンター	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。攻撃が命中した時、対象に『重傷』の変調を与える。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
火炎瓶	ハンター	攻撃	3	《投げる》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『炎上』の変調と1点のダメージを与える。
影牢	ハンター	支援	3	《追い込む》	単体	指定特技の判定に成功すると、[対象が受けている変調]点のダメージを与える。

ハカセ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
観察眼	ハカセ	支援	3	《考える》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に『暴露』の変調を与える。
弱点看破	ハカセ	支援	3	《見つける》	単体	指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、味方の与えるダメージは軽減されない。
戦術	ハカセ	補助	3	-	全体	先制判定に組み合わせて使用する。先制判定の達成値にプラス1の修正がつく。先制判定に成功した場合、味方全員が先攻で行動できる。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
爆発物	ハカセ	攻撃	4	《科学》	全体	指定特技の判定に成功すると敵全体に2点のダメージを与える。判定に失敗した場合、味方全員に2点のダメージを与える。この攻撃によるダメージは軽減できない。
応用と実践	ハカセ	常駐	-	-	自身	あなたの特技リストは技術と環境の分野が繋がっているものとして扱うことができる。
ピタゴラ	ハカセ	支援	2	《地理》	単体	指定特技の判定に成功すると、ラウンドの終了時に対象に2点のダメージを与える。この攻撃によるダメージは軽減できない。周囲の環境を利用した攻撃を行う。

ショクニン						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
改造	ショクニン	支援	3	《作る》	アイテム	武器1つを対象にする。指定特技の判定に成功すると、セッション中その武器の攻撃力にプラス1の修正を与える。
愛刀	ショクニン	常駐	-	-	自身	装備している武器1つを愛刀として指定する。愛刀を使った命中判定の達成値にプラス1の修正がつく。さらに愛刀の[攻撃力]が1点増加する。
限界突破	ショクニン	補助	-	-	-	武器を使用した攻撃の命中判定に組み合わせて使用する。攻撃に使用する武器の[攻撃力]を2倍にする。攻撃が終わった後、その武器は破壊される。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
目利き	ショクニン	割込み	1	《鑑定》	-	指定特技の判定に成功すると、ランダムにアイテムを入手する時の表の出目にプラス1かマイナス1の修正をつけることができる。
修理	ショクニン	割込み	2	《耐える》	アイテム	武器が破壊される時に割り込んで使用する。指定特技の判定に成功した場合、1D6を振る。5か6の出目が出た場合、その武器を修理しすぐにもう一度装備する。
試作品	ショクニン	攻撃	3	《作る》	単体	食料・消耗品以外のアイテムを1つ消費する。指定特技の判定に成功すると、対象に1D6点のダメージを与える。

ホープ

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
みなぎる力	ホープ	常駐	-	-	自身	あなたの【精神力】にプラス3する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
希望の光	ホープ	割込み	3	なし	単体	対象の判定の直後に使用。サイコロ1つの出目をプラス1する。シナリオ3回。
幸運の星	ホープ	常駐	-	-	自身	あなたの行う行為判定では出目が6,5の時にもスペシャルとなる。
揺らぐ運命	ホープ	割込み	5	なし	単体	対象の行為判定の直後に使用。その判定を振り直す。
努力	ホープ	割込み	3	《休まない》	単体	対象が何らかの表を振った直後に使用。その出目をプラス1かマイナス1する。
因果応報	ホープ	補助	6	-	-	回避判定に組み合わせて使用する。回避が成功した場合、あなたが受ける予定の攻撃の対象を攻撃者に移し替える。

ママ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
声援	ママ	割込み	3	《伝える》	単体	自分以外の判定の直前に使用する。指定特技の判定に成功すると対象の達成値にプラス2の修正がつく。
ごちそう	ママ	支援	2	《料理》	全体	人数分の食料を消費する。指定特技の判定に成功すると全員の【気力】が1D6点増加し、【体力】が1点増加する。戦闘中は使用できない。
激励	ママ	支援	2	《叫ぶ》	単体	指定特技の判定に成功すると対象の【気力】が3点増加する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
ちちんぷいぷい	ママ	割込み	5	《手当》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象の【体力】が3点増加する。
節約	ママ	常駐	-	-	アイテム	自身が消耗品を使用した時に、1D6を振る。5か6が出た場合、そのアイテムは失われない。
なだめる	ママ	割込み	2	《止める》	単体	対象が本気状態を宣言した時に使用する。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、＜ヌシ＞は本気状態になれない。

探索フェイズ

ランダムエンカウント表A

d6	説明
1	ツノウサギ[1D6+PT人数]体と戦闘になります。

d6	説明
2	ナガムカデ[1D3]体と戦闘になります。
3	ヨロイバチ[PT人数÷2]体と戦闘になります。
4	ゾンビ[1D6]体と戦闘になります。
5	オニトンボ[1D6+PT人数]体と戦闘になります。
6	ランダムエンカウント表Bを振ります。

ランダムエンカウント表B

d6	説明
1	なにもなし
2	デブドリ[1d6]体と戦闘になります
3	冒険商人と出会います。1人1つアイテムを買うことができます。
4	他の冒険者と出くわし、語らいます。全員【気力】が1D6点増加します。
5	屍を見つけます。ほうちょうを1つ手に入れます。
6	休憩できる「水場：リミット増加用オブジェクト」を見つけます。全員【体力】が1点増加します。

探索表

2d6	説明
2	侵食がすすまず、そのままキャンプの施設に使えるような建物を発見する。 問題は、ここまで道が引けるかだが……。《地理/環境2》の判定に成功すると、現在キャンプにある施設1つのレベルを上げることができる。

2d6	説明
3	これは、施設の材料に使えるんじゃないか？《雑学/技術6》の判定に成功すると、CPを1点得る。
4	「シェルター：リミット増加用オブジェクト」を見つける。ここでは休憩がしやすそうだ。《休む/環境7》の判定に成功すると、休憩表を振ってその効果を適用した上に、【体力】が1点増加する。
5	「泉：リミット増加用オブジェクト」をみつける。泉にはかつての民家が水没している。その底にきらり光るものが。《泳ぐ/脚部2》の判定に成功した場合、1D6をふる。出目が1～3の場合、棍棒を1個手に入れる。4,5の場合、なべぶたを1個手に入れる。6の場合、なべを1個手に入れる。
6	たぶんコカの葉が生えている。《鑑定/技術4》の判定に成功すると、「コカの葉」を1個手に入れる。失敗した場合、「なぞの葉」を[1D3]個手に入れる。
7	腰掛けるのに丁度いい場所を見つけ、そこから風景を眺めながら仲間1人と語り合う。1D6を振って話をテーマを決める（1.失った/失いたくないもの、2.キャンプのこと、3.今回の冒険、4.欲しいもの、5.過去、6.恋バナ）。その後、仲間を1人選び、話をする。話ができれば、あなたは【生命力】の半分]点、仲間は1点【体力】が増加する。話が浮かばない場合、《聞く/頭部2》の判定に成功したら、【体力】を獲得してもよい。
8	この辺りは森が茂っている。キノコ、野草、木の実、ウサギ……《探索/技術3》に成功すると、[1D6]Jを手に入れる。
9	探索中、足元が抜ける。部屋の天井が脆くなっているところに落ち葉が積もっていたようだ。《落ちる/胴部10》の判定に成功すると、うまく着地し部屋の探索を行える。価格3J以下のアイテムを1個手に入れる。失敗した場合、1点のダメージをうけ、探索している場合ではない。仲間に助けをもらうこと。

2d6	説明
10	野鷄クルックコッコをみつける。《歌う/技術12》の判定に成功すると、クルックコッコは卵を産む。栄養価は満点だ。全員の【体力】が1点増加する。
11	崩れてダンジョンのようになった廃屋をみつける。《探索/技術3》の判定に成功すると、[達成値]以下のアイテムを1個手に入れる。
12	森のざわつく気配。《見つける/頭部4》の判定を行う。成功すると、＜ヌシ＞を遠目で眺め、来る決戦に身を引き締める。【体力】が【生命力】点増加する。失敗した場合、あなたと＜ヌシ＞は1ラウンドのみ1対1で戦闘する。

休憩表

2d6	説明
2	茂みががさがさとなっている。《隠れる/環境6》の判定に失敗すると、ランダムエンカウント表を振る。成功した場合、【気力】が[【精神力】の半分]点増加する。
3	地上に安全なところが見つからない。木の上で休まなければ。《バランス/環境8》の判定に成功すれば、【気力】が3点増加する。失敗した場合、落下して1点のダメージを受ける。「ロープ」があれば、判定の必要なく休むことができる。
4	ケモノの声がうるさい。あなた以外の誰か1人を見張りとして選ぶ。見張りが《聴く/頭部2》の判定に成功しないとあなたは休めない。休めた場合、あなたの【気力】が4点増加する。
5	今夜はとても冷える。「毛布」か「寝袋」があれば【気力】が3点増加する。また、「火付け道具」があれば【気力】が3点増加する。

2d6	説明
6	雨が降ってくる。雨宿りできるものがない場合、《見つける/頭部4》の判定に成功しなければ休めない。休める場合、【気力】が3点増加する。「火付け道具」を持っていればさらに【気力】が3点増加する。
7	眠れない夜。仲間1人と語り合う。1D6を振って話をテーマを決める（1. 悩み、2. 将来・夢、3. 好きなもの、4. 嫌いなもの、5. 過去、6. 恋バナ）。その後、仲間を1人選び、話をする。話ができれば、あなたは【精神力】の半分]点、仲間は2点【気力】が増加する。話が浮かばない場合、《伝える/技術11》の判定に成功したら、【気力】を獲得してもよい。
8	目が覚めたら、仲間の料理がちょうどできた所だった。【気力】を3点増加させる。さらに、料理当番として仲間を1人選ぶ。料理当番が《料理/技術10》に成功した場合、全員が2点の【気力】を増加させる。失敗した場合、全員の【気力】が1点減少する。
9	仲間と模擬戦をしてから眠りにつく。【気力】が3点増加する。相手として仲間1人を選ぶ。相手が《振る/腕部11》の判定に成功すると、次の戦闘であなたの与えるダメージが1点増加する。
10	あなたは泥のように深く眠る。【気力】が【精神力】の半分]点増加する。しかし、あなたの荷物を狙ってネズミリスがやってくる。仲間を1人選ぶ。選ばれた仲間は《反応/頭部5》の判定を行う。成功すると1Jを得る。失敗した場合、あなたの所持品が1つランダムに失われる。
11	野営に最適な場所を見つけ、気持ちよく寝ることができる。【気力】が【精神力】の半分]点と【体力】が1点増加する。そして幸せだった時代の夢をみる。あなたは幸せそうなシチュエーションを考え、仲間やGMに伝える。その夢が、幸せそうだと感じる者がいたら、さらに【気力】が3点増加する。
12	森のざわつく気配。《予感/頭部9》の判定を行う。成功すると、＜ヌシ＞を遠目で眺め、来る決戦に身を引き締める。【気力】が【精神力】点増加する。失敗した場合、あなたと＜ヌシ＞は1ラウンドのみ1対1で戦闘する。

戦闘

先制判定指定特技表

d6	説明
1	《反応／頭部 5》
2	《予感／頭部 9》
3	《動かない／胴部 5》
4	《走る／脚部 3》
5	《隠れる／環境 6》
6	《追い込む／環境 10》

身体部位決定表

2d6	説明
2	《脳／頭部 7》
3	《利き腕／腕部 5》
4	《利き足／脚部 5》
5	《消化器／胴部 11》
6	《感覚器／頭部 3》
7	攻撃したキャラクターの任意
8	《口／頭部 11》
9	《呼吸器／胴部 3》

2d6	説明
10	《逆足／脚部9》
11	《逆腕／腕部9》
12	《心臓／胸部7》

命中判定スペシャル表

d6	説明
1	渾身の一撃！ 与えるダメージにプラス1D6されます。
2	スキマを直撃！ この攻撃によるダメージは軽減されません。
3	鋭い太刀筋！ 武器の攻撃力を2倍としてダメージを算出します。
4	強力な一撃が相手を揺るがす！ 対象に『転倒』の変調を与えます。
5	みなぎる力！ 【気力】が1D6点増加します。
6	チャンス！ あなたは追加行動を得ます。

命中判定ファンブル表

d6	説明
1	何を間違えたか、攻撃が自分に命中します。
2	おおっと！ 武器を落としてしまいます。落とした武器は支援行動で拾って装備できます。
3	嫌な音が！ 装備している武器が壊れてしまいます。武器がない場合は軽減不可の2点のダメージを受けます。
4	すってん！ 『転倒』の変調を受けます。

d6	説明
5	……。【気力】が1D6点減少します。
6	ヤツは！？相手の一体が追加行動を得ます。誰が動くかは相手を選びます。

回避判定ファンブル表

d6	説明
1	痛恨！受けるダメージにプラス1D6されます。
2	おおっと！隙間を抜けて命中します。この攻撃によるダメージは軽減できません。
3	嫌な音が！装備している防具が1つ壊れてしまいます。防具がない場合は軽減不可の2点のダメージを受けます。
4	すってん！『転倒』の変調を受けます。
5	……。【気力】が1D6点減少します。
6	ヤツは！？相手の一体が追加行動を得ます。誰が動くかは相手を選びます。

変調一覧

毒

ラウンドの終了時にキャラクターの【体力】が1D6点減少します。部位ダメージは発生しません。

炎上

ラウンドの終了時に【体力】と【気力】が1点減少します。

麻痺

キャラクターが行う全ての行為判定の達成値にマイナス1の修正がつきます。

捕縛

キャラクターが行う命中判定の達成値にマイナス1の修正がつきます。

転倒

- キャラクターが行う回避判定の達成値にマイナス2の修正がつきます。
- 重傷
キャラクターが行う死亡判定にマイナス1の修正がつきます。
- 暴露
キャラクターのデータが公開されます。また、攻撃により受けるダメージが1点増加します。

エネミー

エネミー								
名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
デブドリ	1	ケモノ	1	1	《蹴る》	【体当たり：《跳ぶ》】	生肉(1J、1W、食料)と卵(2J、1W、食料)	ぼてぼて歩く鳥。何でもよく食べ、よく育ち、よく増える。気づいた

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
オニトンボ	2	ムシ	1	3	《囓む》 《跳ぶ》	【大アゴ】 【飛行】	ムシ A	40cm はある巨 大なトン ボ。大き なアゴで ばりばり 囓む。
ナガムカデ	2	ムシ	6	2	《囓む》 《走る》	【囓みつき】 【外骨格】	ムシ B	1m級のム カデ。毒は ないが、囓 まれるとす ごく痛い。

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
ヨロイバチ	3	ムシ	4	7	《噛む》 《跳ぶ》 《刺す》	【大アゴ】 【外骨格】 【毒針】【飛行】	ムシ C	20cm程のスズメバチ。ガチガチと音を立てながら飛行する。
ハガネカブト	3	ムシ	7	3	《跳ぶ》 《仕掛ける》	【鋼鱗】 【体当たり：《跳ぶ》】	ムシ A	金属の甲殻をもつカブトムシ。ロケットのように体当たりをし獲物を仕留め、卵を

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
								産み付ける。
ツノウサギ	1	ケモノ	1	3	《跳ぶ》 《刺す》 《かわす》	【鋭角】 【体当たり：《刺す》】	ケモノA	角の生えたウサギ。信条は攻撃は最大の防御。
コウモリイヌ	2	ケモノ	6	5	《走る》 《聴く》 《噛む》	【牙】【攪乱音波】 【体当たり：《噛む》】	ケモノA	コウモリのような顔をし

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
チヌレガラス	3	ケモノ	5	7	《跳ぶ》 《叫ぶ》 《落ちる》	【飛行】 【体当たり：《落ちる》】 【ドリル】	ケモノB	白い羽をした大型のカラス。しかし、その羽は常に獲物の血で赤黒く汚れている。獲物の

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
ゾンビ	1	ミュータント	8	1	《歩く》 《噛む》 《殴る》	【武器攻撃：《殴る》】【噛みつき】【腐敗】	棍棒	動く死体。武器攻撃で使用する武器は「棍棒」となる。喋るものもいるが、生前に覚えた言葉を壊れたレコーダーのように繰り返すだ

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説
							けである。知性はなく、人間を目にすると襲い掛かってくる。
ゴウカギユウ	3	ヌシ	15	13	全て	【単体攻撃】【全体攻撃】【恒常性】【習性:自身の体力0】 【火炎放射】 【突撃】【鋭角】	赤く大きな牛。尻尾の先には赤々と火が灯っている。レストランを中心としたく

名前	レベル	タイプ	体力	気力	特技	アビリティ	解説	
								ド ＞を作っている。
アラシノドラゴン	4	ヌシ	20	14	全て	【範囲攻撃】【全体攻撃】【恒常性】【習性：床】 【コア：感覚器】【牙】 【咆哮】【外骨格】		青い鱗が細長い身体をびっしり覆った竜。水力発電所跡を中心と

ドロップ					
1d6	ムシA	ムシB	ムシC	ケモノA	ケモノB
1	なし	なし	硬い羽 (1J、1W)	なし	なし
2	なし	なし	硬い羽 (1J、1W)	なし	生肉(1J、 1W、食料)
3	硬い殻(1J、 1W)	硬い殻(1J、 1W)	硬い羽 (1J、1W)	生肉(1J、 1W、食料)	生肉(1J、 1W、食料)
4	硬い殻(1J、 1W)	硬い殻(1J、 1W)	硬い殻 (1J、1W)	生肉(1J、 1W、食料)	生肉(1J、 1W、食料)
5	硬い羽(1J、 1W)	コカの葉 (3J、0W)	硬い殻 (1J、1W)	生肉(1J、 1W、食料)	生肉(1J、 1W、食料)
6	硬い羽(1J、 1W)	コカの葉 (3J、0W)	毒針(2J、 1W)	毛皮(1J、 1W)	生肉(1J、 1W、食料)

エネミーアビリティ

エネミーアビリティ						
名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
大アゴ	ムシ	攻撃	0	《噛む》	単体	指定特技の判定に成功すると対象に3点のダメージを与える。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
毒針	ムシ	攻撃	3	《刺す》	単体	指定特技の判定に成功すると対象に1点のダメージを与える。その結果1点でも【HP】が減った場合、対象に『毒』の変調を与える。
外骨格	ムシ	常駐	-	-	自身	あなたが受けるダメージを1点軽減する。
飛行	ムシ	常駐	-	-	自身	回避判定の達成値にプラス1の修正がつく。
大鎌	ムシ	補助	5	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。ダメージを1D6点増加させる。
触手	ムシ	攻撃	2	《操作》	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に1点のダメージを与える。さらに、対象はラウンド終了まで割込みタイプと補助タイプのアビリティが使用不可になる。
体当たり	ケモノ	攻撃	0	自由	単体	指定特技の判定に成功すると対象に1点のダメージを与える。この時命中判定の達成値にプラス2の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
噛みつき	ケモノ	攻撃	0	《噛む》	単体	指定特技の判定に成功すると対象に2点のダメージを与える。
突撃	ケモノ	攻撃	3	《走る》	全体	指定特技の判定に成功すると、3点のダメージを与える。ただし、対象は1D6を振って奇数がでた場合、攻撃の対象から外れる。
鋭角	ケモノ	補助	1	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。ダメージを1点増加させる。
牙	ケモノ	補助	2	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。ダメージを2点増加させる。
咆哮	ケモノ	攻撃	2	《叫ぶ》	全体	指定特技の判定に成功すると、対象に『麻痺』の変調を与える。
攪乱音波	ミュータント	補助	1	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。攻撃が命中した相手は、次のラウンドの終了まで全ての行為判定の達成値にマイナス1の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
鋼鱗	ミュータント	常駐	-	-	自身	自身が受けるダメージを2点軽減する。ただしその際に気力が1点減少する。
ドリル	ミュータント	補助	3	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。ダメージを2点増加させ、対象に『重傷』の変調を与える。
火炎放射	ミュータント	攻撃	2	《呼吸器》	全体	指定特技の判定に成功すると、敵全体に『炎上』の変調を与える。
冷氣	ミュータント	補助	1	-	-	命中判定に組み合わせて使用する。対象の特技リストから「腕部」分野の特技を1つランダムに使用不能にする。この効果は重複する。
腐敗	ミュータント	常駐	-	-	-	ラウンド終了時に全体の【気力】を1点減少させる。【腐敗】のアビリティを習得している対象には効果を発揮しない。
死亡判定	その他	常駐	-	-	自身	【体力】が0になっても死亡せず、死亡判定が発生する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
単体攻撃	ヌシ	攻撃	0	任意	単体	指定特技の判定に成功すると、対象に2D6点のダメージを与える。この攻撃の命中判定の達成値にプラス2の修正がつく。
全体攻撃	ヌシ	攻撃	0	任意	全体	指定特技の判定に成功すると、対象に1点のダメージを与える。連続した手番には使用できない。
範囲攻撃	ヌシ	攻撃	0	任意	二体	指定特技の判定に成功すると、対象に3点のダメージを与える。
恒常性	ヌシ	常駐	-	-	自身	変調を受けているとき、自分の手番の前に1D6を振る。その出目が受けている変調の数以下ならば、任意の変調を1つ解除できる。『無力化状態』の時にはラウンドの最後に1D6を振り、[受けている変調の数+1]以下の出目が出た場合『無力化状態』を回復する。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
習性	ヌシ	常駐	-	-	自身	その戦闘中に条件を満たした時、追加行動を得る。条件はセッション前にGMが決定する。(例：自分が死亡判定を行った時、【体力】が0になった時、床にダイスが落ちた時など)
コア	ヌシ	常駐	-	-	自身	死亡判定のダイスを1つ増やす。弱点として「身体部位」を1つ指定する。弱点に部位ダメージが入るとこの効果は失われる。
とりまき	ヌシ	常駐	-	-	-	ヌシ以外のエネミーと同時に登場できる。 【とりまき】によって登場するエネミーの合計レベルは[ヌシのレベル×2]、数は[ヌシのレベル]体までとなる。とりまきによって追加されたエネミーは、すべての判定にマイナス2の修正がつく。

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	対象	効果
追加体力	ヌシ	常駐	-	-	自身	【体力】を[自身のレベル×3]点増加させる。
追加気力	ヌシ	常駐	-	-	自身	【気力】を[自身のレベル×3]点増加させる。
絶対成功	ヌシ	常駐	-	-	自身	達成値が対象値にとどかない場合でも命中判定に成功する。その場合、相手の回避判定には[(対象値-達成値)×2]点の修正がつく。

突然変異表			
d6 * d3	ムシ(1,2)	ケモノ(3,4)	ミュータント(5,6)
1	大アゴ	体当たり	攪乱音波
2	毒針	噛みつき	鋼鱗
3	外骨格	突撃	ドリル
4	飛行	鋭角	火炎放射
5	大鎌	牙	冷氣
6	触手	咆哮	腐敗

サンプルシナリオ

都有公園探索表

d6	アイテム	説明
1	バット	野球用の金属バットです。「棍棒」として扱います。
2	コカの葉	砂場に生えています。アイテムリスト参照
3	アップルチェリー	林檎サイズのさくらんぼです。割込みで使用すると1点【気力】が増加します(1J、1W)
4	アップルチェリー	同上
5	うさぎ	1Jとして扱います。
6	うさぎ	同上

都有公園探索失敗表

d6	イベント
1	草むらから突然ツノウサギが！ ツノウサギ3体と戦闘になります。1ラウンド目は先制判定が行えず、冒険者たちは全員後攻となります。
2	錆びた蛇口を捻っても何もでませんでした。
3	壊れたベンチが大樹の上にひっかかっています。
4	何も見つからず疲れました。【体力】が1点減少します。0以下にはなりません。
5	うさぎに逃げられました
6	ハトのふんが当たりました。

コンビニ探索表

d6	アイテム	説明
1	コイン	レジスターからコインがこぼれていました。(0J、0W)
2	コカの葉	日当たりのいい場所に生えています。苗床は雑誌でしょうか。
3	ガム	まだ食べられそうです。ミント味。嗜好品として扱います
4	ガム	まだ食べられそうです。梅味。嗜好品として扱います
5	レトルトごはん	封がきられていません！1Jとして扱います。
6	探索表 2-B へ	

コンビニ探索表 2-B

d6	アイテム	説明
1	コイン	レジスターからコインがこぼれていました。(0J、0W)
2	コカの葉	日当たりのいい場所に生えています。苗床は雑誌でしょうか。
3	おしゃぶり昆布	まだ食べられそうです。嗜好品として扱います
4	のど飴	まだ食べられそうです。フルーツ味。嗜好品として扱います
5	レトルトごはん	封がきられていません！1Jとして扱います。
6	缶詰	カニ缶です！ 1C。

コンビニ探索失敗表

d6	イベント
1	雑誌の表紙に新連載と書かれています。もう続きを読めることはありません。おそらく。
2	天井が崩落します。《かわす/胴部：9》に失敗すると【体力】が1点減ります。
3	トイレは何かの巣になっているようです。主は今は留守のようです。
4	キノコのはえた制服を見つけました。
5	うさぎに逃げられました
6	何も見つからず、蹴った空き缶が跳ね返って頭に当たります。