

# Ars Nova

世界改変RPG  
アルスノヴァ

千葉直貴

／T.T.F.

## スタートセット



想像してごらん

世界は想いの力で イマジンでできているって  
思想も宗教も 発明も芸術も 物理法則だって  
世界と人々のイマジンが つくりだしたものなんだ  
想像してごらん 難しいことじゃない

この世界は この世界に存在する 万物のイマジンが  
調和を保って存在している 奇跡の芸術作品なんだ

君はそれに気がついた そして閉眼した  
強い想いで 奇跡を起こす<sup>アルスノヴァ</sup>新技法に  
僕らはイマジンの 無限の力を知っている  
でもこの新技法は 諸刃の剣

想像してごらん

一人の強すぎる 想いこみやエゴが暴走して  
ひとつの想いで 世界が改変されてしまったらって  
この世界はイマジンの調和でできた 奇跡の芸術作品  
調和が崩れたら どうになってしまうのか

アルスノヴァは 世界を壊すためにあるんじゃない  
世界中の想いを調和させ より良い方へと導くためにある  
僕はそう信じている 夢想家だって笑われるけどね

想像してごらん

イマジンに限界はないって

# Index

## 目次

はじめに .....	4
用語集 .....	10
スタッフリスト .....	12

### ワールドセクション

アルスノヴァの世界 .....	14
組織と人物 .....	32
逢ヶ浜市 .....	39

### プレイヤーセクション

キャラクター作成 .....	42
クイックスタート .....	43
アーキタイプ: 想造の申し子 .....	46
アーキタイプ: 夢幻の魔女 .....	47
アーキタイプ: 不屈の探偵 .....	48
アーキタイプ: 疾風を駆る者 .....	49
アーキタイプ: 導きの楽師 .....	50
アーキタイプ: 仮面の英雄 .....	51
アーキタイプ: 鋼鉄の咆哮 .....	52
アーキタイプ: 魅惑の歌姫 .....	53
アーキタイプ: 究極の料理人 .....	54
アーキタイプ: 盤上の策士 .....	55
アーキタイプ: 宵闇の貴公子 .....	56
アーキタイプ: 机上の造物主 .....	57
ライフパス・瑕疵・パーソナリティチャート .....	58
データのルール .....	64
アーツデータ .....	70
アイテムデータ .....	78
NEデータ .....	80

## ルールセクション

判定のルール .....	82
ゲームの進行 .....	86
バトル .....	102

## ゲームマスターセクション

ゲームマスタールール .....	116
エネミーデータの読み方 .....	122

## シナリオセクション

シナリオの読み方 .....	126
シナリオ:ダブル・ファンタジー .....	128
権能データ .....	152

---

# Introduction

## はじめに

---

『世界改変RPGアルスノヴァ（以後、アルスノヴァ）』は、テーブルトークロールプレイングゲーム（以後、TRPG）のルールブックです。スタートセットは、ルールブックから一部を抜粋し、付属のシナリオで遊べるようにしたものです。

ぜひ一度、このスタートセットで遊んでみて、『アルスノヴァ』がどのようなゲームなのかを体験してみてください。

## TRPGとは

*The Role playing game*

TRPGはその名の通り、テーブルを囲んで会話によるロールプレイを遊ぶゲームです。では、ロールプレイとはどのようなものなのでしょうか。

ロールプレイとは役割（Role）を演じる（Play）ことです。この役割はプレイヤーが作成したPCのことであり、PCを「行動をさせる＝演じる」ということになります。

つまり、ロールプレイとは“キャラクターの役割を演じる”ことであるといえます。

## PCの役割演技

作成したキャラクターにはそれぞれの能力や立場や背景の設定があり、それらを考慮に入れて演じることによって初めてロールプレイをしたことになります。

ただ、ひとつだけ注意してほしい点があります。それは、PCがした行動であることを言い訳に、他のプレイヤーの“迷惑となるような行為の責任をPCに押しつけてはならない”ということです。“このPCは〇〇だから〇〇な行動をするのは仕方ない”といった言い訳は通用しないのです。役割という制限のもので、よりよい行動を選択していくことこそがロールプレイの妙であり、それこそがRPGの楽しみ方であるといえるでしょう。

## TRPGの流れ

*The progress of the game*

TRPGを遊ぶためには物語の筋書き——シナリオが必要です。本書には最初に遊ぶために作られた2本のシナリオを掲載しています。初めて『アルスノヴァ』を遊ぶ場合にはこれらのシナリオを用いるとよいでしょう。

プレイヤーはシナリオに参加するために自分が担当するキャラクターを1人ずつ作成します。これをPCと呼び、物語の主人公たちとなります。

## 状況提示と意思決定

GMは最初にPCの置かれている状況を説明します。これに対して、PCはどのように判断して行動するかを決定します。ときには台詞で意思を示し、またあるときには仕草や動作で意思を示します。この意思に対して、GMはその意思を反映して変化した状況をプレイヤーに伝えます。映画や小説などでは視聴を続けるだけで結果を与えられますが、TPRGではプレイヤー自身が“意思決定”を行なう必要があるのです。しかし、この意思決定こそがTPRGの醍醐味のひとつであるといえます。

## 物語は因果の繰り返し

GMによる状況提示と、それに対するPCの意思決定を繰り返していくことによって、物語は自然にできあがっていきます。この場合、状況が原因——つまり“因”であり、意思決定が結果——つまり“果”ということになります。壮大な物語を作ろうと頭を悩ませる必要はありません。因果を繰り返せば物語は自然とついてくるものです。

## ゲームの目的

*Object of the game*

『アルスノヴァ』は、ゲームを通じて参加者全員が楽しい時間を過ごすことを目的としています。本書に掲載しているルール、データ、シナリオなどすべてがそのために存在しているのです。そして、最終的な『アルスノヴァ』の存在意義は、本書を読むあなたがこのゲームを用いてセッションを遊ぼうと思うことであり、セッションの参加者全員がまた『アルスノヴァ』で遊ぼうと思い、それが繰り返されていくことです。

想像と創造の翼を広げて、『アルスノヴァ』を全力で楽しんでください。

## ゲームとしての『アルスノヴァ』

*As a game "Ars Nova"*

『アルスノヴァ』は“協力ゲーム”です。よって、すべてのプレイヤーが協力してゲーム(あるいはシナリオ独自)の勝利条件を満たすことを目指すのが、ゲームに対する基本的なスタンスとなります。プレイヤーにとっての対戦相手は、参加者の誰でもなく、シナリオに設定されたプレイヤーの勝利を阻止しようとする障害です。注意してほしいのは、GMは裁定者であって、対戦相手ではないということです。

## GMの楽しみ

GMは、ゲームを遊ぶという観点から一步離れた立場にあります。ですが、ゲームを遊ぶ観点から離れているからといって楽しくない訳ではありません。

GMはセッションを進行してプレイヤーを楽しませるホストプレイヤーです。GMには独自の楽しみがあります。それは、“楽しませる”楽しみ、そして“創造する”楽しみです。遊びという観点から見れば、役割の多さに見合っておりあまりあるGMならではの“楽しみ”を提供してくれることでしょう。

---

*Promise for you to enjoy*

## 楽しむための約束

---

『アルスノヴァ』は、ゲームの参加者全員が協力してひとつの物語を創り共有するゲームです。そして、その物語が生まれる過程、そして物語そのものを楽しむゲームです。そのために必要ないくつかの約束事があります。

### GMの権限

*Game Master's authority*

『アルスノヴァ』をプレイする際に、GMには次の権限が与えられます。ただし、権限を行使するに当たって、GMはできるだけ正しいルールで遊びましょう。また、誰に対しても公平なルール運用を心がけてください。

### ルールの決定

TRPGは仮想されたもうひとつの現実世界であるといえます。本書では、その世界を再現するために必要なルールを記載していますが、それでも想定外の事態は発生するものです。

GMはそのようにルールによって規定されていない状況に直面した場合、あるいはルールの適用を迷う場合に、どのように裁定するかを決定する権利を持ちます。また、ルールの変更、もしくはルールの一部を使用しないことにしても構いません。

ただし、この権利を行使する際に、“状況にふさわしいか”、“公平かどうか”をもう一度確認してください。ルールを逸脱することが可能なこの権利には責任が伴うのです。

基本的には、参加者全員が納得し、より楽しくなるようにこの権利を行使しましょう。

### 結果の棄却

GMは自らが確認していない、あるいは許可していない判定やダイスロールの結果を棄却し、やり直させることができます。

ただし、やり直しをさせること自体がプレイヤーにストレスを与えることもあるので、GMはプレイヤーの判定をできるだけ見逃さないようにしましょう。

### 結果の決定

GMはNPCが行なう判定の結果を、ダイスを振らずに自由に決定できます。ただし、NPCにデータが設定してある場合には、なるべく判定を行なってください。これは、プレイヤーに余計な不公平感を与えないようにするために必要なことです。

### ダイスロールの巻き戻しの禁止

正しいルールで行なわれたダイスロールは、いかなる場合でも結果を巻き戻してはなりません。これはGMであっても例外ではありません。

『アルスノヴァ』のキャラクターは、ダイスロールによって行動の成否や成果を決定し

ます。その結果が気に入らないからといって、巻き戻してその結果をなかったことにしてしまったら、途端にゲームとしての楽しみが色褪せてしまうでしょう。

GMはNPCに対して“結果の決定”の権利を有していますが、PCには行使できません。どうしてもPCの行為をダイスロールで結果を決定したくない事態が発生した場合は、ダイスロールを行なう前にGMが独自にダイスロール以外の解決方法を提示しましょう。

例えば、時間が限られている場合に、明らかに大勢が見えている状況において、時間の短縮のためにダイスロールを免除して結果を決定する——といったものであれば問題ないでしょう。しかし、失敗したくないからダイスロールをせず成功させたいという自分勝手な要求であればGMは即座に却下すべきです。

## ルールの運用を間違えた場合

もしも、GMあるいはプレイヤーがルールの適用を間違えた場合は、速やかに訂正し、以降は正しいルールに従って処理しましょう。このとき、すでに適用の終わってしまった結果については、時間を巻き戻して適用してはなりません。これは、巻き戻しが発生するとして、“どこまで巻き戻すか”や“どの部分を訂正して適用するか”を公平に判断するのは難しく、それをしようとすると多くの時間を費やしてしまうからです。

## 本書の読み方

*How to read this book*

『アルスノヴァ』はTRPGのルールブックです。本書は5つのセクションに分けて書かれています。

**ワールドセクション** このセクションには、物語の舞台となる世界についての説明が書かれています。『アルスノヴァ』の舞台となる世界は、我々の住む世界と同じですが、数々の異なる点があります。プレイの前に、我々が“ジョン”の語る世界にぜひ目を通しておいってください。

**プレイヤーセクション** このセクションでは、プレイヤーの分身であるPCの作成方法とそのためのデータが書かれています。

スタートセットでは、クイックスタート(P 43)の作成方法でのみ遊ぶことができます。キャラクターを最初から作成したい場合は、製品版にそのルールを掲載していますので、興味がありましたら、ぜひ手にとってみてください。

### 表記形式

『アルスノヴァ』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしています。

基本ルール、『アルスノヴァ』、ルールブックとあった場合は本書のことを指します。

- ・能力値、アビリティは [ ]  
例：[力] [耐久力]
- ・アーツ、デザイン、NE、権能は < >  
例：<演説> <拡張☆>
- ・アイテムは < >  
例：<IPS> <情報網>
- ・計算式、数値の代入は [ ]  
例：[LV] [アウラ×2]
- ・ゲームのルール用語は 「 」  
例：「ブースト」「シフト」
- ・効果内の項目、特記事項は 【 】  
例：【持続】【使用回数】
- ・その他の強調は “ ”  
例：“護衛” “恋の虜”
- ・ワールドマップのマスナンバーは①～②④  
例：②④マス、⑫～⑮マス

**ルールセクション** このセクションには、『アルスノヴァ』を実際に遊ぶためのルールが書かれています。キャラクター作成が終わったら読んでください。そこにPCに何ができるのか、そのすべてが書かれています。

**ゲームマスターセクション** このセクションは、セッションを進行するGM向けのルールや解説が書かれています。あなたがもしGMをやるのならば、必ず目を通しておいてください。

**シナリオセクション** このセクションには、最初に行なうセッションで使用することを前提としたシナリオ「ダブル・ファンタジー」掲載されています。このシナリオを遊ぶことで『アルスノヴァ』の遊び方を知ることができます。

このセクションは、GM以外は読まないでください。もしも、読んでしまった後でこのシナリオをプレイヤーとして遊ぶ場合は、“シナリオの内容を知らないあなた自身”をロールプレイしましょう。それがシナリオを初めて遊ぶプレイヤーへのエチケットです。

## 数値計算のルール

*Calculation of the rule*

本書に登場するデータや効果においては、数値の計算を伴うものが多く存在します。

**端数の処理** 割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、特に記述がない限り、すべて“切り上げ”で計算します。

**掛け算と割り算の優先** 計算式に“×”“÷”が存在する場合、“+”“−”よりも先に計算します。ただし、“+”“−”の式に（）がある場合は、その（）内を優先して計算してください。また、計算のルールとして（）を省略できる場合でも、読みやすさを重視するためにあえて（）をつけている場合があります。

**“±”の処理** 計算式に“±”が存在する場合、効果を適用するタイミングで、その効果を適用するプレイヤー（あるいはGM）が“+”“−”のどちらかを選択して適用できるものとします。

### ダイスの読み方

『アルスノヴァ』では、キャラクターの行為が上手くいったかどうかや、乱数を表現するためにダイス（20面体のサイコロ）を使用します。

**n D20** n個の20面体ダイス（DはDiceの略）を振って出た目の中で最も高い出目を適用します。詳しいルールはP.83を参照してください。

**ROC** ROC（Roll or Choice）は、表の項目に対してダイスロールで決定しても、任意に選択してもよいことを表わします。もちろん、ダイスロールを行なった後に改めて選択しなおしても構いません。一部のチャートや表で、ダイスでは出ない出目が指定されていることもあります。この場合、該当の項目をプレイヤーやGMが選択することでのみ使用できます。

## 用意するもの

*What you need*

『アルスノヴァ』を遊ぶために必要なものは、以下の通りです。

**参加者** 『アルスノヴァ』をプレイするためには、GM 1人と数人のプレイヤーが必要です。本書に掲載されているシナリオでは、参加プレイヤー人数として3～5人を推奨しています。ゲームに慣れてくれば、2人以下や6人以上のプレイヤーでもプレイが可能なわけではありません。

**20面体ダイス** 『アルスノヴァ』では20面体のダイスを複数個使用します。1個でもプレイは可能ですが、3個以上持っているると軽快にプレイができるでしょう。余裕があれば多めに用意しておきましょう。スマートフォンやタブレットPCなどでダイスアプリをインストールしてあれば、それで代用することもできます。

**筆記用具** 筆記用具は鉛筆やシャープペンシルのような消しゴムで消せるものにしてほしい。もちろん、1人につき1セット必要です。

**コマ** ワールドマップでキャラクターの位置を示すために、PCの人数分と、NPCやエネミーの数だけ用意してください。ゲームショップなどで販売している色つきのポーンでもよいですし、大きすぎなければフィギュアでもよいでしょう。ただし、D 20は、判定のダイスと見分けがつかなくなる可能性があるため、コマとして使用しないでください。

**ルールブック** 本書のことです。可能でしたらルールやデータの参照などをスムーズに行なえるように、各プレイヤーが1冊ずつルールブックを持っている方がよいでしょう。

**シート類のコピー** セッションで使用するシート類をあらかじめ印刷しておく必要があります。シート類は、公式サイトでダウンロードすることができます。

### 必要なシート類

キャラクターシート：PC人数枚  
レコードシート：PC人数枚  
導入ハンドアウト：PC人数枚  
ワールドマップ：1枚



# Glossary

## 用語集

### World Glossary

## 世界観用語

**アルスノヴァ** イマジンを意識的に操る技法です。“新技法”とも表記されます。

**イマジン** 生物、無生物を問わず、誰もが持つ想いの力です。普通の人間、動物および物体はイマジンを自覚していませんが、それらの総意が世界を形作っています。

**イマジナント** アルスノヴァに開眼し、イマジンを自由に操ることができるようになった者たちです。

**イマジノイド** イマジンによって生まれたイマジン生命体です。彼らは世界の総意に否定されると消えてしまいます。

エグゼキューター  
**執行者** 転調された世界を維持するために役割を与えられた存在です。人間、動物、無生物、想像上の生き物までさまざまです。

ゲスト  
**同盟者** 聖体に協力するイマジナントです。聖体によって転調の力の一部を与えられています。

チューニング  
**調律** 転調された世界を元の世界に修正することです。調律者のみが行なえます。

チューナー  
**調律者** 転調された世界を調律するために選ばれたイマジナントです。基本的に、PCが調律者となります。

**バタフライ・エフェクト** 転調や調律による世界改変により波及する影響です。

ファクター  
**因子** 転調された世界を強固なものとする法則です。

プロヴィデンス  
**摂理** 転調された世界を形作る要素です。

ホスト  
**聖体** 転調を引き起こし、世界の支配者となったイマジナントです。

**ポピュラス** いわゆる一般人です。

モジュレーション  
**転調** イマジナントが自身の望みを叶えるために引き起こす世界改変です。転調を起こしたイマジナントは聖体になります。

**ジョン** 始まりのイマジナントといわれている人物です。すべては、彼の死と再生から始まったといわれています。ワールドセクションは、ほぼすべてがジョンの主観による語りとして書かれています。

# Rule Glawary ルール用語

**GM** ゲームマスターの略称です。ゲームで行なうルールの裁定、データの処理およびシナリオの進行などを行いません。

**NE** ノヴァエフェクトの略称です。イマジナントの中でも選ばれた者だけが持つことのできる世界を書き換える力です。

**NPC** ノンプレイヤーキャラクターの略称です。シナリオに登場するGMが操作するPC以外のキャラクター全般です。

**PC** プレイヤーキャラクターの略称です。プレイヤーが扱うキャラクターのことで、プレイヤーは1人のPCを扱います。

**アーツ** イマジナントのキャラクターが持つ特殊な力です。ほかのRPGでいうところの“特技”や“魔法”などに相当します。

**アウラ** キャラクターの存在の力を表わします。アウラが高いほど、そのキャラクターが強くなります。ほかのRPGでいうところの“キャラクターレベル”に相当します。

**アビリティ** キャラクターの強さを細分化して数値にしたものです。主にアウラや能力値によって変化します。

**イベント** シナリオによって起きる出来事の全般を指します。

**インタラプト** バトル中に割り込んで行なう行動です。

オーソリティ  
**権能** ホストだけが持つ世界の支配者としての力です。

**クラス** イマジナントが持つアーツを大きなジャンルとしてまとめたものです。キャラクターはあらゆるクラスからアーツを取得できます。

**シナリオ** セッションを遊ぶために用意する筋書きや進行の指針です。

**セッション** 『アルスノヴァ』をプレイする一連の流れを指します。

**ターン** ラウンド処理中のキャラクターの手番です。ターン中にキャラクターはアクションとサポートを1回ずつ行なえます。

**タスク** 調査フェイズにおけるPCの自発的な行動の単位です。

**デザイン** 主にエグゼキューターが取得するアーツと同等の特殊能力です。

**能力値** キャラクターの基本的な力で、〔力〕〔技〕〔芸〕の3種類があります。

**バトル** PCの敵となるキャラクターと戦闘を行なうことです。バトルではラウンド処理という進行ルールを使用します。

**ピリオド** 調査フェイズにおける時間の単位です。PC全員がタスクを行なうと、1ピリオドが経過します。

Staff List  
スタッフリスト

### ゲームデザイン

千葉直貴

### ワールドデザイン

千葉直貴

川杉次郎

### 編集 & DTP

千葉直貴

### ライティング

千葉直貴

川杉次郎

### 表紙イラスト

対馬州佑

### アーキタイプイラスト

対馬州佑

ジュン

東堂幸樹

### 組織ロゴ・地図イラスト

睦屋半風

### NPCイラスト

Gada i

WYVERN

くさむら

九郎

東堂幸樹

ひぶ

フェルディナン

膜取ねも

睦屋半風

やしお

### スペシャルサンクス

烏巳

椎名有夜

ぞんび

みつはし。

『厚木Reコン』の皆様

<http://atugirecon.grupo.jp/>

『たまコン』の皆様

<http://tamacon.shisyuu.com/>

『ちかコン』の皆様

<http://trpgmnagareyama.jimdo.com/>

他、立卓させていただいたコンベンション様

(50音順・敬称略)

ダウンロードありがとうございます。



*World Section*

ワールドセクション



世界改変RPGアルスノヴァ

---

# World Of The Ars Nova

## アルスノヴァの世界

---

私がジョンと出会ったのは、少し前のことだ。  
特徴的な丸眼鏡をかけたその老人は、気さくに話しかけてきた。

当時の私は、突如芽生えた自分の“力（パワー）”に怯えていた。  
その“力”は常識ではありえない、異能の力だった。  
力は、感情が高ぶると暴走した。  
私は完全に日常と平常心を失っていた。

彼はそんな私に深い、包みこむような口調で語った。  
この世界には、この世界を形作っている根源の力“イマジナ”を自在に操り、超現実的な力を振るう“イマジナント（想造する者の意）”と呼ばれる人々がいることを。

イマジナントが引き起こす現象は、この世の物理法則を凌駕するのだと。  
イマジナントの描いた絵は動きだし、歌声は傷を癒し、奇術は無から有を生じ、身体能力は物理的限界を突破するのだ。ジョンは、私もその1人であると言った。  
自分は何者か。それを理解できたことは私の救いとなった。

だが同時に、イマジナントの力は諸刃の剣だという。  
イマジナントが際限なく力を暴走させると、暴走させた者の願望のままに、世界がいびつに改変されるという。最悪の場合、世界のバランスが崩れ、破滅を招く。

それを正せるのは、私やジョンをはじめとした、イマジナントだけ。  
ジョンは悪戯っぽく言ったものだ。

“つまり、僕らは世界の平和と秩序を守る正義の味方になれるんだ”と。

前置きが長くなった。  
今度は私から君に語ろう。  
最初のイマジナント。ジョンの言葉を。

## The Story of John ジョンの物語

やあ。この席、空いているかな。いやね、君が深刻な顔をしたものだから。話し相手くらいにはなれるかと思ってね。おっと。自己紹介がまだだったね。

僕はジョン。え？ ……僕を見たことがあるって？

ははは。たしかに半世紀くらい前は、ちょっとした有名人だったからね。よくバカをして、世界中から怒られたものさ。もしかしたらバカさ加減に関しては、キリストより有名だったかも。ははは。冗談はともかく。僕が誰かは、さほど重要じゃない。

君はいま、問題をかかえているね。そう。君に宿った“力”のことさ。もしかしたら、自分は異常だと思っているかもしれない。それは半分あたっている。でも、半分はずれだ。僕に言わせれば、君は異常じゃない。君は“特別”なんだ。

世界みんなは、その“力”のことをまだ知らない。その“力”にはちょっとした事情があるもんでね。今のところは、隠しておいた方が都合がいいのさ。

でも一応、知るべき人や、知っている人は知っている。そして僕はよく知っている。ああ。そうだよ。そのとおり。僕も君の、お仲間ってわけさ。

## ジョンの死

### *John's Death*

そうだね。やっぱり少し、僕の話もしておこうか。

僕がこの“力”に目覚めたときのことさ。この“力”を理解するには、この“力”がどういうモノなのかを知っておくのが、一番手っとり早いんだ。

……あれは、1980年12月のことだった。当時は妻とN.Y.に住んでいてね。その日の深夜、自宅の前で……僕は、撃たれたんだ。覚えているのは、衝撃と痛み。あとは一緒にいた妻が、駆け寄ってくる姿だけ。やがて僕は……死んだ。

でも僕の精神は。いや、僕の魂とでもいべきモノはまだ、死んでいなかった。僕の魂は肉体から解き放たれて、拡大して。気づいたときには、僕の存在は世界に溶けて……世界そのものになっていたんだ。

そのときの僕は自分が死んだってことに、特に怒りも悲しみもなく、ただ淡々と穏やかに受け入れていた。不思議な感覚だったよ。妻が言っていた、成仏するとか、シキソクゼクウ（色即是空）ってこういう感覚なのか、と頭をかすめたね。

## ジョンと世界

*John and the World*

そして僕はふと、目の前に世界が丸ごと、全部見えていることに気がついたんだ。  
僕に見えた世界は、万華鏡みたいだった。キラキラ光る人々の“想い”が絶えず、くっ  
ついたり離れたりを繰り返して、さまざまな模様を作り出していたんだ。

僕は常々、世界は人々の“想い”。つまりイマジンでできている、と思っていた。  
その感覚が、そのまま形になって目の前に広がっていたんだ。

そのとき僕は、人々のイマジンが形を大きく変えて、ひとつになったのに気づいたんだ。  
イマジンたちは、泣いていた。「ジョンが死んだ！」ってね。

世界中のありとあらゆる場所で、言語も、民族も、文化も違う人たちのイマジンが僕の  
死を悼んで、ひとつになっていたんだ。それはとても、美しい眺めでさ。

今まで何も感じなかった、自分がジョンという人間だってことも忘れかけていた僕の魂  
が、震えたんだ。感動でね。そして急に、彼らを悲しませるのは、申し訳なくなってね。

だから僕は世界に溶けた、ジョンの魂を再構成して、語りかけたんだ。

「そんなに悲しまないでよ」って。

とはいえ、そのときの僕は魂だけの存在。話すことも、歌うこともできない。

でもなぜか、僕の魂は彼らのイマジンに直接、働きかけることができたんだ。

言葉とか常識とか、物理的な制限とか、常識とかをすっ飛ばしてね。

そして僕のイマジンに答えて、喪失の嘆きや悲しみが、見る見る癒されていったんだ。

## ジョンの悟り

*John of "Satori"*

そのときだよ。僕が“力”の存在を理解したのは。歌よりも、他の何よりも強力で根源  
的な、魂と想いで世界を変える力が存在することを発見したんだ。

これこそバベルの塔が破壊されてからこっち、分断されてしまった世界を繋ぎなおして、  
人を未来へと導くコミュニケーションの新技法だと直感したよ。

僕は世界の抱える矛盾と悲しみをなくし、人々が愛し合う世界にする方法を探し求めて  
いた。その答えが、目の前にあることに気がついたんだ。

僕は快哉をあげた。「I get it! (わかったぞ!)」って。

ギリシャ人なら、アリストテレスよろしく「Eureka! (エウレカ!)」と叫ぶところさ。

この大発見を、はやくみんなに伝えなきゃって思った。死んでる場合じゃないって。

……そうしたら、目が覚めたんだ。翌朝、病院の遺体安置所でね。

僕の遺体を取りに来た検死局員が目を丸くして、幽霊を見るような顔をしていたよ。

そりゃそうさ。さっきまで完璧に死んでたヤツがいきなり飛び起きて「I get it!」だぜ？

そこからは、まあ、大騒ぎさ。キリストの再来とか、いろいろね。

でも、重要なことはそこじゃない。

重要なのはあれから世界中にこの新技法——“アルスノヴァ”に気づく人が、次々に現  
れはじめたってことなんだ。

そう。世界はあの日を境に、変わってしまったんだ。おそらく、永遠にね。

## The Ars Nova

# アルスノヴァ

君は“アルスノヴァ（新技法の意）”に開眼した、特別な存在だ。  
僕はそういう人を、“イマジナント（想造する者の意）”と呼んでいる。

イマジナントは自分の想いのままに。もっとミもフタもなく言うて妄想のままに。世界の常識からしたら不可能なことや、人間離れた、奇跡のような力をふるうことができる。

弾丸より早く走ることだって、高いビルをひとつ飛びすることだって、自分の語る物語どおりに現実を書き換えることだって、歌や踊りで奇跡を起こすことだって思いのまま。  
世界というキャンバスに自分の思い描く絵を描くことができるんだ。

すべては君の想い。イマジニ次第。  
この世界に不可能なんて存在しない。世界は君のイマジニに応えるだろう。  
なぜ、そんなことができるかって？ それはこの世界が、イマジニできていてるからさ。

## イマジニ

*The Imagin*

世界はイマジニで満ちている。  
そしてイマジニは、万物に宿っている。生き物にも、石ころにもね。  
小石は自分を小石だと思っているし、犬は自分を犬だと思っている。  
そういう小さな想いがいくつも組み合わせさせて、世界は形作られているんだ。

世界という大きな1枚のキャンバスに、みんながイマジニという絵の具で、それぞれ好きな絵を描いているようなものさ。いわばこの宇宙は、1枚の巨大な絵画。  
宇宙のあらゆるものが合作で作りあげている、未完の芸術作品なんだ。  
そして、実はイマジニを持つ存在の中で例外的な存在が、ひとつだけある。

それは、人間だ。  
普通の生物は本能に従い、快適な環境で生存できればよしとする。物は言わずもがな。  
犬は普通、犬以上のものになろうとは思わないし、小石は道に転がってりゃ満足だ。

でも、人間はちがう。  
人間は、原始的な本能以上のことを成し遂げようとする。夢や希望をもつ。  
夢や希望はときに、常識や現実を凌駕する発想をもたらす。  
これは他のモノには真似のできない芸当だ。

こうして人間は、有史以前から創意工夫を凝らし、色々な物を発明した。  
宗教に哲学、電気に機械、科学に芸術。ありとあらゆるものをさ。

こうして数千年、数万年かけて人間のイメージが、世界を劇的に変えたんだ。

でも、世界のイメージは頑固者でね。いわゆる物理法則ってやつが特にね。

その昔、錬金術師って連中が石ころに「黄金になれ」って言ったそうだけど、結局うまくいかなかった。石は頑なに自分を石だと思っているからね。

あの石頭は、ちょっとやそっとじゃ考えを変えない。

つまり普通は絶対に、物理法則の壁を乗り越えることはできないんだ。だから今までは物理法則と相談しながら、少しづつ工夫を積み重ねるしかなかった。世界のイメージを説得するための理論や法則を発明したりしてね。

でもイマジナントは物理法則に縛られない。小石を黄金に変えることなんて朝飯前。物理法則はあくまで、世界がそう思っているだけの幻影に過ぎないのだから。

## 思春期とイマジナント

アルスノヴァに開眼するのは多感な十代の若者が圧倒的に多い。

彼らは現実や常識にとらわれず、劣等感に苛まれ、悩みながらも自分のイメージの命じのままに行動する。暴走するといってもいい。

自分は何者か。世界とはなにか。その答えを衝動のままに体当たりで探し求める彼らの生きざまは、イマジナントの生き方と重なる部分が多いんだ。

## イマジナントへの覚醒

*Awakening to the Imaginant*

残念ながら、誰もがイマジナントになれるわけじゃない。

イマジナントになるには、ある資質が必要なんだ。

それはこの世に何かを生み出したい、という想いと想像力を持っていることだ。

想いと想像力。それはイマジナだ。それには世界を変革する力がある。

たとえそれが、周囲から妄想と言われる類のものであってもね。

強い思い込みやこだわり、やりたいこと、夢、ビジョンを持っていること。それこそがイマジナに干渉する新技法、アルスノヴァに開眼し、イマジナントとなる鍵になるのさ。

アルスノヴァに開眼した瞬間、君は世界がイマジナでできていることを、頭でなくフィーリングで理解したはずだ。仏教の“SATORI”みたいなものかもしれない。

“SATORI”はいつも唐突に訪れる。アイデアを突然、思いつくのに近い。あるいは初めて自転車に乗れたときの感覚、口笛が吹けるようになった感覚という人もいる。

ともかく、ある日何かがきっかけになって、突然理解するんだ。

そのきっかけは、衝撃的な出会いや、別れかもしれない。生死に関わる経験かもしれない。道を歩いていたら、突然天啓に打たれたのかもしれない。状況は人それぞれだけどね。

## イマジナントの技法<sup>アーツ</sup>

*Arts of the Imaginant*

イマジナントの力、技法の種類は無数に存在する。何をすれば、どんな現象を引き起こせるのか。個人差が大きいんだ。人それぞれ、個性がちがうようにね。

技法の種類は、人の想像力の数だけ存在する。つまり無限ってことさ。

演技で伝説の英雄に変身したり、アクロバティックなダンスで戦ったり、造形物に仮の命を吹きこんだり、料理で仲間を鼓舞したり。ネットで魔法使いのように振る舞ったりね。

ようは君が“こうすれば世界を変えられる”と心から、魂で信じているやりかたで世界のイマジンを説得しているんだ。君が世界と普通じゃないやりかたでコミュニケーションをしている、影響を与えているってことなんだ。これって、芸術とよく似ている。

だからそれらの技法を Art (芸術) にちなんで、“アーツ”と呼ぶ場合もあるんだ。

## イマジナントの弱点

*Drawback of the Imaginant*

でも、無邪気に技法を使うことは考えものでね。

イマジナントの技法には今現在、致命的な欠点がある。

実は、たくさんの人間の前。衆人環視のなかでは使えないんだ。

僕はさっき、この世界は無数の人や物のイマジンで成り立っている、と言ったよね。

特に人間は、強力なイマジンをもっている。イマジナントであってもなくてもね。

そして世の普通の人々は、無意識にこう思っているんだ。

“物理法則を超越した現象など決して起こらない”ってね。

いかにイマジナントが強靭な想いを持っても、1人の人間でしかない。

例えば、たくさんの人の前で君が“物理法則を超越した現象”を起したとしよう。

すると普通の人々の無意識のイマジンが技法を否定し、即座に打ち消してしまうんだ。

つまり数の暴力だよ。いつの時代も少数派は、肩身の狭い思いをするのさ。

百人単位の人の注目を浴びたら打ち消される、と思っておいたほうがいいね。

ちなみにこの現象は、生中継のカメラの前でも発生する。

あと、技法を使っている動画をネットにアップロードするのもされるのも、気をつけたほうがいい。もし、動画と一緒に君の素性がばれてしまえば、世界中の人々のイマジンは“君”を名指しして、君の技法を“インチキ”だと思うだろう。

その結果どうなるか？ 君は世界中の人々のイマジンによって否定され、押しつぶされ、イマジナントの力を失うことになる。本当に“インチキ”になってしまうんだ。

これを避けるには、それこそ原色のタイツを履いてマスクを被って、正体を隠して活動するしか……あれ。意外に悪くない考えかもしれないな。

ともあれ、イマジナントが技法を使う状況は、おのずと限られる。  
人目につかない場所で、数十人の悪党を懲らしめるくらいはできるだろうね。  
家族や、信用できる少数の友人に明かす程度も、問題ないだろう。

でもこれは、僕らイマジナントがまだ世界の人々に認識されていないから起こる現象でもある。いずれ流れは変わるだろう。

突飛すぎるアイデアは、受け入れられるのに時間がかかるものなんだ。  
ガリレオ・ガリレイがいい例だね。

## イマジナントの生活

*Life of the Imaginant*

多少、技法の使用に制限がつくとはいえ、イマジナントであるということは、大きなアドバンテージに違いない。その技法をうまく使えば、生きるうえで、有利に働くことだろう。技法によっては、人前で使えるものもあるかもしれない。五感が鋭いとか、歌で人の心を癒すとか、見た目でも異能だとわからないものならね。

そういえば、とあるマジシャンは「種も仕掛けもございません」と言いながら、技法を使ったマジックを数万人の観客の前で成功させていたとか。まったく、イカれている。

つまり技法の日常での使用についてのスタンスは、人それぞれだ。

積極的に使うか、それとも極力使わずにストイックに生きるか、自分のために使うか、人のために使うか。特にこうしなくちゃいけない、という規範は存在しない。

全員に共通しているのは、イマジナントの力の根源である自分の魂と信念に忠実であることと、世界中に自分がイマジナントだとばれないように気をつける。それだけだ。

### イマジナントは変人だらけ

マジシャンの話で思い出した。イマジナントには、イカれている奴が多い。

それもそのはず。イマジナントは一般的な常識とやらをかなぐり捨てて、世界は自分を中心に回っていると思っている人種ばかり。理解不能のこだわりをもち、奇想天外な言動や行動をする連中がゴロゴロしている。普通の人たちから見れば僕らは、良く言えば天才肌。もしくはカリスマ。悪く言えば唯我独尊で自己中心的。果ては理解不能だと評されることが多いんだ。そしてこの傾向は、強力なイマジナントであればあるほど加速する。

もちろん僕も、イカれた人種の1人さ。でも幸い人間には理性ってものがある。アクセルを踏むかブレーキをかけるかの判断は……できている、自信はないなあ。うん。

## イマジナントの共同体

*Community of the Imaginant*

そんな連中だけに、イマジナントには協調性がない。昔、イマジナントを統括する組織を作る、みたいな試みがいくつかあったけど……見事に全部、空中分解しちゃってね。

とはいえ、気の合うイマジナント同士の交流は盛んだ。今はネットがあるから特にね。

イマジナントの立ちあげた SNS などのコミュニティを介して、世界中で情報交換が行なわれている。色々あるけど、技法を正義のために使うことを提案している慈善団体、イマジン・コア (P 33) あたりが便利じゃないかな。

一応、ネット以外でも、近所に住むイマジナントの相互扶助を目的とした地域コミュニティも存在している。もっとも、イマジナントのコミュニティを看板にしているわけじゃなくて、表向きは別のものを装っていることがほとんどだ。

一番多いのは、街の飲食店や店舗を拠点にして、メンバーはその常連というパターン。他にも部活にサークル。探偵事務所や芸能プロ、不良グループなんていうものもある。

こうしたコミュニティは、イマジナント同士の助け合いと友情から、自然発生的に始まったものがほとんど。困ったことがあったら尋ねてみるといい。力になってくれるだろう。

見つけるのは難しくない。街を歩けば僕が君を見つけたように、直感でピンとくる場所があるはずだ。こう、普通じゃない雰囲気。同類の匂いのする場所がね。

その他にも、同じ系統の技法を使うイマジナント同士が立ちあげた組合、ギルドも存在する。こっちはより、専門色が強い。交流と助け合い以上に、技法の研鑽に重きを置くメンバーが多いのも特徴で、ギルド内で師弟関係が生じることもあったりする。

ギルドの拠点も、武術関係なら道場、音楽なら劇場、というようにギルドの色に合ったものがほとんどで、基本的にギルドに関連した技法がないと入会できないんだ。

また複数のコミュニティをかけもちすることもごくごく普通に行なわれている。

コネは多いほうが、何かと便利だからね。

ただし、中には危険な思想をもった連中のコミュニティというものも存在する。彼らは目的達成のため、君や君の友人を利用しようとするかもしれない。油断は禁物だ。

### イマジナントの見分け方

不思議なもので、イマジナントは同族を見分けることができる。

こう、ピピッと感覚に引っかかるんだ。「あ、こいつ同族だな」ってさ。同じ趣味の仲間を見分ける感覚に近い。

もっとも、先方がイマジナントだということを隠したい場合はこの限りじゃないけど。

---

*The Modulation*  
**転調**

---

モジュレーション  
**世界の転調**

*World after Innovation*

イマジナントがイマジンを暴走させ、転調が発生した瞬間、世界は改変される。転調によってなにが改変されるかは、起きてみるまで予測ができない。

なぜなら、転調を引き起こした者の願望のとおり世界が改変されるからだ。人の願望は、人の数だけ。いや、無限に存在するからね。

恐竜が闊歩する世界になっているかもしれない。魔法が科学にとって変わっているかもしれない。誰かが世界征服をしているかもしれない。歴史上の出来事が異なった結末を迎えているかもしれない。死んだはずの人が、生き返っているかもしれない。

そして転調で世界改変が行なわれたことは、イマジナントにしか感知できない。こう、本能的にビビっとくるんだ。それが起こった瞬間にね。

でも普通の人々は、改変された世界を何の疑問も持たず、受け入れてしまう。改変の事実を口にすれば、気づいた君たちのほうが、異端者扱いされてしまうだろう。

もしかしたら一見して、無害に見える世界改変かもしれない。でも、僕らは早期に、誰が何を改変したのかを突きとめて、それを元に戻さなくちゃいけないんだ。

---

**バタフライ・エフェクト**

*The Butterfly Effect*

それはなぜか？

君は、バタフライ・エフェクト、という言葉を知っているかな？

1匹の蝶の羽ばたきが原因で、地球の裏側で嵐が生まれる可能性があるってあれさ。

日本では“風吹けば桶屋がもうかる”という諺にあたるね。

転調は大なり小なり世界の物理法則を書き換えてしまう。

その影響力は、蝶の羽ばたきどころじゃない。

転調が引き金になって、僕らの世界に何が起こるか、わからないんだ。

それは、転調を引き起こしたイマジナントにも制御はできない。

彼らは引き金を引くだけだからね。ここだけの話、転調が原因の連鎖で、この世界が破滅しかけたことは、1度や2度じゃない。

この世界は芸術的なまでに、危ういバランスのうえに成り立っているのさ。

そこに1人の人間の願望を無理やり押しつければ、世界は簡単に破綻する。

だからこそ、僕らイマジナントは転調に対処しなければいけない。

狂った現実が、世界に破滅をもたらす前に転調を“調律（チューニング）”しなければいけないんだ。

バタフライ・エフェクトの可能性を論じる以前に、転調された現実じたいが到底受け入れられない狂気の沙汰だということも多いんだけどね。核戦争後の荒廃した世界とか。

## ホスト 聖体

*The Host*

転調を引き起こしてしまったイマジナントは“聖体（ホスト）”と呼ばれる。聖体が転調を引き起こす原因はさまざまだ。

自分の目的を果たすため故意に引き起こすこともあれば、アルスノヴァに開眼した自覚なしに、無意識にイマジンを暴走させてしまうこともある。

あるいは、誰か悪い連中に利用されて……という場合も、ある。

聖体は、転調された世界にとって、特別な存在だ。

転調された世界で聖体は、転調前とは比べ物にならないほどの強力なパワーを得る。なにせ、聖体は転調された世界を創造した神とでもいうべき存在だからね。

その世界のあらゆる物理法則は、聖体に味方するだろう。

銃だろうと核ミサイルだろうと、彼を傷つけることはできないはずだ。

そうなると、聖体に対抗する方法はひとつしかない。

そう。僕らイマジナントの技法だ。でも、ただのイマジナントでは抵抗できない。例え世界で有数の実力を持つイマジナントでも、転調されてしまった世界では弱体化し、限られた力しか発揮できなくなる。転調された世界のイマジンに抑圧されてね。……聖体に対抗することは、ほぼ不可能だろう。

## オーソリティ 権能

*The Authority*

聖体は、ほかのイマジナントと比べてなにがそんなに特別か。

実は、転調された世界では、彼らにはある強力なパワーが宿るんだ。

僕らはそれらを“権能（オーソリティ）”と呼んでいる。

権能のパワーは通常のイマジナントの力を遥かに凌駕する。

まさに神の力（権能）の如きだ。

転調された世界を作り上げた聖体のエゴそのものの顕現なんだから、当然だね。

さらには、自分を不死の存在と化す権能を持つ聖体も少なくない。

まさに化け物。普通のイマジナントには対処不能なのさ。

## チューナー 調律者

*The Tuner*

そしてその、神のごとき聖体に唯一対抗できる存在が調律者だ。調律者とは気取った言  
い方をすれば、選ばれたイマジナントのことで。

それは転調が起こった直後に生まれる。聖体が生まれるのと同時にね。

彼らは転調が起こった世界で、聖体に次ぐ力を得るんだ。

調律者になるのは、いつだって突然だ。

転調が起こったのを感じて「やれやれ。またか、一体どこの馬鹿が」と思った次の瞬間、  
自分が調律者になっているのに、はたと気づくのだ。

まさに青天の霹靂。「やる気なんて全くなかった面倒なだけのクラス委員長に推薦され  
たときの気分に近い……」って言う友人もいたね。

調律者は、転調によって変更されてしまった世界を、元の姿に調律する力を持つ。やり  
方は、言うだけなら簡単。イマジナントの力で聖体を無力化すればいい。

もちろん言うほど簡単じゃない。いかに調律者とはいえ、聖体に1人で立ち向かうのは  
自殺行為だ。でも、他の調律者たちと力を合わせれば、渡り合える可能性はある。

調律者の数は数人～数十人ほど。聖体が強力だと、増える傾向にあるね。

なぜ聖体に対応して調律者という存在が生まれるのかに関しては、諸説ある。

一応、法則としては聖体と知り合いだとか、転調の影響を強く受けた知り合いがいるイ  
マジナントになる確率がかなり高い。なので、世界が聖体という異物に対抗すべく力を与  
えた抗体だとか、聖体の良心が生み出した存在だとか、聖体と繋がりがあるイマジナント  
がランダムに選ばれるとか、いわれてはいるね。

そうそう。最近増えてきた例なんだけど、今までイマジナントじゃなかったのに、転調  
の発生と同時に調律者化。その影響でイマジナントになってしまうというケースもあつた  
りする。ベテランは、そういう子のサポートをしてあげてほしいな。

## ノヴァエフェクト(NE)

*The Nova Effect*

権能なんていう超越したパワーを持つ聖体に、どう対抗すればいいのか？

安心して欲しい。調律者にも切り札が存在する。それがノヴァエフェクト (NE) だ。

NEは調律者を支え、強化する強力なパワーなんだ。

もっともこのNE、聖体と、聖体を選ばれた存在も使えるんだけどね。

でも面白いことに、聖体側は行使できるNEにはかなり制限がある。

対象的に調律者はより多くのNEを使える可能性を秘めているんだ。

そしてNEが十分に高まることで、調律者は世界を調律することができる。  
どうすれば高まるのか、なぜ調律できるのかについては、よくわかっていない。  
けど、他者とコミュニケーションを取ることである程度高まることが知られている。

それはなぜか？ これはあくまで僕の推測だけど、NEとは世界を構成するイマジンの意志、みたいなものなんじゃないかと思うんだ。転調されてしまった世界が“元の世界に戻りたい”と願う無意識のイマジンの現れなのさ。

世界はそもそも人々のイマジンが相互に作用し合っていてできている。コミュニケーションを取り合っている。一方の転調された世界は、聖体のエゴの顕現でしかない。

確かに聖体は世界を改変して支配している。でも孤独な存在でしかない。だから聖体たちは限られたNEしか、イマジンの意志しか得ることができないんだ。

一方、調律者は他者と関わり繋がりをもち、みんなで作りあげる世界の代弁者だ。

絆を結ぶことで、イマジンの意志を集めて世界を調律するパワーが活性化する。多分、そういうことなんじゃないかな。

つまり他者を認め想いあう、愛の力なんじゃないか。そう思うんだ。

ちょっとロマンティックすぎるかな。まあいいか。僕はロマンチストだしね。

### 転調された世界の法則

幸い、転調後の世界ではアーツの弱点“衆人環視の前ではアーツが打ち消される”という法則は働かないことが多い。

モジュレーションは世界の法則じたいを書き換えて、世界のイマジンを不安定にさせるんだ。誰も心から“超能力なんて存在しない”とは言い切れなくなるのさ。

“イマジナントの存在しない世界”なんて転調でもない限りね。

### モジュレーション

## 転調された世界での冒険

### The Adventure

調律者となったイマジナントたちは、転調を引き起こした聖体を探しだして無力化し、世界を調律しなくちゃいけない。

でも、聖体が君たちの目の前に現れてくれるとは限らない。探し出す必要があるんだ。

探しだすには、どうするか？ イマジナントの勘でピンとくる？

……残念ながら、そうじゃない。誰が何をどうしたのか。地道に心当たりにあたってみるほかないんだ。

もっとも、だいたい転調は起こった瞬間に、世界がダイナミックに切り替わって“何が改変されたか”が一瞬で理解できることが多い。ゴジラが現れたりね。

その場合はゴジラが好きな知り合いを当たれば、その中に聖体がいる可能性が高い。知り合いが突如世界的カリスマになっていたりしてくれれば、さらに楽だ。

十中八九、彼が聖体だろう。

ただ、これにも例外があってね。“彼はカリスマになるべきだ”と思いついて崇拝しているファンが聖体だってこともある。

とまあ、ここまではわかりやすい例。問題は、転調が起こったことはわかってても、何が改変されたのか一見してわからないケースだ。

例えば、過去に亡くなった人が死ななかった世界になる、というような改変が行われた場合、その人物がよほどの有名人でないかぎり、突き止めるのは難しいだろうね。

そしていざ聖体の正体をつきとめても、いきなり戦いを挑むのは考えものだね。

何せ相手は転調された世界を作り出した神。

倒すには神様に味方する世界の法則を無効化したり、神様に味方する敵を排除しなくちゃいけなかったり。色々大変なんだ。

## エグゼキューター 執行者

## *The Executor*

執行者の多くは、転調した世界を維持するために、聖体によって作り出された存在だ。まれに、転調によって発生したバタフライ・エフェクトで生まれることもあるけどね。通常、彼らに自由意思はない。転調された世界を守る駒として動くだけの人形なんだ。

彼らは、世界の法則に従って行動する。聖体が調律者たちを邪魔ものだと判断すれば、調律者を排除するために攻撃を仕掛けてくるだろうね。

ちょっと変わったところでは、正義の味方である聖体の前に立ちふさがる悪の組織、という役割を与えられて、積極的に敵対することもある。

執行者の姿形は、転調された世界によってまちまち。

悪の秘密結社なら怪人だろうし、世界が時代劇になったならニンジャやサムライ、果ては妖怪変化。中世ヨーロッパになったなら騎士に魔法使いにモンスター、SFならロボットや宇宙人、荒廃した世界ならモヒカン、独裁国家なら秘密警察といった具合さ。

まれに、調律者と触れあうことで自我らしきものを生じる執行者も存在する。

もっとも、自由意思があったところで、彼は絶対に聖体と世界の法則には逆らえない。世界の転調が続く限り、調律者の味方になることはあり得ないんだ。

そして彼らは、転調と因子に依存して存在する儚い存在でしかない。

転調が調律され、元の世界に戻ると同時に消滅する定めにある。悲しいことにね。

でも世界を調律する際に、転調や因子の残滓を世界に残すことを選択すれば、彼らの存在をこの世界に残せることもある。あくまで稀に、だけどね。

そうなったとき初めて、彼らは聖体と転調の呪縛から逃れてこの世界の住人になる。

僕の知り合いにもモンスターや妖怪やロボットがわんさと居るよ。普段は人や動物、乗り物とかに化けているけどね。彼らはイマジン生命体（イマジノイド）と呼ばれている。

## ゲスト 同盟者

*The Guest*

聖体によって転調された世界は、聖体にだけ都合がよい世界とは限らない。

聖体と同じような願望を持っていたり、聖体の引き起こした転調が利用できると思えば、転調の維持に協力するイマジナントが現れることがある。

彼らは聖体から転調を維持するための力。ノヴァエフェクト（NE）を与えられ、あたかも調律者のように振る舞うことができるんだ。その脅威は執行者の比じゃない。

基本的に同盟者は、自発的に“同盟者になる”と決断したイマジナントに、それを承認した聖体が力を与えなるものだ。ただこれもいろいろでね。聖体が無意識に“自分の味方”だと判断した、あるいは味方してほしいイマジナントを同盟者として指名することもある。

そのイマジナントが転調に対して好意的か中立なら、無自覚な同盟者のできあがりさ。

もし聖体が疑心暗鬼に陥って誰も信用しない場合は、同盟者は生まれないだろうね。同盟者を作る行為は、自分以外の誰かと世界を共有する行為でもあるんだ。

そして同盟者は力と引き換えに、転調を維持する義務を負う。

同盟者の力は彼自身の転調を維持しようという意志と、聖体からの信頼に支えられている。そのどっちかが欠けても、同盟者はNEを失ってしまうんだ。そして、調律者と戦って無様に敗れるようなことがあれば聖体からの信頼と同盟者の資格を失い、多くの場合、転調された世界から消滅。もしくは一時的にイマジナントとしての力を失ってしまう。

ちなみに、聖体と同盟者の関係はさまざまだ。転調された世界が気に入って、聖体と意気投合したという無邪気な関係から、元から聖体の部下だとか、実は同盟者こそが黒幕で、聖体は同盟者にそそのかされ、彼に都合のよい転調を引き起こしたという事例も多い。

特に、目覚めたてのイマジナントは情緒が不安定な傾向があるからね。

この世界を自分に都合のよいように変えたい。でも自分で転調を起して、聖体になるリスクは冒したくない。そんなずる賢いイマジナントにとっては格好の標的なんだ。

## ファクター 因子

*The Factor*

転調された世界には因子、ファクターと呼ばれる現象が発生する。

因子とは簡単に言えば、転調を肯定する世界の法則のことだ。

因子は聖体にとって都合のよいシチュエーション、という形で現れることが多い。

例えば転調の結果、聖体が世界の支配者になつたでしょう。そうなれば“世界中の人々が聖体を熱烈に崇拝している”っていうシチュエーションや“聖体がいかに偉大か”という追加設定が発生するだろうね。神様には信者と神話が必要なのさ。

世界を自分の思い通りにできるなら、チャホヤされたいと思うのは当然だよな。

とはいえ、因子の現れ方はチャホヤだけじゃない。なかなかバラエティ豊かでね。

聖体が正義のヒーローなら、聖体と敵対し彼を苦しめる悪の組織が出てくるだろうし、聖体が悲劇の主人公を希望するなら、聖体を虐げる悲劇という形を取る。

聖体がゴジラ好きなら、ゴジラと敵対する怪獣や軍隊が出てくるだろう。

一見、因子が聖体にとってマイナスなものに見えることもあるのさ。

でもそれらはすべて、聖体が望んだこと。

シンデレラになりたいなら、意地悪な継母と姉たちの存在は必要不可欠なんだ。

意識的にやっているか、無意識でやっているかは、聖体自身の個性によるけどね。

また、聖体が誰で、何を望んで転調を引き起こしたのかわからない状態だと、転調と因子の主従を読み違える可能性もある。

正義の味方と悪の組織が戦う勧善懲悪の世界だと思っていたら、実は悪の組織の首領こそが聖体で、正義の味方を倒すことが目的だった、みたいなこともよくあるのさ。

そして最後に極めつけにややこしいことに、因子は転調された世界の絶対の法則。

それも、聖体にとって都合のよい法則なんだ。存在するだけで、聖体の力は増強される。

具体的には、権能が因子によって強化されてしまうのさ。だから調律者は、因子を見つけて出して調律し、無効化しなくちゃいけない。面倒くさくてもね。

聖体は、転調された世界における万能の神だ。

万全な状態の神様に正面からぶつかるのは……分の悪すぎる賭けなのは、わかるよね。

## チューニング 因子の調律

## *Tuning of Factor*

聖体の聖体による聖体のための世界法則、因子を打ち破るには、調律者の力を持って調律を試みるのが一般的だ。でも、どうやって世界の法則という漠然としたモノを打ち破ればいいのか？ パンチもキックも効かないのに。実はとてもシンプルな方法がある。

多くの場合、聖体が世界におしつけた因子の内容は、独善的だったり矛盾に満ちている。

しかし困ったことに、転調された世界の一般の人たちは、その狂った因子を常識だと疑っていない。例えば“この世界は平らで、太陽や星はこの世界を中心に回っている”とかね。

だから僕は、一般の人たちの目の前でイマジナントの力を駆使して、みんなが真実だと信じ込んでいる因子が、まやかしだと証明すればいい。演説や音楽が得意なら、迫真に迫ったその出来栄は大眾を納得させるだろうし、ロケットで宇宙旅行をさせてみたり、究極の料理で宇宙を体感させるのもいい。人に勇氣や希望、愛を与えることができるなら人々に偽りに惑わされない、心の強さを与えることだってできるだろうね。

とまあ、やりかたは色々とあるけど、根本は因子を調律しようとする調律者のイマジンと因子を維持しようとする聖体のイマジンの正面対決だ。他の調律者や、仲間との絆を結び、十分に調律者としての力を高めてから調律を試みるのがいいだろうね。

## チューニング 転調の調律

Tuning

転調の作りだした狂った因子を調律し、転調された世界を護ろうとする敵、執行者や同盟者たちを退け、聖体を無力化したとき、世界の調律をおこなうことができる。

調律者たちが想いをひとつにして、自分の思い描く元の世界を思い、そのイメージを世界に解き放つんだ。その結果、調律者たちは調律者の力を失い、世界は元通りに再生される。

人は世界に1人で存在するわけじゃない。

他者と触れあい、そのコミュニケーションの中で自我を確立していくもの。

だからこそ他の調律者と協力することで、自分勝手に引き起こされた転調を調律できる。

そういうことだと、僕は思う。なかなか、美しい構図だしね。

でも、他のイマジナントが聖体を倒してしまった場合は……そのイマジナントが新しい聖体となって転調を引き起こし“元の世界”という名の転調された世界を作り出すことしかできない。

しかも転調で生み出された世界は、ほぼ確実に作り出した者の願望で歪む。

とはいえ世界有数のイマジナントが束になったところで、ただのイマジナントが聖体に対抗するのは至難の業なんだけどね。

ともかく、調律者によって世界が調律されると、世界は元に戻る。

日付や時間までも、転調が起きた直前の状態にね。

聖体との壮絶なバトルの結果、街ひとつが灰燼に帰しても全部チャラ。

イマジナントじゃない普通の人たちは、転調が起こったことすら気づかない。

転調された世界が存在したことも忘れてしまう。

転調のことを覚えていられるのは、イマジナントだけなのさ。

でも、転調の内容や残滓が、世界に残ってしまうこともあるんだ。

実際、僕の覚えている1980年までにはなかったものがいくつか。いや、いくつもこの世界に紛れ込んでしまっている。スパルタとか、メディチ家（P 36）とかね。

定着した直後は喧々囂々あったものの、それらはこの世界とうまくやっている。

……本当にうまくやれているかどうかは、神のみぞ知る、だけだ。

## ホスト 調律後の聖体

Host After Tuning

通常、転調を調律された聖体はイマジナントの技法を失ってしまう。そもそも、転調はイマジナントが自分の力の源泉である強烈な想いを極限にまで高めたからこそ起こせた奇跡のようなものともいえる。

その結果生み出された転調された世界は、聖体のイマジナントとしての存在そのものでもあるんだ。否定されればすべてを失うのは、必然だろうね。

つまり聖体は一般人になり、他の一般人と同様、すべてを忘れてしまうんだ。  
自分がイマジナントだったことも、転調を引き起こした記憶も。  
そして、転調を引き起こすほどに至った強いエゴもなくなる。

一般人として、日常生活を送る分には何も問題はない。でも世界を敵に回してまで我を通そうという強い意志は消えてしまうのさ。

いずれまたイマジナントになることがあれば思い出すかもしれない。

けど、一度技法を失ったイマジナントがそれを取り戻す確率は高くない。

でも、もうひとつ選択肢がある。それは、イマジナントのままにしておくことだ。

やり方は簡単。調律者たちがそう決断すればいい。転調の調律の難易度は、少しあがるようだけど。そもそも、聖体は悪人とは限らないしね。アルスノヴァに開眼した拍子に力を暴走させてしまうこともあれば、悪意ある存在に利用されていることもある。あるいは、起こってしまった不幸を否定するために、転調を引き起こしたのかもしれない。

聖体は、聖体であるうちは、転調された世界を否定することはできない。

転調された世界を何がなんでも護ろうとする。例外はない。他人に何か言われて動揺するようじゃ転調を引き起こすことはできない。彼は、転調された世界に殉じると決めてしまっているんだ。自分の望んだ世界に呪縛されている、とでも言えばいいかな。

でも世界が調律され、聖体であることの呪縛から解放されれば、改心の可能性はある。実は彼も反省しているかもしれない。やり直せるかもしれない。

そう思うならセカンドチャンスを与えたい、というのも人情だと思うな。

## イマジン・シンドローム 幻想症候群

*Imagine Syndrome*

困ったことに、世界が調律されて元に戻っても、すべてがなかったことになるとは限らない。なにせ転調は、世界そのものを作りかえる行為だ。それを元に戻すという行為は大手術に違いない。場合によっては、世界に後遺症が残ってしまうことがあるんだ。

その代表的なものが、僕らが“幻想症候群”と呼ぶ現象だ。

幻想症候群は、イマジナントではない一般人の心理に現れる。

転調された世界が調律されても、転調された世界の記憶の一部が残ってしまうんだ。

でも、普通の人々は転調が起こったことは覚えていられない。

結果彼らは、突如頭に浮かぶ妄想や幻覚、リアルな夢、断片的なフラッシュバックを経験するようになって、次第に今の世界は偽物で、転調された世界こそ自分が生きるべき世界だとか、転調された世界の出来事が起る、という考えを抱くようになってしまうんだ。

自分は一万年と二千年前のムー大陸の戦士の生まれ変わりだとか、ノストラダムスの予言で世界が減るとか、2012年にマヤの予言で世界が終わるとか、UFOやUMAは実在するとか、世界は謎の秘密結社に牛耳られている、とかね。最近、転調の増加傾向と共にこれが増えてね。普通の人たちの間でも社会問題になっているんだ。

普通の人たちはただの妄想や集団ヒステリーだと思っているようだけど、あまり信じる人の数が増えると……世界のイマジンのバランスに影響を与えてしまうかもしれない。

つまり、うっかり実現しちゃう可能性があるんだ。

世界の破滅が実現したら大変なのはわかるよね。そのうち僕らイマジナントが力を合わせて、世界を破滅から救う日が来るんじゃないかって、今からちょっと心配だよ。

無害なものや、現実離れし過ぎないくらいの幻想症候群が実現するぶんには問題はない。十万馬力の少年ロボットや巨大ロボットに憧れて高性能ロボットを開発したり、治療法のない病気の特効薬が出来たり、研究の分野で今までの常識を覆す画期的な発見がされたりする分には、人類の英知による発展のうちなだけだね。

## イマジナントと世界の関係

*Correlation*

そもそも、イマジナントの力は小規模な世界改変。転調だという説がある。

僕もそう思うよ。そして、それは当り前のことだと思う。

人間は、自分の想いを世界に訴え、世界を変えることを宿命づけられた存在だからね。そのための新しい手段がイマジナントの力というだけなんだ。

まさに、新技法（アルスノヴァ）というわけさ。

もっとも、このアルスノヴァだって万能じゃない。大っぴらに使えば否定されてしまう。技法で何かするにしても世界と折り合い、すり合わせをしなきゃいけない。

転調はそういうものとは、本質的に違う。

自分の勝手な願望や野望を無理やり世界に押しつけて、抑圧する行為だからね。

でも、過激な思想を持っているイマジナントにとっては違う。今の世界は間違っている。変えなくちゃいけない。そう思っている彼らにとって、転調は世界を革命するチャンスだと映るらしくてね。積極的に起こそうとするんだ。

そういうイマジナントの組織も多い。彼らは組織の構成員や、新米イマジナントを利用して、自分に都合のよい転調を引き起こそうと考えるのさ。

今までこの世界に存在したモノたちが、長い年月をかけて築きあげてきた芸術とも言える世界を、自分たちの勝手に塗りつぶす行為はあまり褒められたものじゃない。

とはいえ、イマジナントの力と転調は表裏一体。光と闇の関係にある。

つまり転調とは僕の、僕らの原罪なんだ。でも、その原罪に殉じて世界を滅ぼすわけにはいかない。転調による世界の改変の影響は、最小限に留めなくちゃいけない。

おそらく、世界の許容量はギリギリ。破裂寸前の風船みたいなものなのだから。

僕らはたぶん、まだ幼くて。この新技法をうまくあつかえていない。その表れが転調という現象なんだと、僕は思う。でもいつかはきっと……ちょっと、楽天的すぎるかな？

---

# Organization & Persons

## 組織と人物

---

### イマジナントの組織

*Organizations*

イマジナントは本質的に、自分の想い（イマジ）のみに忠実な個人主義者だ。必要以上群れることはない。とはいえ、1人の力には限界があるのはわかるよね？

だから、自分の想いを実現するために同志を募り、組織を作ることもあるんだ。

あるいは単純に、1人じゃ寂しいっていうのもあるだろうね。人間は社会的な動物だから、本能のレベルで他者との繋がりを、愛を求めてしまう。

そんな事情もあってイマジナントが中心となって作られた組織というものは、多数存在する。それぞれの組織の性格や規模は、個人サークルから、世界的企業までまちまち。

本質はイマジナントの組織でありながら、表向きは企業や各種法人などの皮を被っているものも多い……というか、ほとんどの組織はイマジナントたちがこの世界で快適に暮らすために存在している。表の顔を持つのは当然。秘密のカルト集団はかなり少数派なんだ。

とはいえ、いないわけじゃない。これから紹介する組織の中にはそういうものもある。

君がイマジナントとして生きていくのに、この知識はきつと役に立つはずだ。

### 世界に生きる人々

*People Who Live in the World*

また、この世界には個性豊かなイマジナントたちが暮らしている。

ほとんどのイマジナントは、自分が新技法（アルスノヴァ）を体得したイマジナントだと自覚して、この世界との折り合いをつけている。稀に、自分がイマジナントだと気付いていなかったりもするけれど。本人は、ちょっと普通の人より“勘が良い”“運が良い”みたいに思っているのさ。まあ、新技法の体得は感覚的なものだからね。仕方がない。

そして、困ったことにほとんどのイマジナントは性格破綻者だったり、近寄りたくない雰囲気や奇抜な性癖を持っていることが多い。イマジナントは総じて思い込みの強い人間がなりやすい。君も僕も、あまり人の事を言えないはずだ。その辺は諦めよう。

とはいえ中には、思い込みが強すぎて物騒な事を考えている連中も少なくないんだ。

世界征服を目論んでいたり、世界を革命しようとしていたり、人類の絶滅を企んでいたりね。カルトな世界観に陶酔するのは楽しいものだけど、思いつめるあまり転調を引き起こすのは勘弁して欲しいところだ。付き合う相手は、よく考えて。友達はやばい。

## Imagine Corps イマジン・コア

代表：ジョン    本部：ニューヨーク

トップバッターは僕の組織……ではあるんだけど、こいつに関して、僕は全然タッチしてなくてね。僕の話聞いたイマジナントたちが勝手に盛り上がり設立した、世界を護る正義のコア（軍団）なんだ。で、僕を引っ張り出して名誉会長の肩書を押しつけたというわけ。迷惑な話さ。でもそういうグルーブは嫌いじゃない。若いうていいね。

イマジン・コアに参加するには理念に賛同すれば所属していると“自称”してよい、ということになっている。理念は以下の3つだ。

- 1：イマジナント（同胞）を助ける。
- 2：転調に対処する。
- 3：いたずらに社会の秩序を乱さない。

要は助け合おうよ。ってことだね。ちなみに軍団とはいうけど、実体はニューヨークに有志のボランティアたちがやっている小さな事務所と、会員制 SNS があるだけの非営利団体にすぎない。イマジナントが運営するだけあって SNS のセキュリティは信頼できるけどね。実際、イマジナント同士での情報交換や相互扶助という点では、今のところ世界で一番便利なんじゃないかな。彼らはどこにでもいるしね。堅苦しい規則も罰則もないから、とりあえず所属しておく人が多いんだ。そのぶん、どの程度、理念に忠実に振舞うかの解釈は人によってまちまちだけど。いいんじゃないかな。自由ってことで。



会員制 SNS 他

## ジョン

「いつか世界はひとつになれる。僕はそう信じている。

よく夢想家だって笑われるけどね」

性別：男    年齢：75歳    職業：アーティスト

やあ。僕だよ。いまさら君に、何を言えがいいのか……そうだね。最近の僕についてはどうかな。僕は妻と、日本の逢ヶ浜市のはずれに住んでいる。隠居生活を送るには最適の場所だよ。海も山も近くて、四季が美しい。若い頃からの作曲活動も細々と続けている。

そうそう。60歳を過ぎた頃から、本格的に子ども向けの絵本も書き始めたんだ。これがなかなか好評だね。「哲学的だ」って大人たちがしかめ面して評価してくれている。そんな難しいことを書いたつもりはないんだけどなあ。

まあ、こんなご隠居に興味があるなら、いつでも家を訪ねてくれ。歓迎するよ。妻はいつも忙しく方々を飛びまわっていてね。話し相手がいてくれると、僕も嬉しいんだ。



イラスト・膜取なも

ご隠居

MUSIC CAFE Cat's Eye  
**名曲喫茶 “猫目石”**



名曲喫茶

代表：マスター 本部：逢ヶ浜市

猫目石は逢ヶ浜市のがれりあ商店街にある喫茶店だ。狭すぎず、広すぎない店内の内装は木調に統一され落ち着きがある。店内の棚にはクラシックからロックまでいろいろなレコードが揃っている。そして1段高くなったステージのテーブル席を片づければ、ライブ会場に早変わり。地元の音楽家がミニライブをしたり、生演奏をしたりと、繁盛しているようだね。最近では洒落で始めた、パンケーキに螺旋状の焼き目をつけたレコードパンケーキがネットでスマッシュヒット。女性客が急増中だ。

でも、それは世をしのぶ仮の姿。

この猫目石。この街のイマジナントコミュニティの拠点のひとつになっているんだ。

常連客の何割かはイマジナントで、イマジナント関連の情報交換やトラブルの相談は、たいていここで用が足りる。ほとんどのメンバーはイマジン・コアの団員を兼任しているから、何か困ったことがあれば、相談してみるといい。協力してくれるはずさ。もちろん、君が相談を受ける立場になることもあるだろう。基本、そうやってみなゆるやかに助け合っているんだ。

もっとも最近ではパンケーキのせいで、常連たちは店の隅に追いやられ、店のオーナーでまとめ役のマスター（スキンヘッドで強面の大男だ）は大忙し。君たちへの対応はもっぱら、マスターの娘の美人3姉妹、睦（みはる）(22)、覧（らん）(17)、眺（ながめ）(14）が担当している。当然マスターに似ていない、美人で有名な母親似。神に感謝しなくちゃね。

ねこやしき らん  
**猫屋敷 覧**

「最近栄養偏ってないですか？」

そうだ。私、お夕飯作りに行っておげますね！」



看板娘

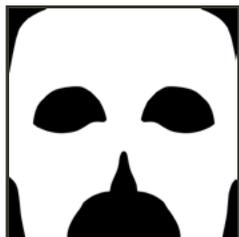
性別：女 年齢：17歳 職業：逢ヶ浜学園高等部2年

もし君が、逢ヶ浜市と縁が深いなら、彼女を幼い頃からよく知っているかもしれない。料理と家事が得意なしっかり者で、何かと君の世話を焼きたがる家庭的な女の子だ。

本当に彼女はよく気がつく。お節介なくらいさ。ここだけの話、いわゆる男を甘やかしてダメにするタイプだ。もっともダメになるのは男のほうの問題であって、彼女自身は真面目で博愛精神に満ちたよい娘なんだけど。

普段は姉の睦（みはる）と、妹の眺（ながめ）の3人で喫茶店を手伝うかたわら、猫目石に所属するイマジナントたちの間をとりもつ連絡役をつとめている。イマジナントとしての力はまだまだ未熟みたいだけど、職業柄、かなりの事情通だ。この街のことなら、知らないことはないんじゃないかな。

## Opéra オペラ座



劇場

代表：ファントム 本部：パリ オペラ座

世界各地に存在するオペラ座。実はあれらはすべて、パリに本拠を持つ大規模歌劇ギルド“オペラ座（ロペラ）”の傘下にあることは、一般にはあまり知られていない。

座長を務めるのは、正体不明の仮面の男、通称“ファントム”。怪しい男だ。でもその実、怪しいのはファントムだけで、ギルドとしてはかなり、真面目だったりする。

オペラ座は名前のとおり歌劇（オペラ）を中心に演劇や歌唱、演奏、作曲、戯曲に関連したイマジナントの才能の育成に熱心なんだ。

そのぶん、スバルタだという話だけどね。

歴史と実力。あと資金力を兼ね備えたオペラ座の、芸能界に対する影響力は絶大だ。洋の東西を問わず、映画から音楽演劇まであらゆるエンターテインメントに進出している。

所属していればファントムの総合プロデュースのもと、レッスンや公演、仕事の斡旋、生活の支援までさまざまな特典を得られる。まさに、至れり尽くせりさ。オペラ歌手からロックバンド、アイドル、役者まで。オペラ座は優れたアーティストを至高の域に高めるための支援を惜しまないのさ。

ただしオペラ座に入るには、ひとつ条件がある。ギルドの主権者である、ファントムの招待状が必要なんだ。

君の才能を彼が認めたなら、それはある日突然、届けられるだろう。もしかしたら、ファントム本人が現れるかもしれないね。

## ファントム

「魂に導かれるままに、我が道を行くがよい！

そのとき、そなたは吾輩のものになる」

イラスト…  
膜取ねも



オペラ座の怪人

性別：男 年齢：？歳 職業：プロデューサー

「君はなんというか、芸術狂いだね」

かつて僕はこの仮面の男に、そう言ったことがある。彼は上機嫌で答えた。「然り、然り！」。

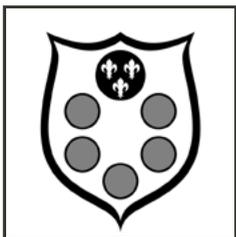
そう。彼は狂っている。そしてそれを自覚している。自分が“至高の芸術への到達”という妄念に取り憑かれていることをね。

彼自身、卓越した音楽家だ。でも自分は至高の域に達する器ではないと思っている。

だからこそ彼は共に高みに至るべき、己の半身を求めている。オペラ座という巨大ギルドすら、そのための道具にすぎないのさ。

つまり彼から招待状が届いたら、気をつけたほうがいい。ファントムは君の才能を愛している。そして決して諦めない。光栄に思うか、スーカーと思うかは、君次第かな。

## Medici メディチ家



世界財閥

代表：ロレッタ・デ・メディチ 本部：イタリア フィレンツェ

メディチ家といえば中世から連続と続くイタリアはトスカーナ地方の花と芸術の都フィレンツェに本拠を置く一族だ。そして代々続く銀行“バンカ・デ・メディチ”を核に世界最大の財閥として、経済面で世界を影から支配している。

だけど、メディチ家は単なる金持ちじゃない。最初の黄金時代を築いた“偉大なるロレンツォ（ロレンツォ・イル・マニーフィコ）”が“文学と美術の最大の庇護者”と呼ばれたように、メディチ家は芸術家のパトロンとして有名で、かのレオナルド・ダ・ヴィンチを支援したという話も残っている。

その伝統は現在でも変わっていない。それどころか最近目に見えて加速している。

その動きを加速させているのは、2年前に当主となったロレッタ・デ・メディチという幼い少女だ。陰謀渦巻く環境で育ったこの少女の周囲では、不幸な出来事が多く起こった。

幼くして両親を“不幸な事故”で亡くし、本人も“謎の奇病”が原因で病弱。幼さを理由に傀儡にしようという陰謀もよくある話。でも、彼女はただの女の子じゃない。

彼女はある目的のため豊富な資金力を背景に、イマジナントばかりを抱きこんでいる。

彼女の後ろ盾を得れば、一生お金に困ることはないだろうね。唯一、彼女のお願いをひとつだけ必ず叶える、という条件を別にすれば。その内容は彼女の意にそわない転調の阻止がほとんどだ。それ以外のお願いをされる可能性もあるかもしれないけれど。

## ロレッタ・デ・メディチ

「この世界はクソゲーですの。でもゲームオーバーは嫌。  
ならクリアするしかありませんわ」

イラスト：フエリディナン



トスカーナ大公

性別：女 年齢：12歳 職業：メディチ財閥総帥

彼女は言った。「わたくし、このファックな世界を屈服させてやろうと思ってますの」。

彼女の望みは世界征服だ。具体的には自分を虐げる可能性のある権力、思想、国家、宗教などのあらゆるものをねじ伏せ、支配下に置こうとしている。そしてその達成に向け、着実に前進しつつある。何が彼女を駆り立てるのか。おそらくは謀略と陰謀にまみれた環境が彼女をねじ曲げたんだらう。彼女は自分を虐げ続ける世界を嫌い、世界に復讐しようとしている。その意志は揺るぎなく、狂気の域に達している。けれど素晴らしい芸術作品を見たときだけ、彼女は年相応の少女の顔に戻る。そこに彼女を救う鍵があるのかもしれない。でも彼女は狡猾だ。君をとりこみ自分の手駒にするための罠、という可能性もあるね。

## Armageddon メギドの丘

代表：ガブリエル 本部：不明

終末論という思想がある。天変地異で今の世界が終わり、その破壊の後に新しい世界が到来するという考えだ。聖書のノアの方舟や、ヨハネ黙示録が有名だね。全知全能の偉大な神様が、罪深き人間を罰したり裁いたりするあれさ。そして困ったことに、その神の裁きを人為的にやっつけてのけうという連中がいる。彼らは“メギドの丘（ハルマゲドン）”を名乗り、世界中で人類絶滅計画を練っているんだ。

そのやりかたは千差万別。過激な環境保護団体を隠れ蓑にしたり、核やバイオテロを敢行したり、独裁国家にとりいったり。人類を滅す可能性があるなら、手段を選ばない。

でも、勘違いしてはいけない。こうした実行部隊は、ただの狂信者にすぎない。狂信者を作りだし、扇動している黒幕がいるんだ。

その名はガブリエル。神の言葉を伝え、黙示録のラツバを鳴らす天使を名乗る人物だ。

彼の姿形は一定しない。多くは超然とした雲囲気をまとった少年の姿をとるけど、黒人の神父や、高貴な身なりの占い師。銀髪の少女の姿や、文字通り天使の姿を取ることもあるという。加えて神出鬼没。同時に複数の場所に存在したという証言もある。おおよそ、常識の通用しない相手だ。普通ならまず、彼の実在を疑うべきだろうね。でも僕は、少年の姿を取った彼を見たことがある。異様な凄味をまとった少年だった。あれは間違いないく“本物”だったと思う。そう。ちょうどあそこにいる少年のような……！？



人類の敵

## ガブリエル

「やあジョン。僕のことを噂してたのかい？

そっちは君のお友だちかな？」

性別：？ 年齢：？歳 職業：予言者

「自己紹介させてもらっていいかな。僕がこの宇宙でどういう存在なのかさ。まず最初に。僕は人間じゃない。僕は人間の想像力（イマジン）の産物が意志を持ったイマジン生命体だ。僕以外にも妖精や怪物はもちろん、ありとあらゆる連中がいるよ。僕らは自分たちのことを“イマジノイド”って呼んでいる。でもイマジノイドの存在は不安定なんだ。人間に気づかれたら消えてしまう。妖精が「妖精なんて信じない」と言われると死ぬ理屈と同じさ。だから僕らは生きるために、人間どもを消すしかない。簡単だろ？

反対する仲間もいるけどね。ちなみに僕はイマジナントとは仲良くしたいと思っている。僕らは同類だからね。きっと、新しい世界で仲良くやれるはずさ」



イラスト・九郎

天使

ゆい さわ

## 唯沢 まどか

「わたし、やっと自分のやりたいこと、みつけたんです！

れっつら、ろけんろー！」

イラスト…ひぶ



軽音部のマスコット

性別：女 年齢：16 職業：逢ヶ浜学園高等部1年

ごく普通の家庭に生まれ、ごく普通に育ち、自分のアイデンティティにごく普通に悩む、そそっかしくて放っておけない小動物のようなごく普通の女の子。それが彼女、唯沢まどかだ。

ただひとつ違っているのは無自覚の、アルスノヴァに気づきつつあるイマジナントだということ。そしてなぜか、その潜在力は通常のイマジナントの数十～数百倍。イマジナントなら見ただけでわかるよ。さしずめイマジンの核融合炉さ。おそらく覚醒したら史上最強の存在になるだろうね。それだけに、彼女を抱き込んだり、力を奪おうとする連中には事欠かない。

そして彼女は、好奇心旺盛だ。新しいもの、珍しいものに飛びついて、よく騒動に巻き込まれる。君の助けが必要になるだろう。

あけぼし

## 明星

るーしー

## 流星

「く、くりむぞん、えんぶれす？ し、知らない子ですね。あーー！

あーあー！ 聞こえない！ きーこーえーませ〜ん〜！」

イラスト…東堂幸樹



クリームゾン・エンブレス  
真紅の女帝

性別：女 年齢：29 職業：明星荘の大家さん

逢ヶ浜市にあるボロアパート。明星荘の眼鏡で巨乳で気立てのいい管理人のお姉さん、明星流星（29）が、15年前に最強イマジナントの一人として名を馳せた、自称“魔王ルシファーの娘”にして夜の眷属の女王“真紅の女帝”であることを、君は知っているかもしれない。

彼女はその過去を心から後悔している。何せ当時の彼女は14歳。具体的には中学2年生。若さゆえの過ちというやつは、認めたくないものだろうね。でも、彼女の技法は今も健在。とても頼りになるよ。「愚か者め、僕の力を思い知るがよいわ」っていうもノリノリさ。そのくせ力を使った日の夜は、クッションに顔を埋めて「私の黒歴史！」とのたうち回っているのをよく見かけるんだ。

# Aigahama City

## 逢ヶ浜市

*Our Town*

### 僕らの街

僕らの住む街、逢ヶ浜市は東京から電車で1時間ほど行ったところにある地方都市だ。近年、東京のベッドタウンとしての側面が注目されて、現在人口は約120万人。

そして逢ヶ浜は歴史の古い街でもある。中世の頃は有力武士の都が置かれて独自の文化が花開き、近世に入ってからは行楽地として栄え、近代以降は海運と貿易の要衝になった。

現在は世界的に有名な観光地としての顔はもちろん、移民の受け入れなどを主軸とした国際交流や外国企業の誘致、教育、街作り、医療など、もろもろの実験的試みをするを目的とした特別区域に指定されている、まあ、ヘンな街さ。でもこの街自体が、中世から現代まで時代に合わせて、変化を続けてきた変な街だし、逢ヶ浜らしいといえるかもね。

### 街のかたち

*The Form of Town*

逢ヶ浜市は、大きく4つの地域に分かれている。まず、街の西側は歴史地区。

武士の都だった時代の遺跡や、寺院などの歴史建築物が多く残り、博物館や美術館などの文化施設が集まっている。独特のひなびた雰囲気は観光の名所になっているんだ。

街の中央地区は住宅街。古くからある民家と、近年のベッドタウン化でできたマンションが混在している。その混沌は活力の源泉でもあるようでね。商店街や個人商店が活気を失っていないし、人情も失われていない。日本人に言わせると“昭和の雰囲気”らしいね。

また、海沿いの蓬莱島地区には砂浜で陸と繋がれた島、蓬莱島（ほうらいじま）がある。昔から景勝地として親しまれ、近辺の砂浜はマリンスポーツの名所として有名だ。

そして街の東側、歴史地区と住宅街から、川を挟んだ街の東側は商業地区になっている。

近代以降は東京にほど近い貿易港として栄え、流入した西洋文化の影響で、郊外には古い洋館や教会、外人墓地などもみられる。そのせいか異国文化には寛容で、郊外の米海軍基地周辺の米軍街をはじめ中心部の繁華街周辺には中華街やインド人街、タイ人街などの外国人街が無数にある。活気はあるけど、治安がいいとはいえないのが玉に瑕かな。

でも最近では再開発計画でショッピングモールや遊園地、映画館などの総合娯楽施設ができたことから、悪いイメージは払拭されつつある……かもしれない。

## 政治

*Politics*

逢ヶ浜市は国家戦略の実験場として特区に指定されている特殊な地方自治体だ。

その実態は、日本の都市というよりは独立国家に近い。市議会の裏には逢ヶ浜に支社を置く大企業による運営委員会があってね。

施行される条例は国の法令より優先されることも多くて。

はっきり言おう。油断すると権力者に都合のいい非人道的な条例が通りそうになるんだ。次の市長選では、現状の打破を公約に掲げた候補が出馬するという噂があるみたいだね。

## イマジナントの街

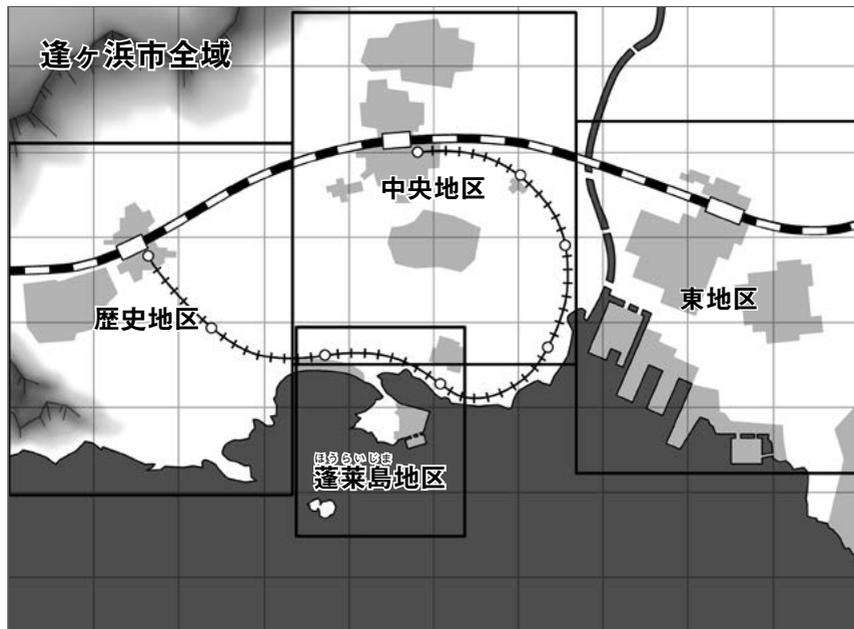
*Town of the Imaginant*

逢ヶ浜は良くも悪くも活気と刺激に溢れている。そしてそれはイマジナントにとって暮らしやすいということだ。街自体に、多少奇妙なことが起こってもそういうものだとして受け入れてしまう度量があるからね。理解できない異物を徹底的に排斥しようという最近の風潮の真逆を行っている。

そんなわけで、この街には世界中から続々とイマジナントが集まってきている。

道を歩けば、イマジナントの間で知らない者のいない有名人とばったり出くわす、みたいなことは日常茶飯事なんだ。とりあえず、退屈はしないね。

その影響か、住人がアルスノヴァに開眼し、イマジナントになる確率も高いみたいだ。



# Player Section

## プレイヤーセクション



世界改変RPGアルスノヴァ

---

# Character Making

## キャラクターの作成

---

### プレイヤーキャラクター

*Player Character*

プレイヤーの作成するプレイヤーキャラクター（以後PC）は、イマジンを自由に操ることのできる新技法“アルスノヴァ”に開眼した“イマジナント”と呼ばれる存在です。

PCは、アルスノヴァによって自分の思い描いた理想や願望を実現するために必要な力を得ることができます。つまり、プレイヤーはルールの許す範囲で自由にキャラクターを作成することができるのです。

### 2種類の作成方法

*How to Create*

『アルスノヴァ』のPCを作成する方法は2種類存在します。それは、作成済みのデータを使用する「クイックスタート」と、すべてのデータを最初から作成する「キャラクタービルド」です。

#### クイックスタート

本書に掲載しているアーキタイプを用いることで、あまり時間をかけることなくPCを作成できる方法です。

初めて『アルスノヴァ』をプレイするときや、時間が限られているときなどに用いるとよいでしょう。特にコンベンションでのプレイに向いています。

#### キャラクタービルド

プレイヤーがPCのすべてのデータを作成する方法です。この方法では、プレイヤーが自分の思い通りにPCのデータを作成することができます。

キャラクタービルドは、スタートセットではサポートされていません。キャラクタービルドを行なうには、製品版のルールブックが必要です。

## Quick Start

# クイックスタート

## アーキタイプの決定

*Selection of Archetype*

最初に、P 46 より掲載しているアーキタイプから、使用するアーキタイプを1種類選択します。シナリオの導入ハンドアウトでアーキタイプが指定されていればそれを使用します。指定されていない場合は、プレイヤー同士で相談して好きなアーキタイプを選択してください。このとき、アーキタイプの役割が偏らないように選択するとよいでしょう。

### アーキタイプ

アーキタイプとは、すでにほとんどのデータを決められた、キャラクターのひな形です。アーキタイプは、ライフパスとパーソナリティ以外のすべてのデータが作成済みの状態なので、「ルールに詳しくない」「データを組むのが苦手だ」というプレイヤーでも簡単にキャラクターを作成できるでしょう。本書には12体のアーキタイプ(P 46)を掲載しています。

## ライフパスの決定

*Determination of Life Path*

次に、キャラクターの背景を表わすライフパスを決定します。ライフパスには「開眼」「願望」「邂逅」の3種類が存在します。

**開眼** PCがどのような経緯でアルスノヴァに開眼した（イマジナントになったのか）を表わすライフパスです。「開眼チャート（P 58）」を参照してROCで決定してください。

**願望** PCの強い思いを表わすライフパスです。PCは皆、何かに対する強い思いを持っています。その思いが、イマジナントとしての力の源泉となるのです。「願望チャート（P 58）」を参照してROCで決定してください。

**邂逅** PCと深い関係にあるキャラクターを表わすライフパスです。ときとして、PCは人との繋がりによって大きな力を発揮することがあります。「邂逅チャート（P 59）」を参照してROCで決定してください。人物はシナリオで決められたNPCになります。

## 瑕疵の決定

*Determination of Defect*

瑕疵は、人間としての欠点を表わすものです。イマジナントは自らの強い想いでイマジンと自在に操り、現実具現化する技法と引き換えに、人間としての偏りや欠陥を抱えています。瑕疵はPCをより個性的なキャラクターとするのに一役買うでしょう。とはいえ、瑕疵にデータとしてのペナルティはありません。安心して取得しましょう。

瑕疪は10の分野に分かれており、それぞれの分野に5種類存在します。瑕疪は個々のアーツに対応して取得します。ただし、同じ名称の瑕疪を重複して取得することはできません。対応するアーツのレベルが高いほど、その瑕疪がより強く出る傾向にあります。

瑕疪の取得はカテゴリに関わらず自由ですが、意識して同じカテゴリから瑕疪を取得してもおもしろいでしょう。「[瑕疪チャート \(P 60\)](#)」を参照してROCで決定してください。

## パーソナリティの決定

*Determination of personality*

最後に、PCのパーソナリティを決定します。パーソナリティには「キャラクター名」「性別」「年齢」「生年月日」「身長・体重」「職業」の項目があります。これらはデータには関わらない項目なので、基本的にはPCが自由に決定することができます。

**名前** PCの名前です。日本人の名前・国籍という設定が最も簡単ですが、特に制限はありません。「[名前決定チャート \(P 62\)](#)」をROCして決定することもできます。

**性別** PCの性別です。プレイヤーと同じ性別のほうがプレイしやすいことが多いですが、制限はありません。「[性別決定チャート \(P 63\)](#)」をROCして決定することもできます。

**年齢** PCの年齢です。イマジナントは10代～20代前半が多くを占めていますが、特に制限はありません。「[年齢決定チャート \(P 63\)](#)」をROCして決定することもできます。

**身長・体重** PCの身長と体重です。自由に決定してください。「[体格決定チャート \(P 63\)](#)」をROCして決定することもできます。このとき、身長と体重をセットでロールしても、別々にロールしても構いません。

出目の分布による確率は、日本人成人男性の身長ごとの統計データにおおよそ基づいています。身長に対応する体重の値は、男性のおおよその標準体重です。女性の場合は、身長は結果のひとつ上の欄の値を使用するとよいでしょう。また、体重は身長に対応する覧のひとつ上がおおよその標準体重になります。

**職業** PCの職業です。特に制限はありませんが、年齢と矛盾しないような職業にするるとよいでしょう。「[職業決定チャート \(P 63\)](#)」をROCして決定することもできます。このとき、職業の形容詞と職業名をそれぞれ別々にロールして決定することができますが、形容詞に関しては決めても決めなくても構いません。

## キャラクターの完成

*Completion of character*

PCに必要なデータや設定をすべて決定したら、PCは完成です。

あなたが望むのであれば、ライフパス、パーソナリティ、瑕疪などを基にPCの詳しい背景設定を考えてみてよいでしょう。

# シートの見方

- ① パーソナリティ
- ② アウラ
- ③ 能力値
- ④ クラス
- ⑤ アビリティ
- ⑥ アーツ
- ⑦ アイテム
- ⑧ 瑕疵
- ⑨ ライフパス

想造の申し子



「今こそ解放せよ！  
これが俺のアルスノヴァだ！」

笑うがいい。怪物ほど、語る  
が早い。怪物ほど、その言葉が  
大空の空に響く。その言葉が  
でも、怪物の怒り。怪物も、怒  
る。魔王は怪物。怪物も、怒  
る。魔王は怪物。怪物も、怒  
る。魔王は怪物の破壊者！」

カ 2 技 1 芸 3

クラス	魔法系		物理系		特殊系		その他	
	魔法	物理	魔法	物理	魔法	物理	魔法	物理
魔法	30	12	6	6	6	6	1	1
物理	10	10	10	10	10	10	10	10
特殊	10	10	10	10	10	10	10	10
その他	10	10	10	10	10	10	10	10



パーソナリティ

名前: \_\_\_\_\_

年齢: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_

身長: \_\_\_\_\_

職業: \_\_\_\_\_

設定: \_\_\_\_\_

アウラ

能力値合計: \_\_\_\_\_ 能力値ごとの差: \_\_\_\_\_

魔法: \_\_\_\_\_ 物理: \_\_\_\_\_

アビリティ

魔法	物理	魔法	物理	魔法	物理	魔法	物理

アイテム

アイテム名	効果	アイテム名	効果

アーツ

アーツ名	L.V.	使用	対象	属性	効果

Ars † Nova

45

# 想造の申し子



「今こそ解放せよ！」

これが俺のアルスノヴァだ！」

笑うがいい。夢物語だと。嘲るがいい。妄想だと。その現実をぶち破るのさ。封じられし禁断の力で。猛れ俺の想造！邪神よ。邪龍よ。魔王に墮天使、我が身に宿れ。俺は腐った秩序の破壊者！

力 2
技 1
芸 3

クラス			
カテゴリ	クラス名	ブランチ名	合計レベル
力	カリスマ	なし	1
芸	サーガ	ミラージュ	2

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	30	12	6	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[6] 9	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 3
増強				18					1
合計	30	12	6	24	6	6	1	1	2

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
IPS	「ムーブ」を行なうとき、1 D20を2回ロールして好きな方の結果を採用できる。	嗜好品	判定で「クリティカル」が出たときに宣言。調律値を追加で1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ
思い出の品	いつでも宣言可能。「思い出に残る物品」を演出し、調律値を1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ		
現世の絆×2	調律判定の達成値+6する。【バトル】可能。		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
フィニッシュアーツ 必殺技	1	インタラプト	なし	使用者	なし	攻撃と同時に宣言。「必殺技の名前」を発表し、攻撃判定の達成値に+7する。さらに、攻撃の対象の防御判定を最も低い能力値で行なわせる。【使用回数】1回/ラウンド
トゥルーネーム 真名	1	パーマメント	なし	使用者	なし	取得時に「真の名前」を決定。いつでも「真の名前」を明かせる。明かしたなら、シナリオの間、[攻撃力] [支援力] に+8、[防御力] に-2する。
ギフトテッド 天賦の才	1	パーマメント	なし	使用者	なし	[攻撃力]のIP消費上限が6上昇する。さらに、IPを3点得る(計算済)。

# リトルウイッチ 夢幻の魔女

「私は魔女。この力を

誰よりもうまく操れるわ」



困ったものね。衝動に任せてこの力を暴走させる連中には。これは、人が編み出した新技法。人の英知の結晶。理解し、体系だて、制御してこそ意味がある。魔法？ 魔女？ 好きに呼ぶといいわ。

力 3
技 2
芸 1

クラス			
カテゴリ	クラス名	ブランチ名	合計レベル
力	マジック	なし	3

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	36	15	4	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 3
増強	12			6					1
合計	48	15	4	12	6	6	1	1	2

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
思い出の品	いつでも宣言可能。「思い出に残る物品」を演出し、調律値を1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ	セーフハウス	調査フェイス開始時、スポットのないマスに「セーフハウス」を設置。【移動】で「セーフハウス」に移動可能。
サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」【アイテム購入】を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ	テレポーター	【移動】と同時に宣言。使用者は進入可能な任意のマスにコマを移動する。【使用回数】1回/シナリオ
情報網	【情報収集】判定の達成値に+3する。		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
エヴォリューション 力術	1	アクション	攻撃力	1体	2マス	攻撃を行なう。攻撃判定の直前に【耐久力】を1点以上（最大6点）減少させることで、達成値に+ [4+【耐久力】の減少値] する。
エンチャントメント 付与術	1	サポート	なし	1体	2マス	【耐久力】を1点以上（最大6点）減少させ、【攻撃力】【防御力】【支援力】のうち1種類を選択。そのアビリティに+ [4+【耐久力】の減少値] する。【持続】対象が次に選択したアビリティを使用するまで。
プロテクション 防御術	1	インタラプト	なし	1体	2マス	対象の防御判定の直前に宣言。【耐久力】を1点以上（最大6点）減少させ、達成値に+ [4+【耐久力】の減少値] する。【使用回数】1回/ターン

# 不屈の探偵



「必ずこの謎を解いてみせる。」  
プロヴィデンス

それが俺の信念だ」  
ポリシー

依頼人がある。俺がいる。そして、事件がある。俺の世界はシンプルだ。あとはウイスキーと煙草。暇つぶしのペーパーバックがあればいい。報酬？ ならそのブタの貯金箱と、君の笑顔で十分さ。任せておきな。お嬢ちゃん。

力 3
技 2
芸 1

クラス			
カテゴリ	クラス名	プランチ名	合計レベル
力	ブレイブ	ヒーロー	2
技	ルーデンス	なし	1

	アビリティ								
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	36	15	4	6	6	6	1	1	1
IP	[0]3	[0]0	[0]0	[0]1	[0]3	[0]0	[0]2	[0]0	[0]0
増強	12			2	6		1		
合計	54	15	4	8	12	6	2	1	1

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
思い出の品	いつでも宣言可能。“思い出に残る物品”を演出し、調律値を1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ	情報網	「情報収集」判定の達成値に+3する。
サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」「アイテム購入」を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ	蔵書	「情報収集」を行なうとき、「断片」の不足や超過の合計数を1個少ないものとして扱う。
嗜好品	判定で「クリティカル」が出たときに宣言。調律値を追加で1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
チャレンジ 挑戦	1	サポート	なし	効果参照※	効果参照	使用者と同じマスに隣接するマスに存在する敵が、使用者以外を対象に含んだ能動判定を行なう場合、達成値に-10する。【持続】使用者が「KO」になるか、バトル終了時まで。
グレイマター 灰色の脳細胞	1	インタラプト	なし	1体※	1マス	対象の攻撃の直前に宣言。対象が攻撃判定で用いる能力値を宣言した後、攻撃の対象は先に宣言された能力値で防御判定を行なう。その後、対象は攻撃判定を行ない、達成値に+5する。【使用回数】1回/ラウンド
カーティアン 守護神	1	インタラプト	なし	1体	0マス	対象が“攻撃の対象”になった直後に宣言。使用者は対象を選択する直前に「シフト」を行なえる。その後、攻撃の対象を使用者に変更する。【使用回数】1回/ラウンド



「この子と一緒に……  
私は疾風になる！」

疾風を駆る者

● 唸る魂。重なる鼓動。衝動全開。  
● 灼けつく車輪。存在を世界に刻みこみ、私はこの子と疾風になる。  
● 身体を突きあげる喜びが、生きて  
● いることを教えてくれる。

力 2      技 3      芸 1

クラス			
カテゴリ	クラス名	プランチ名	合計レベル
技	サイバー	サイボーグ	1
技	ソフィア	マシーナリー	2

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	30	18	4	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 1	[0] 0	[0] 0	[0] 3	[0] 3	[0] 0	[0] 2	[0] 0	[0] 0
増強	4			6	6(13)		1		
合計	34	18	4	12	19	6	2	1	1

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
乗機	「ムーブ」を行なうとき、移動できるマス数が「1」増加する。使用者以外所持不可。	嗜好品	判定で「クリティカル」が出たときに宣言。調律値を追加で1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ
IPS	「ムーブ」を行なうとき、1D20を2回ロールして好きな方の結果を採用できる。	情報網	「情報収集」判定の達成値に+3する。
現世の絆	調律判定の達成値+3する。【バトル】可能。	セーフハウス	調査フェイズ開始時、スポットのないマスに“セーフハウス”を設置。【移動】で“セーフハウス”に移動可能。

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
ランページ 暴走	1	アクション	攻撃力	効果参照	効果参照	「シフト」を行ない、進入したマスの任意の敵を対象に攻撃を行なう。攻撃終了まで、すべての対象は使用者と同じマスに存在するものとして扱う。さらに、攻撃判定の達成値に+4する。【使用回数】1回/ラウンド
ギミック：ヴァーサイル 絡線：八面六臂	1	インタラプト	なし	効果参照※	効果参照	使用者か、使用者と同じマスが隣接するマスの味方を対象に含んだ攻撃による攻撃判定の直後に宣言。攻撃に対する防御判定を使用者のみが行ない、使用者と同じマスが隣接するマスの味方にもその達成値を適用。【使用回数】1回/ラウンド
スティーelnナイト 鋼鉄の騎士	1	パーマメント	なし	使用者	なし	〈乗機〉を取得。取得時に〔感応力〕〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕に合計で7点割り振る。〈乗機〉を所持している間、各アビリティが割り振った値だけ上昇する（計算済）。

# 導きの楽師



「さあ、あなたの音色を  
聴かせてください」

この世界は終わりなき狂詩曲。  
無数の音色が奏でる交響曲。妙な  
調べとひとつになって、私は恍惚に包まれる。嗚呼、世界よ。愛しき世界よ！ もっとイマジン  
を聴かせておくれ。

力 2   
 技 1   
 芸 3

クラス	クラス名	プランチ名	合計レベル
芸	ヘルソナ	キャスト	1
芸	ミュージズ	コンダクター	2

アビリティ	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
	基礎	30	12	6	6	6	6	1	1
IP	[0] 1	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 3	[0] 2	[0] 0	[0] 3
増強	4					6	1		1
合計	34	12	6	6	6	12	2	1	2

アイテム		アイテム名	効果	アイテム名	効果
エキスプレス	[移動]と同時に宣言。「ムーブ」の前か後に1マスの「シフト」を行なう。【使用回数】3回/シナリオ	情報網	「情報収集」判定の達成値に+3する。	調律器	調律判定を行なうとき、使用者は1回だけ判定を振り直すことができる。【バトル】可能。
現世の絆	調律判定の達成値+3する。【バトル】可能。				
サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」「アイテム購入」を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ				

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
ティアドロップ 落涙	1	アクション	支援力	2体	1マス	【支援力】で判定を行なう。対象の【耐久力】を【判定の達成値】点回復する。対象が望まない効果を受けている場合、その中から1種類を選択して即座に終了する。
オーケストラ 楽団	1	サポート	なし	効果参照※	効果参照	味方側全員は、使用者と同じマスが隣接するマスに存在する限り（使用者は無条件で）、【耐久力】の回復量が7点増加する。【持続】使用者が「KO」になるか、バトル終了時まで。
アインザッツ 同調始動	1	インタラプト	なし	効果参照※	効果参照	使用者が「未行動」時、味方がターンを開始する直前に宣言。使用者と「未行動」の使用者の（案内）の対象は、ナンバーを無視して即座にターンを開始できる。使用者は、ターンを開始する順番を決定すること。【使用回数】1回/バトル

# 仮面の英雄

「悪に泣く者の涙を背負い  
私は……皆を守る英雄になる！」



人々の、希望の光が、星のように。  
煌めき、またたくこの世界。その輝きを、  
悪の野望が狙うとき！ 颯爽登場！  
神出鬼没！ 快刀乱麻に一件落着！  
天下御免の仮面のヒーロー、私、参上ッ！

力 2
技 1
芸 3

クラス			
カテゴリ	クラス名	プランチ名	合計レベル
力	ブレイブ	ヒーロー	1
芸	ベルソナ	バフォーマー	2

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	30	12	6	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 1	[0] 3	[0] 0	[0] 2	[0] 0	[0] 0
増強	12			2	6		1		
合計	42	12	6	8	12	6	2	1	1

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
ヴェークル	「ムーブ」を行なうとき、移動できるマス数が「1」増加する。	コネ：邂逅 NPC	邂逅NPCに協力を要請することで、任意の時点で追加のタスクを行なえる。【使用回数】1回/シナリオ
思い出の品	いつでも宣言可能。「思い出に残る物品」を演出し、調律値を1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ	セーフハウス	調査フェイズ開始時、スポットのないマスに「セーフハウス」を設置。「移動」で「セーフハウス」に移動可能。
現世の絆	調律判定の達成値+3する。【バトル】可能。		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
バフォーマンス 演武	1	アクション	攻撃力	1体	1マス	〔攻撃力〕〔防御力〕に+6する。そのうえで、対象に攻撃を行なう。【持続】使用者の次のターン開始時か、バトル終了時まで（〔攻撃力〕〔防御力〕の増加）。
ガードアーツ 守護神	1	インタラプト	なし	1体	0マス	対象が「攻撃の対象」になった直後に宣言。使用者は対象を選択する直前に「シフト」を行なえる。その後、攻撃の対象を使用者に変更する。【使用回数】1回/ラウンド
ソードファイア 殺陣	1	パーマメント	なし	使用者	なし	使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵を対象とした判定の達成値に+1【使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵の数（最大3）×3】する。

「この拳で……」

必ず聖体を駆逐してやる！」

# 鋼鉄の咆哮

ヘヴィメタル

拳が叫ぶ。復讐を。鉄の身体が、鋼の意志が燃えあがる。欲望で世界を改変し、俺から世界を奪った聖体。その同類を叩いて砕く。慈悲など捨てた。安らぎは忘れた。俺は孤高の復讐者。

力 1
技 3
芸 2

クラス	クラス名	ブランチ名	合計レベル
カテゴリ	サイバー	サイボーグ	2
芸	ミュージズ	ロックスター	1

アビリティ	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
	基礎	24	18	5	6	6	6	1	1
IP	[3] 0	[3] 4	[-4] 0	[3] 6	[3] 0	[3] 0	[3] 2	[0] 0	[0] 0
増強		8	-2	12			1		
合計	24	26	3	18	6	6	2	1	1

アイテム		アイテム名	効果	アイテム名	効果
IPS		IPS	「ムーブ」を行なうとき、1 D20を2回ロールして好きな方の結果を採用できる。	情報網	「情報収集」判定の達成値に+3する。
思い出の品		思い出の品	いつでも宣言可能。「思い出に残る物品」を演出し、調律値を1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ	モバイルPC	「情報収集」で「断片」を指定時、その一致数と過不足数が判明する。その後1回「断片」を変更可能。
サーヴァント		サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」【アイテム購入】を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ		

アーツデータ						効果
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
デスベラード 無鉄砲	1	サポート	なし	使用者	なし	〔攻撃力〕に+9し、〔防御力〕に-2する。【持続】サポートを消費してこの効果を終了させるか、バトル終了時まで。
リベリオン 反逆	1	インタラプト	攻撃力	効果参照※	1マス	使用者の防御判定の直前に宣言する。その防御判定を「ファンブル」にする代わりに、使用者に攻撃を行なったキャラクターに攻撃を行なう。【使用回数】1回/ラウンド
ブーステッド 身体強化	1	パーマメント	なし	使用者	なし	〔表現力〕〔影響力〕〔照準力〕を除くすべてのIP消費上限が3上昇し、〔表現力〕のIP消費上限が4減少する（〔表現力〕-2）。さらに、IPを3点得る（計算済）。

# 魅惑の歌姫



「みんなに届いて！ わたしの歌！」

幕があがれば広がる世界。いこう。  
 スポットライトの導きで、輝く星空が待っている。  
 レッツミュージック！ レッツダンス！  
 世界の中心は私！ 歌声よ、みんなに届け！

力 3
技 2
芸 1

クラス			
カテゴリ	クラス名	ブランチ名	合計レベル
力	カリスマ	アイドル	3

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	36	15	4	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 3
増強	12					6			1
合計	48	15	4	6	6	12	1	1	2

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
思い出の品	いつでも宣言可能。"思い出に残る物品"を演出し、調律値を1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ	人脈	いつでも宣言可能。「断片」を1個選択。それを用いるスポットがすべて判明する。【使用回数】1回/シナリオ
サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」「アイテム購入」を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ	バトロン	「行動」を消費して、「難易度：普通」の判定を行なう。【成功】した場合、〈お金〉を1個取得。
情報網	「情報収集」判定の達成値に+3する。		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
スピーチ演説	1	アクション	支援力	2体	2マス	攻撃を行なう。攻撃判定は〔支援力〕で行ない、達成値に+6する。対象の防御判定は〔支援力〕（エグゼキューター以外は〔防御力〕〔支援力〕のうち高い方）を使用。【使用回数】1回/ラウンド
ライブ公演	1	パーマメント	なし	使用者	なし	〈演説〉の効果を変更する（〈演説〉の効果に適用済）。
チャームポイント魅力	1	パーマメント	なし	使用者	なし	使用者が最も高い能力値で判定を行なう場合、達成値に+7する。ただし、最も低い能力値で判定を行なう場合、達成値に-2する。

# 究極の料理人



「食ってみな。世界が変わるぜ！」

閃く包丁。踊る食材。アツアツお鍋にジューツと笑う。あとは自慢の火力に、スパイス少々、塩適量。お皿に盛れば幸せホカホカ。世界のすべてがここにある。さあ、めしあがれ！ あんた。宇宙旅行、したことないだろ？

力 2
技 3
芸 1

クラス			
カテゴリ	クラス名	プランチ名	合計レベル
技	パンクエツト	シェフ	3

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	30	18	4	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 0	[0] 0	[0] 1	[0] 3	[0] 0	[0] 3	[0] 2	[0] 0	[0] 0
増強			2	6		6	1		
合計	30	18	6	12	6	12	2	1	1

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
アトリエ	調査フェイズ開始時、スポットのないマスに「アトリエ」を設置。そのマスでは「移動」の代わりに「行動」可能。	豪華な食事	【休憩】時に宣言。シナリオ中、使用者と同じマスのPCの〔耐久力〕最大値を「10」上昇。【使用回数】1回/シナリオ
アロマオイル	【休憩】と同時に宣言。使用者および同じマスのPCは調律値を「1」上昇させる。【使用回数】1回/シナリオ	チャーター便	【移動】と同時に宣言。イベント、スポット、キャラクターの存在するマスに任意のPCを移動。【使用回数】1回/シナリオ
現世の絆	調律判定の達成値+3する。【バトル】可能。		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
カッティングプラン 切刻	1	アクション	攻撃力	1体	1マス	対象に攻撃を行なう。また、攻撃判定の任意のダイスすべてを1回まで振り直すことができる。【使用回数】4回/バトル
コルドロン 大鍋	1	アクション	支援力	2体	1マス	【支援力】で判定を行なう。対象の〔耐久力〕を〔判定の達成値〕点回復する。(大鍋)を所持している間、*【使用回数】[LV×n]回/バトル*のパンクエツトのアーツの使用回数を1増加(計算済み)。
ソウルフード 魂の料理	1	サポート	なし	1体	1マス	対象の〔耐久力〕を14点回復する。【使用回数】4回/バトル

「この世は最高のゲーム盤なの」

# ゲームメイカー 盤上の策士



ゲームをしましょう。プレイヤーはあなたと私。  
ゲーム盤はこの世界。駆け引きをしましょう。  
……ハニートラップは少し苦手。なんて嘘。  
ほら。油断してるから、チェックメイト。

力 1
 技 3
 芸 2

クラス			
カテゴリ	クラス名	ブランチ名	合計レベル
技	ルーデンス	ストラテジスト	2
技	サイバー	なし	1

	アビリティ								
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	24	18	5	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 0	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 3
増強		6				6			1
合計	24	24	5	6	6	12	1	1	2

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」[アイテム購入]を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ	蔵書	「情報収集」の際に、「断片」の不足や超過の合計数を1個少ないものとして扱う。
情報網	「情報収集」判定の達成値に+3する。	モバイルPC	「情報収集」で「断片」を指定時、その一致数と過不足数が判明する。その後1回「断片」を変更可能。
人脈	いつでも宣言可能。「断片」を1個選択。それを用いるスポットがすべて判明する。【使用回数】1回/シナリオ		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
フォーメーション 障形	1	アクション	なし	2体/ 味方側	2マス	対象を1マスまで「スライド」させることができる。さらに、対象は[攻撃力][防御力][支援力]のいずれか1種類に+5する(対象ごとに選択可能)。【持続】使用者が「KO」になるか、バトル終了時まで。
ディフェンション 情報拡散	1	インタラプト	なし	1体※	2マス	対象が「対象：n体」のアーツまたはデザインを宣言した直後に宣言する。そのアーツの対象を+1体する。【使用回数】1回/ラウンド
ゲームメイク 采配	1	インタラプト	支援力	1体※/ 味方	2マス	対象が行なう判定の直前に宣言。使用者は[支援力]で判定を行ない、達成値に+7する。対象は判定を行わず、この判定の達成値を用いる。【使用回数】1回/ラウンド

# 宵闇の貴公子



「闇夜へようこそ、お姫さま」  
プリンセス

ようこそ僕のアリス。不思議の国へ。ここは刺激的なおとぎの国。日常から外れた宵闇の国。誘いましょう。薔薇の迷宮。快樂の花園。踊りましょう。永遠の舞踏会。そして気づけばシンデレラ。貴女は虜。

力 3
技 2
芸 1

クラス			
カテゴリ	クラス名	ブランチ名	合計レベル
力	ロマンス	パタフライ	3

アビリティ									
	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
基礎	36	15	4	6	6	6	1	1	1
IP	[0] 3	[0] 0	[0] 0	[0] 0	[0] 1	[0] 3	[0] 2	[0] 0	[0] 0
増強	12				2	6	1		
合計	48	15	4	6	8	12	2	1	1

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
ギフトラッピング	使用者のタスクの任意の時点で宣言。任意のキャラクターに、アイテム1個を譲渡する。【使用回数】1回/タスク	人脈	いつでも宣言可能。「断片」を1個選択。それを用いるスポットがすべて判明する。【使用回数】1回/シナリオ
サーヴァント	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」「アイテム購入」を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ	バトロン	「行動」を消費して、「難易度：普通」の判定を行なう。「成功」した場合は、〈お金〉を1個取得。
嗜好品	判定で「クリティカル」が出たときに宣言。調律値を追加で1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
クワッドアーク 震技	1	アクション	効果参照	1体	1マス	攻撃を行なう。攻撃判定は〔攻撃力〕〔支援力〕のどちらかを選択し、選択したアビリティに+4して行なう。さらに、対象が使用者と同じマスに存在する場合は「組みつき」を受ける。
キャプチャー 恋の虜	1	サポート	支援力	1体	1マス	対象の〔防御力〕か〔支援力〕と対決。「勝利」すると対象は使用者の“恋の虜”となる。“恋の虜”を対象とした判定に+5。【持続】【脱走】するか、シナリオ終了時まで。【使用回数】1回/ターン【バトル外】「行動」で使用可能。
クローヴィーン 夜の女王	1	パーマメント	なし	使用者	なし	使用者と同じマスが隣接するマスに存在するキャラクターのみを対象に能動判定を行なう場合、達成値に+6する。使用者と同じマスに存在するキャラクターのみを対象にする場合、上記の代わりに達成値に+8する。

# 机上の造物主

「どうよこの完成度！  
やっばボクって天才！」

神は七日で世界を造られた。なんて半端なやつけ仕事。センスも愛もありゃしない。不完全で未完成。だからボクが世界を造る。より完璧に美しく！唸れ！  
ボクの輝ける神の指先！

力 1
技 2
芸 3

クラス	クラス名	ブランチ名	合計レベル
芸	デミアージ	モデラー	3

アビリティ	耐久力	感応力	表現力	攻撃力	防御力	支援力	移動力	影響力	照準力
	基礎	24	15	6	6	6	6	1	1
IP	[0] 1	[0] 0	[0] 0	[0] 3	[0] 3	[0] 0	[0] 2	[0] 0	[0] 0
増強	4			6	6		1		
合計	28	15	6	12	12	6	2	1	1

アイテム			
アイテム名	効果	アイテム名	効果
アトリエ	調査フェイズ開始時、スポットのないマスに「アトリエ」を設置。そのマスでは「移動」の代わりに「行動」可能。	嗜好品	判定で「クリティカル」が出たときに宣言。調律値を追加で1上昇。【バトル】可能。【使用回数】1回/シナリオ
アロマオイル	「休憩」と同時に宣言。使用者および同じマスのPCは調律値を「1」上昇させる。【使用回数】1回/シナリオ	セーフハウス	調査フェイズ開始時、スポットのないマスに「セーフハウス」を設置。「移動」で「セーフハウス」に移動可能。
現世の絆	調律判定の達成値+3する。【バトル】可能。		

アーツデータ						
アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
カーヴシフト彫刻	1	アクション	攻撃力	1体	1マス	攻撃を行なう。対象にダメージを与えた場合、対象の【防御力】は5点減少する。【持続】対象がサポートを消費してこの効果を終了させるか、バトル終了時まで。【使用回数】1回/ラウンド
モデリング彫型	1	サポート	なし	1体	1マス	宣言時に【攻撃力】【防御力】【支援力】から1種類を選択すること。対象の選択したアビリティに+8する。【持続】再び対象に【彫型】を使用するか、バトル終了時まで。
フォートレス城砦	1	サポート	なし	効果参照※	効果参照	使用者のマスは「城砦」となる。龍の「城砦」への進入には2マス移動が必要。「城砦」マスのキャラクターは、それ以外のマスからの能動判定に対する受動判定の達成値に+5する。【持続】「城砦」の再使用まで。【バトル外】「行動」で「城砦」を設置。

## 開眼チャート(ROC)

出目	開眼	解説
1～2	生誕	キミはイマジンの寵愛を受けて生まれてきた。
3～4	死	キミは死んだはずだった。しかし、イマジンはキミの死を望まなかった。
5～6	共鳴	ほかのイマジナントのイマジンに触れたとき、キミの中のイマジンが呼応した。
7～8	拒絶	望まぬ現実を突きつけられたとき、キミのイマジンはそれを拒絶した。
9～10	激情	キミの感情が爆発したとき、イマジンがその感情に応えた。
11～12	絶望	キミの望みが絶たれたとき、キミはイマジンの存在を感じた。
13～14	洗礼	キミは何者かの洗礼を受けて（意思によって）イマジナントになった。
15～16	喪失	キミがすべてを失ったとき、そこにはただひとつ、イマジンがあった。
17～18	忘却	キミはイマジナントである。しかし、どんなきっかけで開眼したかは覚えていない。
19～20	妄想	キミは特別な力がある。それは、妄想を現実にする力である。
21	任意	GMと相談して任意に決定してよい。

## 願望チャート(ROC)

出目	願望	解説
1～2	栄華	巨万の富を手に入れて、贅沢して暮らしたい！
3～4	支配	どんなことでも自分の思い通りにしたい！
5～6	自由	誰にも邪魔されることのない自由がほしい！
7～8	勝利	どんな勝負や競争にも勝って優位に立ちたい！
9～10	寵愛	誰からも好かれたいし、愛されたいし、ちやほやされたい！
11～12	闘争	強い存在とひりつくような戦いがしたい！
13～14	表現	ありのままの自分を存分に表現したい！
15～16	平穩	平和な日常で平穩に暮らしたい！
17～18	名誉	誰もが尊敬し、羨むような名誉がほしい！
19～20	理想	理想の自分、理想の世界を追求したい！
21	任意	GMと相談して任意に決定してよい。

## 邂逅チャート (ROC)

出目	関係	解説
1	可憐	「かわいい」はもっとも純粋な愛情のひとつである。だから、かわいいは正義なのである。
2	感服	卓越した能力や人としての在り方をすごいと感じ、認めている。
3	興味	他人に興味を持つのはごく自然なことである。気になるんだから仕方がない。
4	幸福感	一緒にいるだけで幸せな気持ちになれる。そばにいたい理由なんてそれだけで十分だ。
5	信頼	信用し、頼れる存在がいると安心する。人は1人きりでは生きて行けないのだ。
6	親近感	身内のような距離感。実家のような安心感。家族のようなかけがえない存在は得がたいものだ。
7	誠意	誠実な行ないは人の繋がりを作り出す。あなたも彼に引き寄せられた1人だ。
8	尊敬	敬い、大切にされる存在はひと握りしかない。彼には他の者にはない特別な何かがあるのだ。
9	忠誠	彼のためならばどんな困難も厭わず尽くしたい。そう思わせる何かは彼にはあるのだ。
10	同志	志を同じくする者とともに歩めば、どんな困難も乗り越えて行ける。
11	憧憬	憧れは時として人を育てる。彼はあなたの目標足り得る存在なのだ。
12	庇護	守ってあげたい。そう思わせる存在がいるだけで人はいつも以上に頑張ることができる。
13	慕情	彼に恋をしている。好きで好きで仕方がない。周りが見えなくなるほどに。
14	友情	かけがえない友の存在は人生を豊かにしてくれる。それは彼にとっても同じである。
15	隔意	考え方や見ている世界があまりにもかけ離れている者は、遠くに感じてしまうものだ。
16	脅威	彼はあなたにとって致命的な存在である。日常や命そのものが脅かされる恐れがあるのだ。
17	食傷	彼の考え方や行動にはうんざりしている。できることならば関わりたくない。
18	劣等感	叶わないと思う者は確かに存在する。卓越した能力や考え方にコンプレックスを抱いてしまうのだ。
19	敵愾心	彼には負けたくない。それはライバルとしてかもしれないし、敵対者としてかもしれない。
20	不安	彼を見ると不安を感じる。重大なトラブルの予感がするのだ。
21	任意	GMと相談して内容を決定すること。

## 瑕疵チャート(ROC)

分野	出目	瑕疵名	解説	
隠遁	1～4	ニルヴァーナ 悟り	人生に悟りを開いており、何事にも動じない。	
	5～8	ハウスキーパー 出不精	極度のインドア派であり、極力外出を控えようとする。	
	1	9～12	メッシュ 蓬頭乱髪	自分の身なりに無頓着で、風呂に入るのも面倒くさい。
		13～16	ネヴァレス 無気力	何事にもやる気が出ず、人生を情性で生きている。
	2	17～20	バストライフ 過去生	過去の自分を傘に着て、今を見ようとしないう。
頑固	1～4	ツンデレ 天邪鬼	素直になれず、つい心とは裏腹の態度をとってしまう。	
	5～8	バシスト 固執	ひとつの事柄や方法にこだわり、それが頭から離れない。	
	3	9～12	オールドタイプ 時代遅れ	最近の流行りはわからないし、ITとか全然わからないけど問題なし。
	4	13～16	ブライド 職人気質	自分の技能に誇りを持っており、手を抜くことを知らない。
	4	17～20	オイスター 無口	無駄口は好きではない。自分の意思は極力行動で示すべきだ。
狂気	1～4	イマジナリフレンド 幻友	悪魔や妖精、しゃべる動物など、幻の存在が現れては話しかけてくる。	
	5～8	スウィング 躁鬱	気分の浮き沈みが激しく、極端に揺れ続ける。	
	5	9～12	マルチパーソン 多重人格	ひとつの体に複数の人格が同居している。
	6	13～16	レディオヘッド 電波	何の脈絡もなく意味不明な発言や、突拍子もない話題転換をしてしまう。
	6	17～20	パラノイア 偏執狂	妄想にとらわれ、あらゆる出来事がその妄想が前提のように見えてしまう。
好色	1～4	ヘドニズム 享楽	快楽にふけることこそが至上であり、快楽のない人生などありえない。	
	5～8	イージーラヴァー 近惚れ	異性を見ると胸が高鳴る。仕方ないじゃない、人間だもの。	
	7	9～12	ホモセクシャル 同性愛	愛のカチはひとつではない。それが同性に及んでも不思議ではない。
	8	13～16	フラート 軟派	異性を見つけたら声をかけずにはいられない。
	8	17～20	ハーレム 博愛	1人の異性に決めるのは理不尽だ。みんなと仲良くなっただけじゃない。
自酔	1～4	ビッグマウス 大口	有言実行と言えれば聞こえはよいが、必要以上の誇張した宣言は反感を生む。	
	5～8	メガロマニア 誇大妄想	自分は才能に恵まれた特別な存在だ。それは疑いようもないことのはずだ。	
	9	9～12	セルフディフェンス 自己防衛	誰だって自分の身は可愛い。あなたはその思いが人一倍強いだけなのだ。
	10	13～16	フラッグ 自慢	成功したらアピールしたいと思うのは自然な流れだ。
	10	17～20	ナルシズム 耽美	自分はとても美しい。鏡を見るたびにそう感じずにはいられない。

分野	出目	瑕症名	解説
中毒	1～4	ワーカホリック 過剰労働	休まずに何かをしていなければ落ち着かない。
	5～8	コンプレックス 強迫観念	ひとつの思考や行為にとらわれ、それをせずにはいられない。
	9～12	ギャンブルマニア 賭博狂	賭け事とあらばやらずにはいられない。例えそれが命を賭けたやりとりでも。
	13～16	ブラクティス 職業病	普段からやり続けている仕事の癖がふとした拍子に出てしまう。
	17～20	ジャンキー 薬物中毒	薬物に手を出したら最後、もうこの泥沼からは抜けられない。
独善	1～4	ジャスティス 正義	正義は自分の心のなかにある。それは誰にも譲れない思いだ。
	5～8	トレミー 天動	世界は自分を中心に回っている。
	9～12	パッサリティ 偏愛	特定の人物、事柄、特徴あるいは物を異常に偏愛するようになる。
	13～16	ノーマインド 偏狭	物事に対する視野が狭く、ひとつの事柄だけを見て突き進んでしまう。
	17～20	エゴイズム 利己主義	生き残るためには、まずは自分の利益を確保しなければならない。
熱狂	1～4	エクストリーム 究極	こだわりを持ったものは、極めずには入れない。
	5～8	キュリオシティ 好奇心	目についたものがつい気になって頭から離れなくなる。
	9～12	コレクション 収集癖	興味を引くものを手に入れずにはいられない。
	13～16	カルト 崇拜	宗教や特定の人物を崇拜しており、それが生活の中心となっている。
	17～20	ジール 熱中	一度作業に取り掛かると、熱中して周りが見えなくなる。
変態	1～4	クソドレッサー 異性装	常に異性の服を着ている。奇異の目で見られるけどそんなことは関係ない。
	5～8	エキセントリック 奇行	たまに、押さえようのない衝動に駆られて突飛な行動をしてしまう。
	9～12	サドマゾ 自加虐	虐めたり虐められたりすると極度の興奮をおぼえる。
	13～16	フェティシズム 性癖	人とは違った特殊な性癖がある。性に対する捉え方なんて人それぞれなのだ。
	17～20	ネイキッド 裸族	できるだけ服を身にまとわずに裸のままでもいい。
夢想	1～4	ヒロイズム 英雄主義	ずっと英雄に憧れてきた。その思いは今も変わっていない。
	5～8	カップリング 相関妄想	人と人が接しているのを見ると、ついどんな関係性なのかを妄想してしまう。
	9～12	アニメフリック 二次元愛好	三次元に興味はない。二次元こそ理想の相手なのだ。
	13～16	ドリームノルジャー 夢戦士	世界は背徳の力を持った者たちが密かに活動している。自分もその1人だ。
	17～20	エロトマニア 恋愛妄想	周囲の異性が、自分を恋愛対象として見ているように感じる。

## 苗字決定チャート(ROC)

Last Name

目出	平凡苗字 (1~8)	フィクション苗字 (9~14)	神奈川県苗字 (15~20)
1	渡辺 (わたなべ) / 渡部 (わたべ)	薔薇宮 (ばらみや) / 生出 (おいずる)	高津 (たかつ) / 宮前 (みやまえ)
2	前田 (まえだ) / 後藤 (ごとう)	威世 (いせ) / 猫屋敷 (ねこやしき)	寒川 (さむかわ) / 秦野 (はだの)
3	丸山 (まるやま) / 河野 (こうの)	忍久保 (おしくぼ) / 勇木 (ゆうぎ)	茅ヶ崎 (ちがさき) / 藤沢 (ふじさわ)
4	林 (はやし) / 森 (もり)	龍造寺 (りゅうぞうじ) / 剣 (つるぎ)	大和 (やまと) / 星川 (ほしかわ)
5	野村 (のむら) / 平野 (ひらの)	思川 (おもいかわ) / 光枝 (みつえだ)	鶴ヶ峰 (つるがみね) / 栄 (さかえ)
6	清水 (しみず) / 池田 (いけだ)	言上 (ごんじょう) / 歌書 (うたがき)	湯河原 (ゆがわら) / 香川 (かがわ)
7	小川 (おがわ) / 中川 (なかがわ)	苺谷 (いちごだに) / 蛇好 (じゃこう)	戸塚 (とつか) / 津田山 (つだやま)
8	村上 (むらかみ) / 山下 (やました)	黒須 (くろす) / 天川 (あまのがわ)	二宮 (にのみや) / 三浦 (みうら)
9	近藤 (こんどう) / 遠藤 (えんどう)	我妻 (あがつま) / 九十九 (つくも)	綾瀬 (あやせ) / 真鍋 (まなづる)
10	伊藤 (いとう) / 加藤 (かとう)	酒造 (みき) / 皇至道 (すめらぎ)	海老名 (えびな) / 鴨居 (かもい)
11	高橋 (たかはし) / 田中 (たなか)	人見 (ひとみ) / 豪徳寺 (ごうとくじ)	伊勢原 (いせはら) / 瀬谷 (せや)
12	山崎 (やまざき) / 宮崎 (みやざき)	想厨子 (そうずし) / 英 (はなぶさ)	都筑 (つづき) / 大磯 (おおいそ)
13	佐藤 (さとう) / 鈴木 (すずき)	御園 (みその) / 大友 (おおとも)	葉山 (はやま) / 愛川 (あいかわ)
14	上野 (うえの) / 中村 (なかむら)	竜神 (たつかみ) / 天羽 (あもう)	厚木 (あつぎ) / 鷺沼 (さぎぬま)
15	山本 (やまもと) / 石川 (いしかわ)	世羅 (せら) / 異備田 (いぎた)	川崎 (かわさき) / 足柄 (あしがら)
16	森田 (もりた) / 小林 (こばやし)	夢寺 (ゆめでら) / 八乙女 (やとおめ)	箱根 (はこね) / 鶴見 (つるみ)
17	原 (はら) / 長谷川 (はせがわ)	献上 (けんじょう) / 鉄 (くろがね)	小田原 (おだわら) / 平塚 (ひらつか)
18	佐々木 (ささき) / 木下 (きのした)	只友 (ただとも) / 犬置 (いぬおき)	渋沢 (しぶさわ) / 壺田 (ほたるだ)
19	大野 (おおの) / 小野 (おの)	赤羽根 (あかばね) / 権蛇 (ごんじゃ)	柳小路 (やなぎこうじ) / 泉 (いずみ)
20	齋藤 (さいとう) / 藤本 (ふじもと)	霊界堂 (れいかいどう) / 谷 (はざま)	湘野辺 (ふちのべ) / 片倉 (かたくら)
21	任意	任意	任意

## 名前決定チャート(ROC)

First Name

目出	平凡名前 (1~8)	フィクション名前 (9~14)	きらきら名前 (15~20)
1	一郎 (いちろう) / 千代子 (ちよこ)	玄 (げん) / 言葉 (ことのは)	夢叶 (むげん) / 紫姫 (むらさき)
2	浩二 (こうじ) / 理恵 (りえ)	椿 (つばき) / 碧 (あおい)	芸都 (げいつ) / 激枷 (げつか)
3	三郎 (さぶろう) / 由美子 (ゆみこ)	大我 (たいが) / 桃実 (ももみ)	暖 (ぬくい) / 暖心 (ぬこ)
4	翼 (つばさ) / 桜 (さくら)	睦月 (むつき) / 結奈 (ゆいな)	聖人 (せいんと) / 静蓮 (せいれん)
5	陸 (りく) / 萌 (もえ)	力 (ちから) / 可憐 (かれん)	人生 (いっしょう) / 海姫 (あいのか)
6	竜也 (たつや) / 愛 (あい)	零 (れいじ) / 雪見 (ゆきみ)	愛射矢 (あいや) / 愛愛愛 (あえら)
7	勲 (いさお) / 京子 (きょうこ)	獵 (りょう) / 小鳥 (こどり)	瑠海虎 (るうと) / 月 (るな)
8	翔太 (しょうた) / 明日香 (あすか)	天馬 (てんま) / 美月 (みつき)	皇帝 (すめかみ) / 乙女 (すびか)
9	亮 (りょう) / 恵子 (けいこ)	想慈 (そうじ) / 甘奈 (かんな)	希空 (のつく) / 聖愛 (のえる)
10	拓哉 (たくや) / 彩 (あや)	深 (しん) / 鞠華 (まりか)	男爵 (ぼろん) / 花菜 (ばなな)
11	明 (あきら) / 麻衣 (まい)	英雄 (ひいろ) / 夢見 (ゆめみ)	英気 (ゆうき) / 百合愛 (ゆりあん)
12	徹 (ととおる) / 亜美 (あみ)	戒 (かい) / 林檎 (りんご)	金銀 (めだる) / 夢音 (めろでい)
13	和彦 (かずひこ) / 美穂 (みほ)	蒼汰 (そうた) / 真紅 (しんく)	御王 (みお) / 蜜風 (みつふう)
14	健太郎 (けんたろう) / 沙織 (さおり)	駆 (かける) / 琴音 (ことね)	十蔵 (てんぞう) / 千秋楽 (ていあら)
15	剛 (つよし) / 瞳 (ひとみ)	勝利 (しょうり) / 八重 (やえ)	昇竜 (たつ) / 春風 (たんぼぼ)
16	蓮 (れん) / 美咲 (みさき)	雷徒 (らいと) / 春陽 (はるひ)	大賀寿 (たいがす) / 時 (たいむ)
17	哲也 (てつや) / 陽子 (ようこ)	彼方 (かなた) / 鞘歌 (さやか)	欠片月 (かけんげつ) / 香寿 (かおす)
18	武雄 (たけお) / 明美 (あけみ)	考路 (こうじ) / 深闇 (みあん)	羽陰愚 (ういんぐ) / 憂深 (うみ)
19	稔 (みのる) / 紫 (ゆかり)	薔薇男 (ばらお) / 百合香 (ゆりか)	希助虎 (すけとら) / 乃々和 (ののわ)
20	湊 (みなと) / 陽菜 (はるな)	修造 (しゅうぞう) / 萌瑠 (もえる)	光線 (れい) / 彈香 (れもん)
21	任意	任意	任意

## 性別決定チャート(ROC)

出目	性別
1 ~ 10	プレイヤーと同じ性別
11 ~ 13	プレイヤーと逆の性別
14 ~ 16	男性
17 ~ 19	女性
20	その他
21	任意

## 職業決定チャート(ROC)

出目	形容詞	職業名
1	悪徳	学生
2	闇/潜りの/無免許	料理人
3	不良/ヤンキー	教師
4	落ちこぼれ/ダメ	会社員
5	自称	公務員
6	新米/ルーキー	エンジニア
7	有名/無名	学者/研究者
8	一流/二流/三流	警察官
9	古参/ベテラン	弁護士/検察官/裁判官
10	ごく普通の	探偵/情報屋
11	美人(イケメン)すぎる	作家
12	エリート	医師/看護師
13	凄腕	芸能人
14	トップ/No.1	アスリート
15	天才	武道家/求道家
16	エース	記者
17	カリスマ	政治家
18	超〇〇級	音楽家/芸術家
19	世界的	主婦/主夫
20	国宝級	無職/ニート
21	任意	任意

## 体格決定チャート(ROC)

出目	身長	体重
1	119cm以下	24kg以下
2	120 ~ 129cm	25 ~ 29kg
3	130 ~ 139cm	30 ~ 34kg
4	140 ~ 149cm	35 ~ 39kg
5 ~ 6	150 ~ 159cm	40 ~ 49kg
7 ~ 10	160 ~ 169cm	50 ~ 59kg
11 ~ 15	170 ~ 179cm	60 ~ 69kg
16 ~ 18	180 ~ 189cm	70 ~ 79kg
19	190 ~ 199cm	80 ~ 89kg
20	200cm以上	90kg以上
21	任意	任意

## 年齢決定チャート(ROC)

出目	年齢		
少年期	1	6歳以下	
	2	7歳	
	3	8歳	
	4	9歳	
1	5 ~ 6	10歳	
	7 ~ 8	11歳	
	7	9 ~ 11	12歳
		12 ~ 15	13歳
青年期	16 ~ 20	14歳	
	1 ~ 2	15歳	
	3 ~ 4	16歳	
	5 ~ 6	17歳	
8	7 ~ 8	18歳	
	9	19歳	
	10	20歳	
	11	21歳	
14	12	22歳	
	13	23歳	
	14	24歳	
	15	25歳	
20	16	26歳	
	17	27歳	
	18	28歳	
	19	29歳	
20	30歳		

出目	年齢	
壮年期	1 ~ 3	31歳
	4 ~ 5	32歳
	6 ~ 7	33歳
	8 ~ 9	34歳
	10 ~ 11	35歳
	12	36歳
	13	37歳
	14	38歳
	15	39歳
	16	40歳
	17	41歳
中年期	18	42歳
	19	43歳
	20	44歳
	1	45歳
	2	46歳
	3	47歳
	4	48歳
	5	49歳
	6	50歳
	7	51歳
	8	52歳
19	9	53歳
	10	54歳
	11	55歳

出目	年齢	
中年期 (続き)	12	56歳
	13	57歳
	14	58歳
	15	59歳
	16	60歳
	17	61歳
19	18	62歳
	19	63歳
	20	64歳
	高年期	1 ~ 2
3 ~ 4		66歳
5 ~ 6		67歳
7 ~ 8		68歳
9		69歳
10		70歳
11		71歳
12		72歳
13		73歳
14		74歳
15		75歳
20	16	76歳
	17	77歳
	18	78歳
	19	79歳
	20	80歳以上

# Data Rules

## データのルール

*Arts and Item*

### アーツ・アイテム

アーツは、イメージを具現化してさまざまな技術に転化するものです。PCは、転調を引き起こすホストや転調した世界のために行動するエグゼキューターと戦うためにアーツを用います。

#### アーツ・アイテムの使い方

*using the Arts and Item*

PCは、取得しているアーツを自由に使用することができます。これらは使用方法がそれぞれのデータごとに決められています。

**アーツ・アイテムの使用制限** アーツは、基本的にバトルでのみ使用できます。アイテムは、基本的に調査フェイズのバトル以外でのみ使用できます。ただし、いずれの場合も、効果に【バトル外】、【バトル】の特記事項はある場合は、その効果に従って使用できます。

また、アイテムは複数所持できることが明記されていない限り、1種類につき1個しか所持することができません。

**効果の宣言** アーツ・アイテムは使用できるタイミングが決まっています。アーツはひとつの使用タイミングで1種類しか宣言できません。ただし、「使用：インタラプト」の効果はこの制限に含まれず、別名の「使用：インタラプト」の効果であればいくつでも同時に使用できます。アイテムの効果に使用するタイミングが書かれている場合は基本的に「使用：インタラプト」であるものとして扱います。

#### 使用の手順

##### ① アーツ・アイテムの宣言

- ・宣言するタイミングはデータごとの「使用：～～」に従う。
- ・「使用：インタラプト」のアーツとアイテムの宣言は効果を参照する。

##### ② 対象の決定

- 「射程：」内の「対象：」で指定された体数までの任意のキャラクターを選択する。

##### ③ 効果の適用

「使用：パーマネント」の効果は宣言することなく常に効果を発揮するため、効果の適用タイミングが同時であってもすべて適用します。アイテムの効果に使用するタイミングが書かれていない場合は、基本的に「使用：パーマネント」であるものとして扱います。

**効果の適用** アーツ・アイテムの使用を宣言すると効果が発揮されます。効果がどの時点で適用されるかが書かれている場合は、それに従います。

**効果の重複** 同じ対象に、同名のアーツ・アイテムを重複して使用しても効果が重複するわけではありません。以前に使用したものの効果は即座に終了し、後から使用したものの効果のみが適用されます。ただし、効果に【重複】の特記事項がある場合は、その記述に従って重複することができます。

**持続する効果** 【持続】の特記事項がある場合は、記述されている時点まで効果が持続します。これを“持続する効果”と呼びます。

**使用回数** 【使用回数】の特記事項がある場合は、その使用回数までアーツ・アイテムを使用できることになります。

**効果の終了** 効果に記載されている持続時間が訪れたら効果は終了します。そのほかにも、効果を終了させるアーツなどによって、持続時間中でも効果が終了する可能性があります。

## 複数の対象への効果の適用

複数のキャラクターを対決が発生する効果の対象にした場合、使用者が1回だけ能動判定を行ない、対象はそれぞれ受動判定を個別に行ないます。

## 効果が無効化された場合

何らかの方法でアーツの効果が無効化された場合、その時点で無効化されたものと同名のアーツを再び使用しても効果を得られません。ただし、効果に“重複する”と明記されている場合はその限りではありません。

## 効果の優先

アーツの効果とルールが矛盾する場合、アーツの効果を優先します。アーツの効果同士が矛盾する場合は、使用したキャラクターの有利になるように効果を選択できます。

### 【使用回数】の見方

**n回／ターン** 現在のターン中にn回まで使用できます。別のターンになれば再びn回まで使用できるようになります。

**n回／ラウンド** 現在のラウンド中にn回まで使用できます。次のラウンドには再びn回まで使用できるようになります。

**n回／バトル** バトルの間にn回まで使用できます。別のバトルが開始すれば再びn回まで使用できるようになります。

**n回／シナリオ** シナリオの間にn回まで使用できます。シナリオの終了時まで使用回数が回復することはありません。

# NE (ノヴァエフェクト)

事象や法則に直接介入するイマジナントの持つ究極の力——それがノヴァエフェクト (以後NE) です。NEはアーツと同様のデータボックスで記載されています。

## 調律値と転調値

*JPとMP*

調律者となったイマジナントは“調律値”を、ホストおよびゲストとなったイマジナントは“転調値”を持ち、それらに等しい回数までNEを宣言できます。調律値の初期値は[アウラ÷3]です。調律値は条件を満たすことで上昇していき、最大で[(アウラ÷2) + 5]まで上昇させることができます。

**交流** タスクの行動として「交流 (P 93)」を行なうことで調律値が「1」上昇します。

**クリティカル** 判定においてクリティカルが発生した場合に調律値が「1」上昇します。

## NEの使い方

*Using the Nova Effect*

NEは調律値(転調値)に等しい回数まで、宣言することによって使用できます。特に記述がない場合は、宣言回数の許す限りそれぞれのNEを何回でも宣言できます。NEの効果に【使用回数】の特記事項がある場合は、その記述に従ってください。

**効果の適用** NEの使用を宣言すると、NEの効果が発揮されます。効果がどの時点で適用されるかが書かれている場合は、それに従います。

**効果の重複** 同じ対象に、同名のNEを重複して使用しても効果は重複しません。後から使用したものの効果が適用されます。ただし、効果に【重複】の特記事項がある場合は、その記述に従って重複することができます。

## NEの優先

NEの効果は、NE以外のあらゆる効果よりも優先します。ルールと矛盾する場合、NEの効果を実優先します。ただし、矛盾が発生しない限りは、NEの効果のほかの効果は無効化することはありません。

NEの効果同士が矛盾する場合は、使用したキャラクターの有利になるように効果を選択できます。

### NEを他者に使用する

NEは「対象：使用者」かつ「射程：なし」となっていますが、宣言回数(NEの使用回数ではありません)を2回ぶん消費することにより、「対象：1体※」かつ「射程：4」に変更することができます。例えば、《増大☆》をほかのPCの判定に宣言したい場合、宣言回数を2回ぶん消費すれば宣言できるということになります。

ホストは《無限の聖餐★》の効果により、宣言回数を2回ぶん消費しなくても「対象：1体※」かつ「射程：4」に変更できます。

## How to Read Data

# データの読み方

アーツやアイテムなどのデータは、データボックスの形式で書かれています。それぞれの項目において略称を使用している場合がありますので、詳細は解説を参照してください。

## 項目の解説

*Description of entry*

ここでは、データボックスの項目を解説していきます。「データボックスの見方」を参照しながら読み進めてください。後に出てくる「NE（ノヴァエフェクト）」や「デザイン」もアーツと同じデータボックスの形式で書かれています。

アイテムのデータボックスに関しては、名称と効果のみでほかの項目は省略してあります。省略された各項目は“効果参照”として扱います。

### ①アーツ・アイテム名

アーツやアイテムの名称が書かれています。漢字名にカタカナでルビが振られている場合は、基本的にはルビのほうを呼称しています。

### ②タグ

アーツの効果の傾向を大まかに示したものです。デザインも同様です。

アイテム、NE、権能は、タグにその名称が書かれています。

## アーツのタグ

**攻撃** 攻撃を行なう効果、〔攻撃力〕が増加する効果、攻撃に対して付加される効果、などであることを表わします。

**防御** 防御や受動判定を行なう効果、〔防御力〕が増加する効果、攻撃判定の目標値が上昇する効果、などであることを表わします。

**移動** 「シフト」や「スライド」などの移動が発生する効果であることを表わします。

**回復** 〔耐久力〕を回復させたり、値を変更したりする効果であることを表わします。

**強化** 使用者自身に有利な効果を与えるものであることを表わします。

**行動** キャラクターがターンを開始、追加する効果、サポートやアクションを追加する効果、などであることを表わします。

**制御** 対象を変更、誘導する効果、行動順番を変更する効果、などであることを表わします。

**判定** ダイスを振り直したり、出目を操作したりするなどの判定に対する効果であることを表わします。

**付与** 使用者以外のキャラクターを含んだ有利な効果を与えるものであることを表わします。

**妨害** キャラクターに不利な効果を与えるものあることを表わします。

**増強** IP消費上限の上昇や、追加でIPを取得する効果であることを表わします。

**改良** アーツの効果の追加や変更、アーツレベルを上昇させる効果であることを表わします。

**特殊** 上記以外の特殊な処理を行なうアーツにはこのタグがついています。

### ③使用

アーツを使用するタイミングです。

**パーマナント** 宣言の必要がなく、常に効果を発揮します。

**サポート** サポートとして使用します。一度に複数の宣言はできません。

**アクション** アクションとして使用します。一度に複数の宣言はできません。

**インタラプト** ある時点で割り込んで使用します。詳細は効果に記載されています。同時に複数の宣言を行なえます。

### ④判定

アーツを使用する際に行なう判定です。〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕のようにアビリティが書かれている場合は、そのアビリティを用いて判定を行ないます。

“能力値”と書かれている場合は、能力値判定を行ないます。

“なし”と書かれている場合は、判定を行なうことなく効果が発揮されます。

### ⑤対象

アーツが何体のキャラクターに効果をおよぼすことができるかを表わします。

**使用者** アーツの使用者を指します。

**n 体** n 体までのキャラクターを選択できます。「〔影響力〕体」と表記されている場合は、アーツの使用者の〔影響力〕を代入します。

「n 体※」と表記されている場合は、あらゆる効果で対象を変更できません。

**n 体／味方（味方側）** “味方”と書かれている場合は、使用者を除く味方から n 体まで選択できます。“味方側”と書かれている場合は、使用者および味方から n 体までを選択できます。

**n 体／敵** n 体までの敵のみを選択できます。

**効果参照** 特殊な対象の選択方法です。詳細は効果に記載されています。

「効果参照※」と表記されている場合は、あらゆる効果で対象を変更できません。

### ⑥射程

アーツが何マス先までの対象を選択できるかを表わします。

**n (0～4)** 使用者のマスから数えて n マス先までの対象を選択できます。「0 マス」は使用者と同じマスを表わします。「〔照準力〕マス」と表記されている場合は、キャラクターの〔照準力〕を代入します。

**効果参照** 特殊な射程です。詳細は効果に記載されています。

### ⑦効果

アーツがどのような効果を発揮するかが記載されています。アーツの効果と関わりのない描写は斜体で記載されています。

文章中に“～～する”と書かれている場合には、その効果は必ず適用します。“～～できる”、“～～してもよい”などのように、可能形で書かれている場合は、その効果を適用するかを使用者が選択できます。

アーツの中には、一定のレベルに達したときに効果が追加されるものもあります。例えば“3 レベル以上で、～～”と続く場

合は、アーツのレベルが3に達した時点でその効果を適用するという事です。

**判定** 効果中に単に“判定”と書かれている場合は、調律判定を除くすべての判定を表わします。

**L V** アーツのレベルを代入します。複数箇所“L V”があれば、そのすべてに代入します。効果以外の項目にも“L V”と表記されている場合があれば、同様にアーツのレベルを代入してください。

**味方／味方側** “味方”と書かれている場合は、使用者を含みません。“味方側”と書かれている場合は、使用者を含みます。

**【持続】** 持続時間が書かれています。

**【重複】** 効果が何回まで重複するかが書かれています。

**【使用回数】** その効果の使用回数を表わします。“n回／〇〇”の形式で書かれており、「〇〇ごとにn回」と読みます。

**【バトル】／【バトル外】** それぞれ、バトルで適用する効果、バトル以外で適用する効果が書かれています。

**【取得条件】** 取得の条件が書かれています。

### データボックスの見方

**攻撃** (スピーチ 演説)

① アーツ名

② タグ

③ 使用

④ 判定

⑤ 対象

⑥ 射程

⑦ 効果

使用 アクション 判定 (支援力)

対象 [L V + 1] 体 射程 1マス

効果 使用者は攻撃を行なう。この攻撃はエグゼキューターのみを対象にできる。攻撃判定は[支援力]を使用し、対象の防御判定は[防御力]の代わりに[支援力]を使用すること。4レベル以上で、対象は[防御力]と[支援力]のどちらか低いほうで防御判定を行わなければならない。

【使用回数】 [L V + 3] 回／ラウンド  
君の言葉は、時として強力な武器となる。

**アイテム** (IPS)

① アイテム名

② タグ

⑦ 効果

効果 「ムーブ」を行なうとき、1 D 20 を 2 回ロールして好きな方の結果を採用できる。イマジンの分布を計測して位置を割り出すことのできる装置。携帯端末などに付属している。

# Fantasia 想造の申し子

## 攻撃

### フィニッシュアーツ 必殺技

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者の攻撃と同時に宣言する。使用者は“必殺技の名前”を発表する。GMがそれを認めた場合、攻撃判定の達成値に+ [LV × (5 + 取得したミラージュのアーツの種類数)] する。さらに、攻撃の対象の防御判定を最も低い能力値で行なわせる。

【使用回数】 [LV] 回 / ラウンド

君はついに必殺技を編み出した。名前にはセンスが問われる。漢字に横文字ルビで無理やり読ませると最高にクールだ。

## 強化

トゥルーネーム

### 真名

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 取得時に使用者は自身の“真の名前”を決定すること。使用者はいつでも“真の名前”を明かすことができる。そうした場合、シナリオの間、使用者の〔攻撃力〕〔支援力〕に+ [LV × 8]、〔防御力〕に- [LV × 2] する。

君の戸籍上の名は仮初めにすぎない。君の真名は、君の存在と力を示す魂の名なのだ。

## 増強

### ギフト 天賦の才

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 取得時に〔移動力〕〔影響力〕〔照準力〕を除くアビリティを1種類選択すること。選択したアビリティのIP消費上限が [LV × 6] 上昇する。さらに、IPを [LV × 3] 点得る。

【取得条件】初期作成でのみ取得でき、リビルドで未取得にすることはできない。

生まれ持った才能が、君を特別な存在にする。

# Little Witch 夢幻の魔女

## 攻撃

### エヴォケーション 力術

**使用** アクション **判定** [攻撃力]  
**対象** [影響力] 体 **射程** [照準力] マス

**効果** 使用者は攻撃を行なう。攻撃判定の直前に〔耐久力〕を1点以上(最大で [LV × 6] 点まで)減少させ、達成値に+ [(LV × 4) + [耐久力] の減少値] する。

力の流れを操り、炎、雷、冷気、衝撃、力場などといった物理的な現象を引き起こす魔法。

**防衛** プロテクション  
防衛術

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 1体 **射程** [照準力] マス

**効果** 対象の防衛判定の直前に宣言する。使用者は〔耐久力〕を1点以上（最大で〔LV×6〕点まで）減少させ、達成値に+〔（LV×4）+〔耐久力〕の減少値〕する。3レベル以上で、「対象：〔影響力〕体」かつ「射程：1マス」に変更できるようになる。  
【使用回数】1回/ターン

瞬間的に障壁、膜、力場などを作り出して被害から身を守る魔法。

**付与** エンチャントメント  
付与術

**使用** サポート **判定** なし  
**対象** 1体 **射程** [照準力] マス

**効果** 使用者は〔耐久力〕を1点以上（最大で〔LV×6〕点まで）減少させ、〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕の中から1種類を選択する。そのアビリティに+〔（LV×4）+〔耐久力〕の減少値〕する。  
【持続】対象が次に選択したアビリティを使用するまで。  
魔力を付与することで、能力を飛躍的に向上させる魔法。



**攻撃** グレイマター  
灰色の脳細胞

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 1体※ **射程** [照準力] マス

**効果** 対象の攻撃の直前に宣言する。対象が攻撃判定で用いる能力値を宣言した後、“攻撃の対象”は先に宣言された能力値で防御判定を行なう。その後に対象は宣言した能力値で攻撃判定を行なう。このとき、攻撃判定の達成値に+〔LV×5〕する。  
【使用回数】〔LV÷2〕回/ラウンド

脳細胞を十全に活用して相手の所作を分析することで、少し先の未来を予測できる。

**制御** ガーディアン  
守護神

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 1体/味方 **射程** 0マス

**効果** 対象が“攻撃の対象”になった直後に宣言する。使用者は対象を選択する直前に「シフト」を行なえる。その後、“攻撃の対象”を使用者に変更する。  
【使用回数】〔LV〕回/ラウンド

仲間を傷つけさせはしない。仲間を狙う一撃に君が体を滑り込ませてかばう。

**妨害** チャレンジ  
挑戦

**使用** サポート **判定** なし  
**対象** 効果参照※ **射程** 効果参照

**効果** 使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵が、使用者以外を対象に含んだ能動判定を行なう場合、達成値に-〔LV×10〕する。  
【持続】使用者が「KO」になるか、バトル終了時まで。  
敵に戦いを挑み、挑発することで君は敵にとって無視できない存在となる。

Whirlwind  
疾風を駆る者

攻撃

ランページ  
暴走

使用 アクション 判定 [攻撃力]  
対象 効果参照※ 射程 効果参照

効果 使用者は「シフト」を行ない、進入したマスに存在する任意の敵を対象に攻撃を行なう。攻撃が終了するまで、すべての対象は使用者と同じマスに存在するものとして扱う。さらに、攻撃判定の達成値に+ [LV × (移動力) + 2] する。

【使用回数】 [LV ÷ 3] 回 / ラウンド

【取得条件】《鋼鉄の騎士》の取得。

乗機を暴走させて進路上の敵を次々となぎ倒し、引き潰していく。

増強

スティールナイト  
鋼鉄の騎士

使用 パーマネント 判定 なし  
対象 使用者 射程 なし

効果 使用者のみが所持できる〈乗機〉を1個取得する。取得時に〔感応力〕〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕に合計で [LV × (5 + 取得したマシーナリーのアーツの種類数)] 点を割り振る (最小0、上限なし)。〈乗機〉を所持している間、各アビリティが割り振っただけ上昇する。

【バトル外】「ムーブ」を行なうとき、移動できるマス数が [LV] 増加する。

君は乗機とも呼べる乗り物を所持している。

防御

ギミック ヴァーサタイル  
絡線：八面六臂

使用 インタラプト 判定 [防御力]  
対象 効果参照※ 射程 効果参照

効果 使用者か、使用者と同じマスが隣接するマスに存在する味方を対象に含んだ攻撃による攻撃判定の直後に宣言する。その攻撃に対する防御判定を使用者のみが行ない、使用者と同じマスが隣接するマスに存在する味方全員にもその達成値を適用する。

【使用回数】 [LV] 回 / ラウンド

※《絡線》で《八面六臂》を選択

人を越えた身体が可能とする八面六臂の防衛行動。周囲に及んだすべての攻撃を弾き落とす。

Hamelin  
導きの楽師

回復

ティアドロップ  
落涙

使用 アクション 判定 [支援力]  
対象 [[影響力] + LV] 体 射程 [照準力] マス

効果 使用者は [支援力] で判定を行なう。対象の [耐久力] を [判定の達成値] 点回復する。対象が望まない効果を受けている場合、その中から1種類を選択して即座に終了する。4レベル以上で、対象が受けている望まない効果をすべて終了させることができるようになる。

君の追真の演技を前に、見た者は感動して涙を流し、心が洗われる。

**回復** オークストラ **楽団**

**使用** サポート **判定** なし  
**対象** 効果参照※ **射程** 効果参照

**効果** 味方側全員は、使用者と同じマスが隣接するマスに存在する限り（使用者は無条件で）、〔耐久力〕の回復量が  $[LV \times (5 + \text{取得したコンダクターのアーツの種類数})]$  点増加する。  
**【持続】** 使用者が「KO」になるか、バトル終了時まで。  
 周囲の仲間を指揮し、ひとつの楽団としてまとめ上げる。君の指揮下にある仲間は、ひとつにまとまることで重厚なハーモニーを生みだす。

**行動** アインザツ **同調始動**

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 効果参照※ **射程** 効果参照

**効果** 使用者が「未行動」のとき、味方がターンを開始する直前に宣言する。使用者および「未行動」である使用者の《楽団》の対象は、ナンバーを無視して即座にターンを開始できる。使用者は、この効果を受けたキャラクターの中でターンを開始する順番を決定すること。  
**【使用回数】**  $[LV]$  回／バトル  
 仲間の動作に合わせて同時に演奏を始める。



**攻撃** パフォーマンス **演武**

**使用** アクション **判定** [攻撃力]  
**対象** [影響力] 体 **射程** [照準力] マス

**効果** [攻撃力] [防御力] に  $+ [LV \times (4 + \text{取得したパフォーマンスのアーツの種類数})]$  する。さらに、使用者は上記の効果を得たうえで、対象に攻撃を行なう。  
**【持続】** 使用者の次のターン開始時まで（[攻撃力] [防御力] の増加）。  
 洗練された武術の型は芸術にまで昇華され、見る者を魅了する。

**強化** ソードファイト **殺陣**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵を対象とした判定の達成値に  $+ [使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵の数 (最大3) \times (LV \times 3)]$  する。  
 格闘シーンや剣術の技術。乱闘の最中、多数の敵を相手取ることによって君は強さを増す。

**制御** ガーディアン **守護神**

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 1体／味方 **射程** 0マス

**効果** 対象が“攻撃の対象”になった直後に宣言する。使用者は対象を選択する直前に「シフト」を行なえる。その後、“攻撃の対象”を使用者に変更する。  
**【使用回数】**  $[LV]$  回／ラウンド  
 仲間を傷つけさせはしない。仲間を狙う一撃に君が体を滑り込ませてかばう。



**攻撃** デスベラード  
**無鉄砲**

使用	サポート	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** [攻撃力]に+ [LV×(7+取得したサイボーグのアーツの種類数)]し、[防御力]に- [LV×2]する。  
**【持続】** サポートを消費してこの効果を終了させるか、バトル終了時まで。  
**【取得条件】**《身体強化》の取得。  
 脳のリミッターを解除し、人を超えた動作を可能とする。身体への負荷や君への攻撃は気にならない。いざとなれば身体の換えは利くのだから。

**攻撃** リベリオン  
**逆反**

使用	インタラプト	判定	[攻撃力]
対象	効果参照※	射程	[照準力]マス

**効果** 使用者の防御判定の直前に宣言する。その防御判定を「ファンブル」にする代わりに、使用者に攻撃を行なったキャラクターに攻撃を行なう。  
**【使用回数】** [LV] 回/ラウンド  
 転んでもただでは起き上がらない。やられたらやり返す……倍返しだ！

**増強** フーステッド  
**身体強化**

使用	パーマネント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** [表現力] [影響力] [照準力]を除くすべてのIP消費上限が [LV×3] 上昇するが、[表現力]のIP消費上限が [LV×4] 減少する。その結果、IP消費上限が「0」を下回った場合、[「下回った値×増強係数」]だけ [表現力] が減少する (最小1)。さらに、IPを [LV×3] 点得る。  
 君は強化手術や置換手術などによって身体を強化している。その代償は人間性の喪失である。



**攻撃** スピーチ  
**演説**

使用	アクション	判定	[支援力]
対象	[[影響力]+LV]体	射程	1マス

**効果** 使用者は攻撃を行なう。この攻撃はエグゼキューターのみを対象にできる。攻撃判定は[支援力]を使用し、対象の防御判定は[防御力]の代わりに[支援力]を使用すること。4レベル以上で、対象は[防御力]と[支援力]のどちらか低いほうで防御判定を行なわなければならない。  
**【使用回数】** [LV÷3] 回/ラウンド  
 君の言葉は、時として強力な武器となる。

**強化** チャームポイント  
**魅力**

使用	パーマナント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** 使用者が最も高い能力値で判定を行なう場合、達成値に+ [LV×7] する。ただし、最も低い能力値で判定を行なう場合、達成値に- [LV×2] する。  
*突出した能力や特徴は、時として欠点を補って余りある魅力を持つことがある。*

**改良** ライブ  
**公演**

使用	パーマナント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** 《演説》を「射程：[照準力]マス」に変更し、エグゼキューター以外も対象として選択できるようになる。また、《演説》による攻撃判定の達成値に+ [LV×(5+取得したアイドルのアーツの種類数)] する。エグゼキューター以外の対象は、[防御力][支援力]のどちらかで防御判定を行なえる。4レベル以上で、エグゼキューター以外もエグゼキューターと同様の処理を行なうようになる。  
**【取得条件】**《演説》の取得。  
*君の言葉は、より多くの者たちに届けられる。*



**攻撃** カッチングプラン  
**切刻**

使用	アクション	判定	[攻撃力]
対象	[影響力]体	射程	1マス

**効果** 使用者は対象に攻撃を行なう。また、攻撃判定の任意のダイスすべてを [LV] 回まで振り直すことができる。  
**【使用回数】** [LV×3] 回/バトル  
*食材の繊維や大きさ。それらを見極めて切り刻む。食材の切り方ひとつで料理の味は大きく変わるのだ。*

**回復** コルドロン  
**大鍋**

使用	アクション	判定	[支援力]
対象	[[影響力]+LV]体	射程	1マス

**効果** 使用者は [支援力] で判定を行なう。対象の [耐久力] を [判定の達成値] 点回復する。  
 また、常に使用者の取得している“【使用回数】 [LV×n] 回/バトル”のパンクエットのアーツの使用回数を [LV÷2] 回増加させる。この使用回数を増加させる効果は「使用：パーマナント」として扱う。  
*大勢に料理をふるまうために用いる大きな鍋。*

**回復** ソウルフード  
**魂の料理**

使用	サポート	判定	なし
対象	[影響力]体	射程	1マス

**効果** 対象の [耐久力] を [LV×8 + [表現力]] 点回復する。  
**【使用回数】** [LV×3] 回/バトル  
*君が魂を込めた珠玉の一品。食べた者はその美味しさに、思わず笑顔がこぼれる。*



**制御** ディフュージョン  
情報拡散

使用	インタラプト	判定	なし
対象	1体	射程	〔照準力〕マス

**効果** 対象が「対象：n体」のアーツまたはデザインを宣言した直後に宣言する。そのアーツの対象を+1体する。  
【使用回数】[LV]回/ラウンド  
ネットワークを介して情報を拡散し、広範囲に影響を与える。



**移動** フォーメーション  
陣形

使用	アクション	判定	なし
対象	[LV+1]体/味方側	射程	〔照準力〕マス

**効果** 使用者は対象に「シフト」を行なわせることができる。「シフト」の移動先は使用者が決定すること。さらに、対象は〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕のいずれか1種類に+〔LV×5〕する（対象ごとに選択可能）。  
【持続】使用者が「KO」になるか、バトル終了時まで。  
*陣形を組み上げて仲間と連携することにより、戦力を最大限に引き出す。*

**付与** ゲームメイク  
采配

使用	インタラプト	判定	〔支援力〕
対象	1体※/味方側	射程	〔照準力〕

**効果** 対象が行なう判定の直前に宣言する。使用者は〔支援力〕で判定を行ない、達成値に+〔LV×(5+取得したストラテジストのアーツの種類数)〕する。対象は判定を行わず、この判定の達成値を自身の判定の達成値として用いる。  
【使用回数】[LV]回/ラウンド  
*巧みな知略は時として力に勝つこともある。*

**攻撃** グラウンドワーク  
寝技

使用	アクション	判定	効果参照
対象	〔影響力〕体	射程	1マス

**効果** 使用者は攻撃を行なう。攻撃判定は〔攻撃力〕〔支援力〕のどちらかを選択し、選択したアビリティに+〔LV×4〕して行なうこと。さらに、対象が使用者と同じマスに存在する場合は「組みつき」を受ける。4レベル以上で、《寝技》による「組みつき」を終了するためには、サポートの代わりにアクションが必要になる。  
*どんな異性でも落とす寝技。一説では48種類のバリエーションがあるといわれている。*

**強化** キャラクター  
夜の女王

使用	パーマネント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** 使用者と同じマスが隣接するマスに存在するキャラクターのみを対象に能動判定を行なう場合、達成値に+ [LV×(5+取得したバタフライのアーツの種類数)] する。使用者と同じマスに存在するキャラクターのみを対象にする場合、上記の代わりに達成値に+ [LV×(7+取得したバタフライのアーツの種類数)] する。

目で殺し、触れて落とす。君の手にかかればどんな相手もイチコロだ。

**付与** キャプチャー  
恋の虜

使用	サポート	判定	[支援力]
対象	1体※	射程	[照準力] マス

**効果** 使用者は対象と対決を行なう(対象が望むなら対決は不要)。このとき、対象は[防御力][支援力]のどちらかを選択できる。使用者が「勝利」した場合、対象は使用者の「恋の虜」となる。使用者は、使用者の「恋の虜」を対象とした判定の達成値に+ [LV×5] を得る。

【持続】「脱落」するか、シナリオ終了時まで。  
【使用回数】1回/ターン  
【バトル外】タスクの「行動」として使用できる。  
巧みな手口で、相手の心を骨抜きにする。



**攻撃** カーウィング  
彫刻

使用	アクション	判定	[攻撃力]
対象	[影響力] 体	射程	1マス

**効果** 使用者は攻撃を行なう。対象にダメージを与えた場合、対象の[防御力]は [LV×5] 点減少する。

【持続】対象がサポートを消費してこの効果を終了させるか、バトル終了時まで。  
【使用回数】[LV÷3] 回/ラウンド  
対象物を彫り進めることで本質をあぶり出し、丸裸にする。

**付与** フォートレス  
城砦

使用	サポート	判定	なし
対象	効果参照※	射程	効果参照

**効果** 使用者が存在するマスに「城砦」を設置する。敵が「城砦」マスに進入するためには2マスぶんの移動が必要となる。また、「城砦」マスに存在するキャラクターは、「城砦」の以外のマスから行なわれる能動判定に対する受動判定の達成値に+ [LV×5] する。

【持続】使用者が再び《城砦》を使用するまで。  
【バトル外】タスクの「行動」として使用者が存在するマスに「城砦」を設置する。  
瞬く間に、城砦や防衛兵器などを造り出す。

**付与** モデリング  
彫塑

使用	サポート	判定	なし
対象	1体※	射程	1マス

**効果** 宣言時に [攻撃力][防御力][支援力] から1種類を選択すること。対象の選択したアビリティに+ [LV×(5+取得したモデラーのアーツの種類数)] する。

【持続】再び同じ対象に《彫塑》を使用するか、バトル終了時まで。  
対象に肉付けをして造形する技法。肉付けによって対象のイメージや新たな一面を強調する。

# Item アイテム

**アイテム** **アトリエ**

**効果** 調査フェイズの開始時に、スポットのない設置可能なマスに“アトリエ”マスを設置する。PCは“アトリエ”に存在する間、「移動」の代わりに「行動」を行なえる。購入不可。

**アイテム** **ヴィークル**

**効果** 「ムーブ」を行なうとき、移動できるマス数が「1」増加する。  
自動車、バイク、自転車、馬などの乗り物。

**アイテム** **かね  
お金**

**効果** 「アイテム購入」において、選択したアイテムを1個手に入れることができる。あるいは、「情報収集」判定の難易度が1段階低下する。複数所持可能。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム** **ギフトラッピング**

**効果** 使用者のタスクの任意の時点で宣言する。任意のキャラクターに、使用者の持つアイテム1個を譲渡する。【使用回数】1回/タスク  
贈り物用の包装と運送サービス。

**アイテム** **ごうか しょくじ  
豪華な食事**

**効果** 「休憩」と同時に宣言する。シナリオの間、使用者および使用者と同じマスに存在するPCの【耐久力】の最大値を「10」上昇させる。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム** **IPS**

**効果** 「ムーブ」を行なうとき、1D20を2回ロールして好きな方の結果を採用できる。  
イマジンの分布を計測して位置を割り出すことのできる装置。携帯端末などに付属している。

**アイテム** **アロマオイル**

**効果** 「休憩」と同時に宣言する。使用者および使用者と同じマスのPCは調律値を「1」上昇させる。【使用回数】1回/シナリオ  
気分をリラックスさせてくれる香料。

**アイテム** **エクスプレス**

**効果** タスクの「移動」と同時に宣言する。「ムーブ」の前か後に1マスの「シフト」を行なう。【使用回数】3回/シナリオ  
特急車両の乗車券。急ぎの用事の際にはぜひ。

**アイテム** **おも で しな  
思い出の品**

**効果** いつでも宣言できる。使用者は“思い出に残る物品”を演出し、調律値を「1」上昇させる。購入、譲渡不可。【バトル】同様に使用可能。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム** **げんせ きずな  
現世の絆**

**効果** 調律判定の達成値に+3する。購入、譲渡不可。【重複】3個まで可能。【バトル】同様に適用。  
転調前の世界と強い結びつきのある物品。

**アイテム** **じんぶつ  
コネ：人物**

**効果** 取得時にNPCを1人選択すること。そのNPCに協力を要請することで、任意の時点で追加のタスクを行なえる。購入、譲渡不可。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム** そしき  
**コネ：組織**

**効果** 取得時に組織を1種類選択すること。その組織に協力を要請することで、能力値判定の直後に達成値に+1 D 20する。購入、譲渡不可。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム**  
**サーヴァント**

**効果** 使用者のタスクごとに1回まで、追加で「情報収集」または「アイテム購入」を行なえる。【使用回数】3回/シナリオ  
*君のために働いてくれる従者や仲間。*

**アイテム** しこうひん  
**嗜好品**

**効果** 判定で「クリティカル」が発生したときに宣言する。使用者は調律値を追加で「1」上昇させる。譲渡不可。【バトル】同様に使用可能。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム** じょうほうもう  
**情報網**

**効果** 「情報収集」判定の達成値に+3する。購入、譲渡不可。【重複】3個まで可能。  
*情報を仕入れるために動いてくれる集団。*

**アイテム** じんみやく  
**人脈**

**効果** いつでも宣言できる。「断片」を1個選択する。その「断片」を含んだ情報の存在するスポットがすべて判明する。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム**  
**セーフハウス**

**効果** 調査フェイズの開始時に、スポットのない設置可能なマスに“セーフハウス”を設置する。PCは「移動」で“セーフハウス”マスに移動できる。購入不可。  
*君たちの秘密基地。集合場所などに最適である。*

**アイテム** そうしょ  
**蔵書**

**効果** 「情報収集」を行なうとき、「断片」の不足や超過の合計数を1個少ないものとして扱う。多数の本や資料を所有している。これらで得た雑学は、調査において役に立つことも多い。

**アイテム** びん  
**チャーター便**

**効果** 「移動」と同時に宣言する。イベント、スポットまたはキャラクターの存在するマスに任意のPC全員を移動する。【使用回数】1回/シナリオ

**アイテム** ちようりつき  
**調律器**

**効果** 調律判定を行なうとき、使用者は1回だけ判定を振り直すことができる。【バトル】同様に使用可能。  
*因子や転調の調律を補助してくれる装置。*

**アイテム**  
**テレポーター**

**効果** 「移動」と同時に宣言する。使用者は進入可能な任意のマスに移動する。【使用回数】1回/シナリオ  
*イマジンを感じし、その座標に転移する装置。*

**アイテム**  
**パトロン**

**効果** タスクの「行動」を消費して、「難易度：普通」の判定を行なう。「成功」した場合、**お金**を1個取得する。購入、譲渡不可。  
*あなたのために資金を提供してくれる人物。*

**アイテム**  
**モバイルPC**

**効果** 「情報収集」で「断片」を指定したとき、情報に設定された「断片」に対して一致している数といくつ多い（または少ない）かが判明する。その後1回だけ「断片」を指定し直すことができる。

# Nova Effect ノヴァエフェクト

調律者に選ばれたイマジナントや、ホストやゲストのイマジナントのみが使用できる、調律や転調によって限定的に世界を書き換える特別な技法です。これらは調律値(転調値)を2回分使用することで「対象:1体※」「射程:4マス」に変更することができます。

NE

エクステンド  
拡張 ☆

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 使用者/1体※ **射程** なし/4マス

**効果** 対象が行なう、または対象になったNEを除く「対象:使用者」以外のサポート、アクション、インタラプトと同時に宣言する。その対象を[調律値(転調値)÷3]体増加させる。使用者は[照準力]マス以内の選択可能なキャラクターの中から追加で対象を選択すること。

【使用回数】1回/ラウンド

世界を限定的に書き換え、影響を拡大する。

NE

オーギュメント  
増大 ☆

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 使用者/1体※ **射程** なし/4マス

**効果** 対象が行なう判定の直後に宣言する。使用者は調律判定(転調判定)を行ない、その判定の達成値に+ [調律判定(転調判定)の達成値] する。

【重複】何回でも可能。ただし、同じ判定に使用できるのはキャラクターにつき1回までである。

事象を調律(転調)によって強化する。強化された事象は力や指向性を増し、本来では成し得ない領域へと至る。

NE

コンヴァージ  
収束 ☆

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 使用者/1体※ **射程** なし/4マス

**効果** 対象が「使用:パーマメント」以外の効果の対象になった直後に宣言する。その効果で選択された対象から[調律値(転調値)÷3]体を対象から除外する(最小で1体)。その後、使用者はもとの対象の中から対象を選択すること。この効果による対象の減少は、「対象:n体」以外の特殊な選択方法であったとしても、決定後の対象から除外できる。

【使用回数】1回/ラウンド

世界を限定的に書き換え、影響を収束させる。

NE

スキップ  
倍速 ☆

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 使用者/1体※ **射程** なし/4マス

**効果** 《倍速☆》によって発生したターンを除くいずれかのキャラクターのターン終了時に宣言する。対象は即座にターンを開始する。複数のキャラクターが《倍速☆》を宣言した場合、その中で最も調律値(転調値)の高いキャラクターの宣言のみが認められる(同値ならば1D20で決定)。対象がこのターンを行なうことで「行動済」にはならない。

【使用回数】1回/ラウンド

調律(転調)によって自身の時間を加速させる。

NE

ロールバック  
遡行 ☆

**使用** インタラプト **判定** なし  
**対象** 使用者/1体※ **射程** なし/4マス

**効果** 対象の【耐久力】が「0」になった直後に宣言する。対象の【耐久力】の現在値を[調律値(転調値)×10] (【耐久力】最大値が上限)点に変更し、対象の受けている望まない効果をすべて終了させる。

【使用回数】3回/シナリオ

調律(転調)によって自身の時間を逆流させ、受けた影響を消滅させる。

# Rule Section

## ルールセクション



世界改変RPGアルスノヴァ

# Rule of Judge

## 判定のルール

### 判定

*Judge*

キャラクターが何らかの行動を行なうときに、それが成功するか失敗するかがわからない場合、その成否をダイスロールによって決定します。これを「判定」と呼びます。

判定は成否をランダムに判断するものなので、成功が明らかな場合や、どう頑張っても成功する可能性がない行動に対しては判定を行なわないでください。また、それらの判断はGMが行ない、プレイヤーにその結果を伝えてください。

### 能力値の指定

判定は1種類の能力値を指定して行ないます。PCはこれから行なおうとする行動にどの能力値を使用するかを決定し、GMに宣言します。このとき、必要であればGMはPCに件の能力値を指定した理由を尋ねても構いません。

どの能力値を使用したかによって行動に対してどのようにアプローチをするかを考えることは、プレイを盛り上げるのに一役買います。ただ、理由をつけなければ判定が行なえないわけではないので、理由づけに詰まるようでしたら、そのまま判定を行ないましょう。

### 目標値

目標値とは、行なおうとしている行動がどれだけ難しいものなのかを表わす数値です。数値が高ければ高いほどより難しいことをあらわします。目標値は、シナリオのレーティングによって決定します。基本的には「レギュレーション (P 128)」の「目標値と難易度」の項目に従って決定してください。もしもGMが任意に決定する場合は、以下の表を参考にその行動の難しさによって目標値を決定してください。

### 能力値のガイドライン

【力】 身体能力に基づいた行動を行ないます。

【技】 身につけた技術や知識に基づいた行動を行ないます。

【芸】 独自の発想に基づいた行動を行ないます。

### 難易度と目標値

難易度	目標値
至易	基準値 - 5
容易	基準値 - 2
普通 (基準値)	[レーティング × 2] + 8
困難	基準値 + 2
至難	基準値 + 5
絶望	基準値 + 10

## ダイスロール

指定された能力値の数値を宣言したら、PCはその数値の個数だけD 20を手にして振ります。これをダイスロールと呼びます。単に“ロール”と書かれている場合はダイスロールを指します。また、判定以外でもD 20を振る行為をダイスロールと呼びます。

**ダイスを減らして達成値を増加する** 判定を行なう直前に、ロールするダイスの個数を任意の数だけ減らすことで、達成値が「減らしたダイスの個数×2」だけ増加します。ただし、ダイスが0個以下になるように減らすことはできません。

**クリティカル** 判定のダイスロールで“出目20”のダイスが1個以上ある場合、判定はクリティカルとなります。クリティカルが発生した場合、調律値（P 88）が「1」上昇します。20未満の出目でクリティカルが発生した場合は、“出目20”が出たものとして扱います。

**ファンブル** 判定のダイスロールですべてのダイスが“出目1”である場合、判定はファンブルとなります。ファンブルとなった判定は、どれだけ修正値があったとしても達成値が「0」になります。

## 状況による修正

判定の際に置かれた状況によっては、判定が簡単になったり難しくなったりすることがあります。その場合、GMはその判定の難易度を1段階下げたり上げたりすることができます。目標値を伴わない判定（アーツの判定や対決など）の場合は、以下の表を参照してGMが修正値を決定してください。

### 修正の例

状況	修正値
絶望的な状況	達成値－10
極めて不利な状況	達成値－5
不利な状況	達成値－2
有利不利はない	達成値±0
有利な状況	達成値＋2
極めて有利な状況	達成値＋5

## ブースト

キャラクターはアビリティを使用した判定を行なうときに「ブースト」を宣言することができます。この「ブースト」によって判定の達成値が増加します。

「ブースト」は判定を行なう直前に宣言し、判定を行なうキャラクターが最大で「表現力」までの任意の値の「耐久力」を減少させることで、達成値が「減少した〔耐久力〕」の値だけ増加します。ただし、「耐久力」が「0」になるように減少させることはできません。

## 達成値の算出

ダイスロールを行なったら、それぞれのダイスの出目を確認して、その中で最も高い出目を見ます。この数値を“達成値”と呼びます。もしも判定の達成値に修正を加える値があれば、最も高い出目とその値を合計します。この数値が高ければ高いほどキャラクターにとって有利となります。

$$\text{達成値} = \text{〔判定ダイスの最も高い出目} + \text{修正値〕}$$

## 成功と失敗の決定

達成値と目標値を比べて、その結果が目標値以上だった場合、その判定は「成功」となります。逆に目標値未満であれば「失敗」となります。

## 判定の結果

判定の結果には「成功」か「失敗」の2種類が存在し、GMはそれぞれの結果、何が起るのかを演出します。

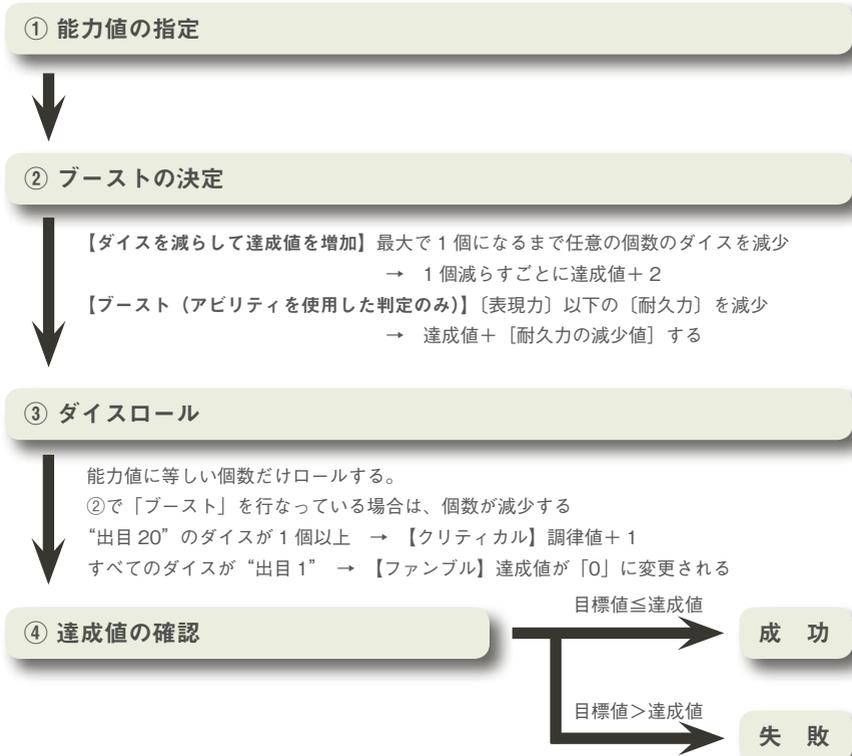
## いろいろな判定

*Various Judge*

判定にはさまざまな種類がありますが、どれも基本的には判定のルールに従って行ないます。能力値のみを用いた判定を“能力値判定”と呼びます。これに対してアビリティを用いた判定も存在します。詳細は「[バトルでの判定 \(P 108\)](#)」を参照してください。

## 判定の手順

*Procedure of Judge*



## Showdown 対決

2人のキャラクターが成否を争う場合や、ある行動に対して対処を行なうといった場合は、対象となる2人のキャラクターが判定を行ないます。これを「対決」と呼びます。

例えば、どちらが先に目標を見つけることができるかといった競争の場面や、攻撃に対してそれを防御するといった対抗の場面でこのルールを使用します。

### 能動側と受動側

対決の対象となるキャラクターは、それぞれ能動側と受動側に分けられます。「対決」を仕掛けるキャラクターを能動側とし、能動側に対応して行動を行なうキャラクターを受動側とします。

### 能動判定と受動判定

最初に、能動側のキャラクターは受動側を対象として、任意の能力値を選択して判定を行ない、達成値を算出します。これを“能動判定”と呼びます。次に、受動側のキャラクターは能動側を対象として、能動側で選択された能力値で判定を行ない、達成値を算出します。これを“受動判定”と呼びます。

### 勝利と敗北

「対決」は、対象となるキャラクターの優劣を決定するルールです。その結果には勝敗が存在します。

能動判定と受動判定との達成値をくらべて、より高い方が「勝利」となり、低い方が「敗北」となります。

ただし、例外として攻撃判定と防御判定の対決では、「勝利」と「敗北」は発生せず、代わりに独自の処理を行ないます。詳細は「[バトルでの判定 \(P 108\)](#)」を参照してください。

### 達成値が同値の場合

能動側と受動側の達成値が同じだった場合、それぞれのダイスロールの個数をくらべ、個数の多い方が「勝利」となります。ダイスロールの個数も同じだった場合は、達成値の優劣がつくまで能動側と受動側の判定を繰り返してください。

### 対決の手順

#### ① 能動判定 (能動側)



#### ② 受動判定 (受動側)



#### ③ 達成値の確認

能動判定 > 受動判定 → 能動側「勝利」  
能動判定 < 受動判定 → 受動側「勝利」

能動判定 = 受動判定  
→ ダイスの数の多い側が「勝利」  
→ ダイスの数も同じ場合は①に戻る

---

# Game Progress

## ゲームの進行

---

### セッション全体の流れ

*Flow of Session*

ゲームの一連の流れをセッションと呼びます。

セッションは、「セッションの準備」「当日の準備」「メインプレイ」「セッションの終了処理」の順番で行なわれます。

### セッションの準備

*Preparation of Session*

セッションを行なうための事前準備を行ないます。

### GMの準備

GMは、セッション当日までにさまざまな準備を行なう必要があります。GMが主に行なう必要のある準備は以下の通りです。

**ルールブックを読む** GMは、セッションを進行するためにルールを把握する必要があります。そのため、事前にルールブックを読み、内容を理解しておいてください。

**シナリオを準備する** セッションを行なううえで当日に遊ぶシナリオを準備する必要があります。シナリオは、付属しているものやサポートで提供されているシナリオを使用するか、GMが独自で作成したシナリオを使用してください。

**用具の準備** 当日使用するシート類やダイス、筆記用具など必要なものを準備します。さらに、ワールドマップにおけるキャラクターの位置を示すコマが必要になるので、GMはシナリオに登場させるNPCの数だけコマを準備します。また、エネミーのコマも必要になりますので、必要数だけ準備してください。

コマについての注意点はP 89を参照してください。

## 当日の準備

Preparation of the Day

セッションの当日には、まず実際にセッションを開始するための準備を行ないます。

## シナリオトレーラーの読み上げ

GMはシナリオに設定されている（あるいはGMが設定した）シナリオトレーラーを読み上げ、あらましを説明します。GMが独自にシナリオトレーラーを用意する場合、文章はシナリオの全容が明かされない程度に100～300文字程度でまとめましょう。

## 導入ハンドアウトの割り振り

導入ハンドアウトとは、PCがシナリオに関わるきっかけを提示するものです。PCのシナリオ参加に対するモチベーションに深く関わるので、しっかりと提示しましょう。

いくつかの導入ハンドアウトを提示し、プレイヤーはそれぞれ1種類の導入を選択します。または、GMがプレイヤーを指定して導入を割り振ります。

導入は基本的に1人につき1種類が割り振られますが、1種類の導入に2人以上が割り振られるものを作成しても構いません。

## シートの配布と記入

各プレイヤーにキャラクターシート、レコードシート、遊ぶシナリオの導入ハンドアウトシートを1枚ずつ渡します。レコードシートには、プレイに必要な事項を記入します。

### レコードシートの見方

#### ①シナリオレコード

キャラクター名、プレイヤー名、ゲームマスター名を記入し、プレイ日時にはセッション当日の日付を、シナリオ名にはセッションで遊ぶシナリオの名前を記入します。

#### ②耐久力

【耐久力】の最大値を書き込みます。

#### ③ノヴァエフェクト

調律値の最大値を記入します。

#### ④アドレス帳

ほかのPCすべて、邂逅で決定したNPC、導入ハンドアウトで得たNPCの名前を記入し、アドレス欄にチェックを入れます。

#### ⑤断片

シナリオ中に記入します。

#### ⑥摂理

シナリオ中に記入します。

The image shows a record sheet for 'Ars Nova' with various sections and callouts:

- 1** Points to the 'プレイヤー名' (Player Name) field.
- 2** Points to the '耐久力' (Durability) grid.
- 3** Points to the 'ノヴァエフェクト' (Nova Effect) section.
- 4** Points to the 'アドレス帳' (Address Book) table.
- 5** Points to the '断片' (Fragments) table.
- 6** Points to the '調律' (Tuning) field.

Other visible sections include: 名前 (Name), P.L.名 (P.L. Name), G.M.名 (G.M. Name), プレイ日時 (Play Date/Time), シナリオ名 (Scenario Name), 摂理 (Cephalopod), 断片 (Fragments), and アドレス帳 (Address Book).

**アドレス帳** レコードシートの「アドレス帳」欄にはPC全員の名前とシナリオに登場するNPC（途中で登場するNPCは書き込まない）および邂逅で取得したNPCの名前を記入します。その後、各導入ハンドアウトで指定されているNPCの覧の「アドレス」のチェックボックスにチェックを書き込みます。また、シナリオの導入からPC同士が知り合いという設定の場合は、PC全員の「アドレス」にチェックし、関係を決定します。そうでない場合は、シナリオの指示に従ってください。

**調律値** PCが調律者であることを表わし、値が高ければ高いほど、調律者としての力が強いことを表わします。すべてのPCは、調律値が[アウラ÷3]の状態でシナリオを開始します。調律値はシナリオ中にさまざまな方法で上昇しますが、調律値は最大で[アウラ÷2+5]までしか上昇しないことに注意してください。

## PCの作成

プレイヤーはそれぞれ1体のPCを作成します。GMはPC作成のレギュレーションを告げ、プレイヤーはそれに従って作成してください。

**アーキタイプの使用** プレイヤーはキャラクタービルドでPCを作成する場合にも、アーキタイプを選択して使用することができます。レーティング3のシナリオであれば、データをそのまま使用することができます。より高いレーティングのシナリオであれば、アーキタイプを成長させて使用してもよいでしょう。

**PCの持ち込み** プレイヤーによっては、事前に作成したキャラクターや以前使ったキャラクターを持ち込みたいと思うかもしれません。その場合は、GMに許可を得たうえでキャラクターを持ち込みましょう。ただし、GMやシナリオによって提示されたPCのレギュレーションに合致したキャラクターである必要があります。レギュレーションに合致していないPCはGMの指示に従ってリビルドやダウングレードを行いません。

## キャラクターの役割を分担する

キャラクターを作成するうえで、プレイヤー同士でデータの役割を分担することは重要です。キャラクター1人で多くの役割を担うことは不可能ではありませんが、得意分野にある程度特化したPC同士が協力しあうほうがより有利にシナリオを進めることができます。

バトルにおいては、敵を倒す“攻撃役”、味方を守る“防御役”、味方を支援したり敵を制御したりする“支援役”といった役割が考えられます。これらを組み合わせることでPC全体の戦力を向上させることができます。

PCが3人の場合、攻撃役、防御役、支援役がそれぞれ1人ずついるとよいでしょう。防御役と支援役を1人が兼任して、攻撃役を2人にしてもよいかもしれません。

PCが4人の場合、攻撃役が2人、防御役と支援役がそれぞれ1人いるとよいでしょう。

PCが5人の場合、PCが4人の場合の構成に加えて、攻撃役かもう1人の支援役とデータの傾向の違う支援役がいるとよいでしょう。あるいは、ふたつの役割を兼任したキャラクターでもよいでしょう。

## ダイスの準備

PCは20面体のダイスを用意します。判定に使用する個数だけあればよいですが、3～5個程度用意できれば十分でしょう。

持っているダイスの数よりも多くダイスロールを行なう必要がある場合は、1回ダイスを振った後に出目をメモするなどして覚えておき、必要な回数だけ振ってください。

## コマの準備

調査フェイズおよびバトルではPCを表わすコマを使用します。PCの識別ができるものであれば、プレイヤーの好きなコマを使用して構いません。ゲームショップなどで販売している色つきのポーンでもよいですし、大きすぎなければフィギュアでもよいでしょう。ただし、D20は、判定のダイスと見分けがつかなくなる可能性があるため、コマとして使用しないでください。

## 席順の決定

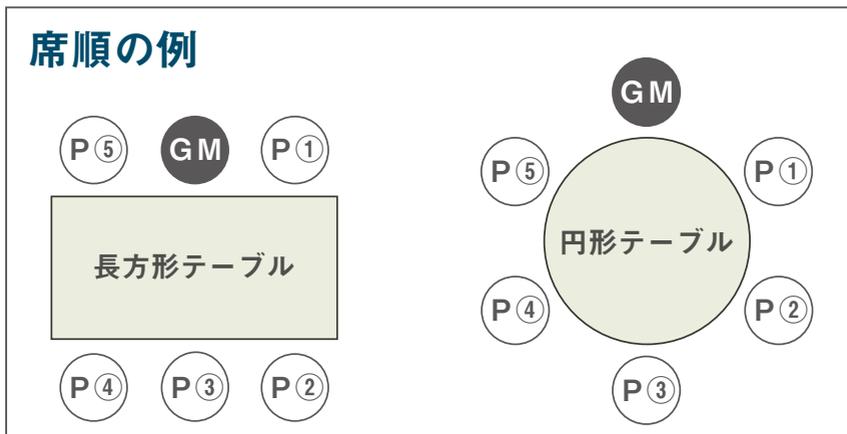
GMはプレイヤーの席の配置を自由に決定する権利を持っています。プレイヤーはGMの指示に従って席に着いてください。

長方形のテーブルの場合は、GMがテーブルの長辺の真ん中に座り、そこから時計回りにPCの〔感応力〕が高い順番にプレイヤーが座るとよいでしょう。

テーブルが正方形であったり円形であったりする場合は、GMが上座に座り、そこから時計回りにPCの〔感応力〕が高い順番にプレイヤーが座るとよいでしょう。

## 自己紹介

プレイヤーは作成したPCの自己紹介を行ないます。プレイヤーはPCの名前、年齢、性別、ライフパス、設定などのパーソナリティと、どんな活躍ができるデータかを簡単に紹介しましょう。



## ワールドマップ

*Preparing for the World Map*

メインプレイを開始したら、GMはワールドマップシートをテーブルに配置します。次に、ワールドマップの“振り出しマス”にPC全員のコマを配置します。

## ワールドマップの使い方

ワールドマップは、シナリオの世界そのものを表現するマップであるとともに、調査フェイズおよびバトルで使用するものです。線で区切られたそれぞれの面を“マス”と呼び、マスに書かれている数字を“ナンバー”と呼びます。

**0 (振り出し・KO) マス** 世界の最底辺の場所であり、PCのコマを最初に配置するマスです。このマスには「スポット」やアーツやアイテムなどの効果を配置することができません。

**1～19 マス** 世界を構成する場所の数々です。これらのマスにはイベントやスポットが配置されます。多くの場合、ナンバーの高いマスほどホストにとって重要で関係の深い場所であることを暗示していますが、それを意識しなくても構いません。

**20 マス** 世界の頂点を示す場所であり、世界を転調したホストが君臨するマスです。調査フェイズでは、このマスには「スポット」やアーツやアイテムなどの効果を配置することができず、条件を満たさない限り進入することができません。

**スポット** 特定の建物や場所を示します。マスに配置することで、そのマスに配置したスポットが存在することになります。スポットは「情報収集」を行なう場所であったり、イベントの発生場所であったりします。

スポットには必ず“このスポットで情報収集に用いる断片の合計数”が提示されます。

### ワールドマップの見方

①ピリオド  
ピリオドを管理する欄です。ピリオドを開始するごとに1から順番に印をつけます。

②マップ  
コマを配置して動かすマップです。調査フェイズとすべてのバトルで使用します。

③NPC・スポット  
マップに配置されるNPCとスポットのリストです。NPCの欄にはNPC名と、そのNPCが移動を行なう場合の方法やマス数を記入します。スポットの欄にはスポット名と、そのスポットでの「情報収集」で使用する「断片」の数を記入します。

④移動 (ムーブ)  
タスクの移動で用いる「ムーブ」のルールです。

NPC・スポット

マス	名前	断片	備考
1	...	...	...
2	...	...	...
3	...	...	...
4	...	...	...
5	...	...	...
6	...	...	...
7	...	...	...
8	...	...	...
9	...	...	...
10	...	...	...
11	...	...	...
12	...	...	...
13	...	...	...
14	...	...	...
15	...	...	...
16	...	...	...
17	...	...	...
18	...	...	...
19	...	...	...
20	...	...	...

移動 (ムーブ)

マス	移動方法	断片	備考
1	...	...	...
2	...	...	...
3	...	...	...
4	...	...	...
5	...	...	...
6	...	...	...
7	...	...	...
8	...	...	...
9	...	...	...
10	...	...	...
11	...	...	...
12	...	...	...
13	...	...	...
14	...	...	...
15	...	...	...
16	...	...	...
17	...	...	...
18	...	...	...
19	...	...	...
20	...	...	...

# Main Play メインプレイ

当日の準備が完了したら、いよいよ実際のプレイに入ります。この段階をメインプレイと呼びます。メインプレイでは、大きな流れの段階を表わす“フェイズ”と、“ピリオド”というゲーム内の時間単位を用いて進行していきます。

## ピリオド

*Period*

シナリオではワールドマップを“転調”された世界に見立てて行動することになります。ここでの各PCの行動の単位を“タスク”と呼び、PC全員がタスクを行なうと“ピリオド”と呼ばれる時間単位が経過します。

## タスク

*Task*

ピリオドの中で実際にPCが行動を宣言して実際に行なうことを“タスク”と呼びます。タスクでは、1回の「移動」と、1回の「行動」を選択して行ないます。

PCがタスクを行なうと「行動済」になります。全員のタスクが終了して次のピリオドが開始されると、すべてのPCは「未行動」になります。

## タスクを行なうPCの決定

〔感応力〕の高いPCから順番にタスクを行ないます。タスクの順番が回ってきたPCはタスクで行なう行動を選択します。

## タスクの演出と処理

GMはタスクの場面演出と判定などの指示を行ないます。GMが許可するならばPCが場面の演出をしても構いません。

判定が発生する場合は、PCはGMの指示に従って判定の処理を行ないましょう。

## ピリオドの手順

### ① ピリオド開始の宣言



### ② タスクを行なうPCの決定



「未行動」のPCのうち〔感応力〕の最も高いPCがタスクを行なう。

### ③ 同行するPCの指定 P.164



「未行動」の同じマスにいるPCを任意に選択して、タスクに同行させることができる。

### ④ タスクの開始



移動

行動

### ⑤ タスクの終了



「未行動」のPCが存在する？

NO

YES

### ⑥ ピリオドの終了

次のピリオドを開始する場合は①に戻る。調査フェイズを終了する場合は決戦フェイズに移行する。

## 移動

タスクを行なうPCは、「行動」の前か後に1回の「移動」を行なうことができます。この「移動」で行なえるのは“ムーブ”のみです。ムーブについての詳しいルールは「移動のルール (P 100)」を参照してください。

## 行動

タスクを行なうPCは、1回の「行動」を行なうことができます。この「行動」でシナリオを進行させるのに必要な「情報収集」や「因子の解除」を主に行なうこととなります。ほかにもPCにとって有利になるいくつかの行動があります。

**情報収集** さまざまな方法でシナリオに関する情報を調べます。情報収集で新たな「断片」や「摂理」が明らかになることがあります。情報収集は「スポット」の存在するマスでのみ宣言できます。PCは、任意の「断片」を選択（複数選択可能）し、それらを組み合わせて手に入れたい情報のタイトルを作成します。このとき、接続詞は自由につけても構いません。

例えば、「○○について」「○○の××について」のように作成します。もしも、「スポット」に存在する2種類の情報に該当する「断片」を選択した場合は、最初を選択した「断片」に該当する情報についてのみ判定を行ないます。例えば、「Aについて」「Bについて」という情報があるスポットで、「AとBについて」というように「断片」を選択した場合、「Aについて」の情報に対してのみ判定を行なうということです。

GMはそのスポットにある情報に設定された「断片」の過不足の数によって判定の目標値を告げます。「断片」の過不足が1個あるごとに難易度が1段階上昇します。ただし、選択した「断片」がそのスポットにある情報のどれにも該当しないか、その情報に必要な「断片」が含まれていない場合は、能力値判定を行なうことなく自動的に「失敗」します。判定が可能であれば、PCは能力値判定を行ないます。

## 情報収集の手順

### ① 情報収集の宣言

↓ 「スポット」の存在するマスで「行動」として宣言する。

### ② 断片の選択

↓ 「断片」はいつでも選択可能。複数の情報の「断片」を同時に選択した場合、最初を選択した「断片」の情報を優先。

### ③ 情報タイトルの作成

↓ 1個以上の「断片」を使用して作成。  
例：「○○について」  
「○○の××について」

### ④ 情報収集の判定

GMの告げた目標値で能力値判定を行なう。「断片」の過不足1個ごとに難易度が1段階上昇。ただし、以下の場合には自動的に「失敗」する。

- ・スポットにある情報に該当する「断片」が1個も含まれていない
- ・情報に設定されている必須の「断片」が含まれていない

成功

失敗

↓ 情報を取得

↓ 手に入らない

判定に「成功」したら、該当の情報を手に入れることができます。そして、その情報に設定されている「断片」を消去します。このとき、判定時に選択しなかった本来必要な「断片」も消去されます。逆に、判定時に選択したものの、本来必要のない「断片」は消去されません。一度消去された「断片」は、そのシナリオではもう使用しません。

**交流** キャラクター（他のPCもしくはNPC）のもとに訪れて会話を行ないます。その結果、調律値が「1」上昇します。「交流」はキャラクターがいるマスで宣言できます。キャラクターがいないマスでも「邂逅」で決定した人物に対して1回だけ「交流」を宣言できます。PC同士で「交流」を行なった場合、「交流」を宣言したPCのみ調律値が上昇します。ただし、「交流」によって調律値を上昇させることができるのは、キャラクターごとに1回のみ、合計で3回までです。「交流」を行なったら、レコードシートのアドレス帳にあるキャラクターの「交流」欄にチェックを入れてください。

**因子の調律** シナリオに設定された調律条件を満たした「因子」を調律します。どのマスでも行なえる場合もあれば、特定のスポットやイベントのマスでなければ行なえない場合もあります。調律の条件や必要な判定は「因子」ごとに設定されています。調律に判定が発生する場合は、調律判定（P 113）を用います。

**待ち合わせ** 「アドレス」にチェックのついたキャラクターを対象に宣言します。対象となったキャラクターがいるマスにコマを移動します。

**アイテム購入** アイテムを手に入れます。PCは所持している〈お金〉を1個消費することでアイテムを1個入手できます。〈お金〉がある限り1回の「アイテム購入」で複数のアイテムを購入できます。

**休憩** 十分な時間をとって休憩を行ないます。PCは能力値判定を行ない、〔耐久力〕を〔達成値+〔表現力〕〕点回復します。

## その他にできること

**アドレス交換** 自分のPCと同じマスにいるキャラクターの同意を得て「アドレス」を交換します。「アドレス交換」は、「移動」も「行動」も消費せずに宣言できます。アドレスを交換したキャラクター同士はアドレス帳の「アドレス」覧にチェックし、関係を設定してください。相手がNPCの場合は、NPC側のみこの処理を省略しても構いません。

**タスクの放棄** PCは現在のピリオドでタスクを行なわずに「行動済」になります。

## タスクの終了

GMはタスクで行なう行動が終了したと判断したらタスクの終了を宣言します。

現在のピリオドでまだタスクを行なっていないPCがいる場合は、「タスクを行なうPCの決定」から順番に処理を行なってください。

## ピリオドの終了

*End of Period*

PC全員が現在のピリオドにおいて「未行動」のPCが1人も存在しないことを確認したら、GMはピリオドの終了を宣言します。

## イベント

*Events*

シナリオの中でGMが提示する状況や行動を“イベント”と呼びます。これによってGMはシナリオで起こる出来事を挿入することができます。

イベントに参加したPCはそのピリオドでは「行動済」となります。

## イベントの開始と終了

イベントは、イベントが発生したマスにPCが移動して“イベントの参加”を宣言することで開始します。また、イベントによっては即座に参加または不参加を選択できるもの、強制的に参加するものもあります。イベントが解決すると、そのイベントは終了します。基本的に、イベントが解決されない限りそのイベントは残り続けます。ただし、GMが望むのなら、イベントが開始されることなく一定のピリオドが経過したり、なんらかの条件が満たされたりしたら、イベントが解決されることなく終了することにも構いません。

## イベントの参加者

イベントに参加するかはPCが任意に決定できますが、GMが強制的に参加を要請する場合もあります。また、PCがイベントマスに強制的に招集されることもあります。

## イベントの種類と条件

イベントにはさまざまな発生条件を持つものが存在します。GM向けの詳しい解説はゲームマスターセクション (P.116) を参照してください。

### タスクのオプションルール

#### タスクの順番を任意に決定する

PCやGMが望むならば、タスクを行なう順番を〔感応力〕によらずPCやGMの任意に決定しても構いません。

ただし、そうする場合はタスクを行なう順番を話し合うために時間を取られてしまうかもしれません。スムーズに順番を決定できるように参加者全員が配慮できるとよいでしょう。

#### PCがタスクに同行する

PCが望むならば、タスクを行なうPC以外にも、ほかのPCがそれに同行して同じタスクを協力して行なうことができます。タスクに同行したいPCは、GMにその旨を伝えてくださ

い。GMとタスクを行なうPCの両方が許可すれば、そのPCはタスクに同行することができます。ただし、タスクに同行するためには、PCがそのピリオドにおいて「未行動」であり、なおかつ同行先のPCと同じマスにいる必要があります。

タスクを行なうPCが「移動」を行なったら、タスクに同行したPCも同時に同じマスに移動します。その後、それぞれのPCが「行動」を行いません。このとき、タスクに同行したPCはタスクを行なうPCと同じ「行動」を同時に行なっても構いません。

タスクに同行したPCが「行動」を行なったら、そのPCは「行動済」になります。

## 導入フェイズ

### Introduction Phase

PCがシナリオにどう関わるのかを演出するフェイズです。プレイヤーが事前に選択した導入ハンドアウトに対応した導入を、そのプレイヤーのPCの導入として演出します。このフェイズでは、連続して“導入イベント”が発生することになります。

## 導入イベント

### Introduction Events

導入イベントに参加できるのは、基本的にその導入を選択したPCのみです。GMは参加するPCを中心に導入ハンドアウトに従ってイベントを演出します。演出が終了し、PCのシナリオに対する目的とモチベーションを確認できたらイベントを終了します。

全員の導入のイベントが終了したら、導入フェイズは終了します。

## 調査フェイズ

### Research Phase

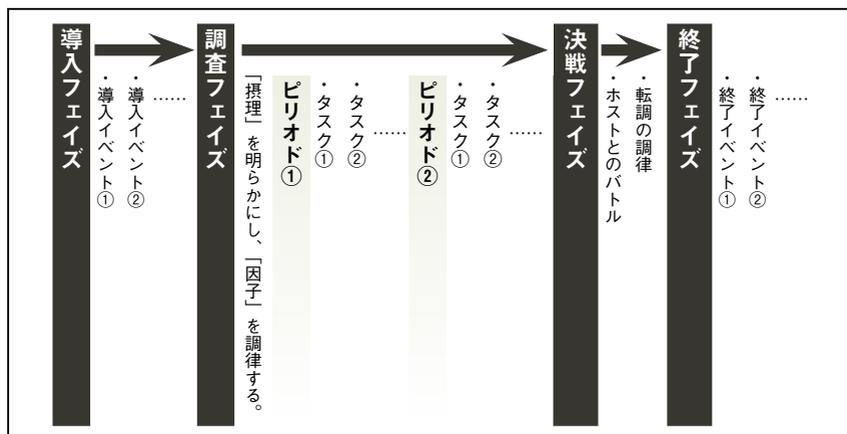
シナリオで起きた“転調”や、それに関する事件を調査するためにPCが行動を行なうフェイズです。

このフェイズではピリオドごとにPCがそれぞれ“タスク”を行なっていくことになります。ときにはGMの設定した“イベント”が発生することもあります。

## 調査フェイズの目的

### The Purpose

調査フェイズでは、「摂理」を明らかにして決戦フェイズへ移行する条件を満たすことを目的とします。そのためには、「情報収集」を行なって「断片」を集め、シナリオの真相に辿り着く必要があります。



## 調査フェイズのタイムリミット

*Time Limit*

GMは、ピリオドがいくつ経過することで調査フェイズが強制的に終了するかをPCに告げます。短いシナリオであれば3～4ピリオド程度、標準的なシナリオの長さであれば5～8ピリオド程度、長めのシナリオであれば10ピリオド以上ということもあります。

調査フェイズの終了条件をタイムリミット以前の時点で達成することが、調査フェイズでのPCの目的となります。

GMは基本的にタイムリミットをプレイヤーに教えてください。ただし、GMがPCにスリルを味わってもらうためにあえてタイムリミットを告げないことにしても構いません。その場合でも、調査フェイズ中にタイムリミットのヒントとなる情報を情報収集などで提示することが望ましいでしょう。

## 初期取得の断片

フラグメント

*Initial Acquisition of Fragment*

GMは調査フェイズの最初に開示される「断片」をプレイヤーに伝えます。各プレイヤーはレコードシートに開示された「断片」を書き込んでください。

このとき、同じ名称の断片が複数開示される場合があります。その場合は、同じ名称の断片の数も書き込みます。

## プロヴィデンス 摂理

*The Providence*

調査フェイズではホストによって“転調”された現実を調査し、解き明かしていくことになります。“転調”の内容を表わす要素を「摂理」と呼びます。

「摂理」にはいくつか種類が存在し、「情報収集」や「交流」などで獲得していくことになります。

ホスト

**聖体** ホストが誰であるかを表わす「摂理」です。“転調”を行なったイマジナントを“聖体（ホスト）”と呼びます。このホストが誰であるかは“転調”の重要な要素となります。

モジュレーション

**転調** 世界をどのように“転調”したかを表わす「摂理」です。多くの場合、“転調”で改変される事象はひとつのみであり、それが連鎖的に世界を作り変えることはあっても、複数の事象が改変されることはほとんどありません。

ファクター

**因子** “転調”が行なわれた後の世界で、重要な意味を持つ事象や法則、社会的な心理などを表わす「摂理」です。“転調”によって波及、変化した事象や法則などは、世界と強く結びついて、“転調”をより強固なもととしています。そのため、「因子」の在り方は千差万別であり、世界に対して強く結びついているものであればすべて「因子」として成立する可能性があります。

「因子」はシナリオごとに1～4個まで設定されており、それぞれホストの力を強化する要素となっています。「因子」は「情報収集」およびイベントによって明らかになります。

明らかになった時点で「因子」の内容、対応する権能および解除の条件が開示されます。「因子」は「因子の解除」を宣言して解除条件を満たすことで解除できます。

## 摂理の解除とペナルティ

摂理を解除しないまま調査フェイズを終えると、解除されなかった摂理に設定されている影響を受けます。また、「因子」が解除されていない場合、ホストは「因子」に設定されている権能を取得した状態で決戦フェイズを迎えることになります。

フラグメント

### 断片

Fragment

シナリオにおける情報の欠片となる言葉を「断片」と呼びます。情報収集を行なう際に「断片」をひとつないし複数を組み合わせ指定し、処理を行なうことになります。

## 断片の共有

PCがそれぞれ手に入れた「断片」は、同じマスにいるほかのキャラクターと共有することができます。このとき、すべての「断片」を共有してもよいですし、一部だけを共有しても構いません。

「アドレス帳」の「アドレス」欄にチェックがついているキャラクターに対しては、自身のタスクの最中であれば同じマスにいらなくても宣言するだけで共有を行なうことができます。

## 調査フェイズの終了

The End of the Research Phase

PCが「転調」を解除した状態で、PCのいずれかが“②マス”に進入した後ピリオドが終了した時点で、調査フェイズは終了します。

また、ピリオドがシナリオに設定されたタイムリミットに達した場合も調査フェイズは強制的に終了します。その場合、決戦フェイズのバトルにおける最初のラウンドは、すべてのPCはターンを行なうことなく「行動済」なります。

## 決戦フェイズ

Climax Phase

GMが調査フェイズの終了を宣言した時点で、決戦フェイズに移行します。決戦フェイズは、調査フェイズが終了した直後のピリオドにおいて“決戦イベント”として処理し、基本的にPCは全員参加となります。

決戦フェイズでは、“転調”を行なったホストとのバトルを行なうことになります。

## 決戦フェイズ開始の演出

Production of Start

PC全員は“転調”を行なった張本人であるホストと接触します。GMはこれから戦うことになるホストとそれに伴うエネミーの演出を行ないます。

## バトルの開始

*Start of the Battle*

開始の演出が終わったならば、バトルへと移行します。このバトルは、調査フェイズで発生するバトルよりも危険度の高いシナリオ中で最後のバトルとなります。

## バトルの勝利条件

決戦フェイズでのバトルは、基本的にホストを「KO」した状態でそのラウンドが終了した時点で、PCの「勝利」となります。

そのほかにも、必要であればGMは勝利条件を自由に設定しても構いません。例えば、ホストが「KO」したとしてもほかのエネミーを全滅させなければならない——などとしてもよいでしょう。

## バトルの終了

*The End of Battle*

バトルの勝利条件を満たした時点、あるいはPC全員が「KO」してラウンドを終了した時点でバトルは終了します。

PCがバトルに勝利した場合、「KO」していたPCは〔耐久力〕が「0」から「1」に変更されます。その後、PCはホストをポピュラスにするか、「ポピュラス化の否定 (P 113)」を行なうことでイマジナントのままにするかを選択します。

PCがバトルに敗北した場合、「転調」の影響は世界に定着します。また、PC全員は「脱落」してポピュラスとなります。ただし、ホストがPCのポピュラス化を望まない場合は、無条件でイマジナントのままにすることもできます。

## 転調の調律

決戦フェイズのバトルに勝利した場合、「転調の調律」を行なうことができます。

「転調の調律」に「成功」すれば“転調”を元に戻すことができます。「失敗」した場合、GMが許可した場合に限り、バタフライエフェクトチャートの出目を+10する代わりに目標値を〔PCの人数×2〕減少させて再挑戦することができます。

そうでなければ、「転調の調律」をあきらめることとなります。その場合は、転調は世界に定着し、バッドエンドを迎えることになるでしょう。

「転調の調律」に関する詳しいルールはP 113を参照してください。

## バトル後の処理

*Production After Battle*

バトルが終了し、「転調の調律」に成功したら、“転調”された世界は元の世界に戻り、事件は幕を閉じます。PCがバトルに敗北していたり、「転調の調律」に失敗していたならば、“転調”は世界に定着を演出し、事件は幕を閉じます。

## 終了フェイズ

*End Phase*

事件が何らかの形で終了した後の後日談を演出するフェイズです。それぞれのPCが事件後どうなったのか、これからどうするのかなどを演出します。

このフェイズでは、シナリオの幕引きや後日談などといった“終了イベント”を連続して発生させることになります。基本的にはGMが主導で行ないますが、PCに演出の案がある場合はそれをできる限り採用してください。

## メインプレイの終了

*The End of the Main Play*

終了フェイズが終了した時点で、メインプレイは終了します。GMはメインプレイの終了を宣言します。

## セッションの終了処理

*After Play*

セッションが終了したら、PCデータのいくつかを元に戻します。

### ダメージの消去

PCが受けているダメージをすべて消去します。つまり〔耐久力〕を最大値の状態に戻すということです。ただし、GMが次のシナリオにダメージを持ち越したい場合は、ダメージを消去しなくても構いません。

### 調律値とNEの消去

PCの調律値を「0」に戻し、NEの宣言回数も0回に戻します。シナリオが終了した時点でPCは調律者としての役割から解放されるのです。

### アイテムの初期化

使用回数を消費したアイテムの使用回数を最大値まで回復します。また、〈ギフトラッピング〉等でアイテムの譲渡を行なっている場合は、譲渡を行なう前の状態に戻します。「アイテム購入」で取得したアイテムもすべて消去してください。

ただし、GMが次のシナリオにアイテムの現状を持ち越したい場合は、初期化を行なわなくても構いません。

### アドレス帳の消去

アドレス帳はシナリオ限りのものです。セッションが終了した時点でアドレスに書かれている情報はすべて消去されます。

### 後片づけ

使用した会場の後片づけを行ないます。次回以降も気持ちよく会場を利用するためにも、しっかりと行ないましょう。

## *Rule of Move* 移動のルール

キャラクターのコマを動かすことを“移動”を呼びます。移動を行なうことで、ワールドマップのいろいろなマスに行くことができます。移動にはさまざまな種類が存在し、自発的に行なう移動や、強制的に行なわされる移動もあります。

### 移動

*Normal Movement*

移動にはキャラクターが自発的に行なう「ムーブ」や「シフト」と、強制的に行なわれる「スライド」が存在します。「ムーブ」は主に調査フェイズにおけるタスクの「移動」で行ないます。「シフト」と「スライド」は主にバトルで行なうこととなります。

**マスへの進入** 移動によってマスに入ることを「進入」と呼びます。また、マスに進入してさらにほかのマスに移動することを「通過」と呼び、マスに進入してそのマスに止まることを「停止」と呼びます。これらは、イベントやアーツなどの効果における条件として設定されていることがあります。

### ムーブ

*Move*

コマを矢印の進行方向に移動させる移動方法です。以下の手順に従って移動先を決定します。ムーブはバトルで宣言することができません。

**移動できるマス数の決定** 「ムーブ」を宣言したキャラクターは1 D 20 をロールします。その出目に対応して移動できるマス数が増加します。ただし、出目「1」「20」は例外で、〔移動力〕に関わらず結果に従います。

**〔移動力〕** コマを移動させることのできるマス数を表わします。〔移動力〕が「1」であれば1マス、「3」であれば3マス以下の任意のマス数だけコマを移動できるということになります。

**進行方向の決定** 現在のマスから矢印のどちらの方向に進むかを決定します。1 D 20 の結果、出目「1」および「20」だった場合はこの処理は発生しません。

**コマの移動** 1 D 20 の結果に従ってコマを移動します。

### ムーブチャート

出目	移動
1	「振り出し」に戻る
2～3	〔移動力〕 ± 0
4～6	〔移動力〕 + 1
7～10	〔移動力〕 + 2
11～14	〔移動力〕 + 3
15～17	〔移動力〕 + 4
18～19	〔移動力〕 + 5
20	進入可能な任意のマス

## シフト

Shift

矢印を無視してコマを移動させる移動方法です。以下の手順に従って移動先を決定します。シフトはアイテムなどの特別な効果を除いてバトル以外で宣言することができません。

**移動できるマス数の決定** シフトを宣言したキャラクターは、通常移動のように1D20はロールせず、自動的に〔移動力〕以下のマス数だけコマを移動します。移動できるマス数は、アーツなどの効果によって増加する場合があります。

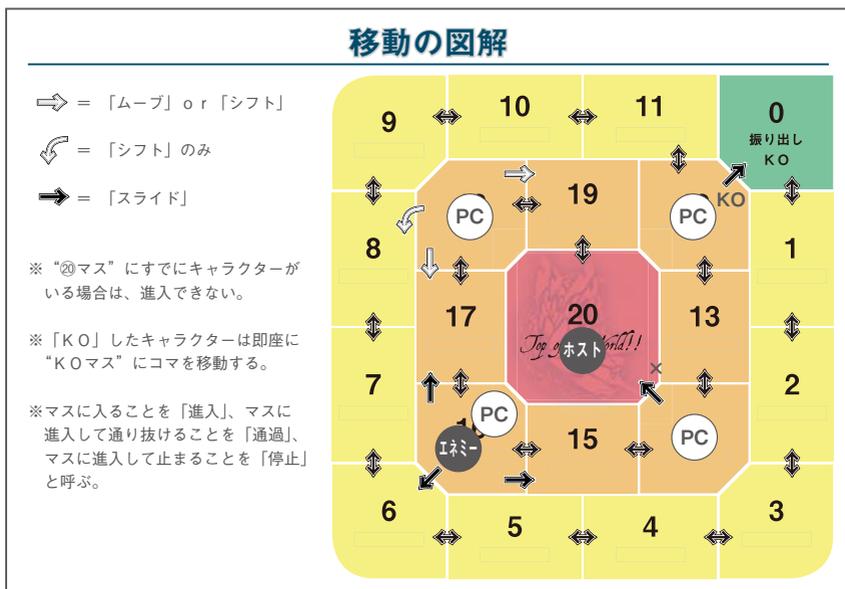
また、アーツなどの効果によっては「シフト」で移動できるマス数が指定されているものもあります。その場合は、効果に従ってください。

**コマの移動** 〔移動力〕「1」ごとに矢印を無視して隣接するマスにコマを移動します。もちろん、元々いたマスに戻ることもできます。

## スライド

Slide

キャラクターのコマを、矢印を無視して強制的に移動させます。「スライド」には〔移動力〕は存在せず、移動させるマス数が指示されます。指示に従ってコマを移動させてください。“現在より高い(低い)ナンバーへ”というように移動先の条件が指示されている場合はそれに従います。



---

# Battle

# バトル

---

## バトルの開始

*Start of the Battle*

GMがバトルの開始を宣言すると、バトルが開始されます。バトルはラウンドという時間の単位で処理されます。ひとつのラウンドは4つのステップに区切られ、一定の手順で進行します。

### 『アルスノヴァ』のバトル

『アルスノヴァ』では、“転調”を元に戻すために、その元凶であるホストやホストに従う者と戦います。それらとの戦いを円滑に進めるためにバトルのルールを用います。

バトルでは、ワールドマップを使用してキャラクター同士の位置関係を定めて、バトル中に行なう行動を処理していきます。

## ラウンド処理

*Processing of Round*

バトルではラウンドという単位で登場しているキャラクターの行動を処理します。ラウンドとは、登場しているキャラクターがそれぞれの手番（ターン）で行動を行なう一連の流れのことです。

GMはバトルが発生すると同時にラウンド処理を宣言します。ラウンド処理はGMが終了を宣言するまで続きます。

### ワールドマップとマスの見方

ワールドマップにはそれぞれ数字が書かれたマスが存在します。バトルで用いる射程は、起点マスを「0」とし、起点マスから1マス離れるごとに「1、2、3……」と相対距離が離れていきます。

**ナンバー** ワールドマップのマスに書かれている数字を“ナンバー”と呼びます。マスの位置を口頭で伝える場合は、このナンバーをマスの位置として伝えます。

ナンバーはキャラクターが行動を行なう順番に関わるほか、一部のエネミーからの狙われやすさに関わります。

**隣接するマス** 起点となるマスに対して面で隣り合っているマスを“隣接するマス”とします。

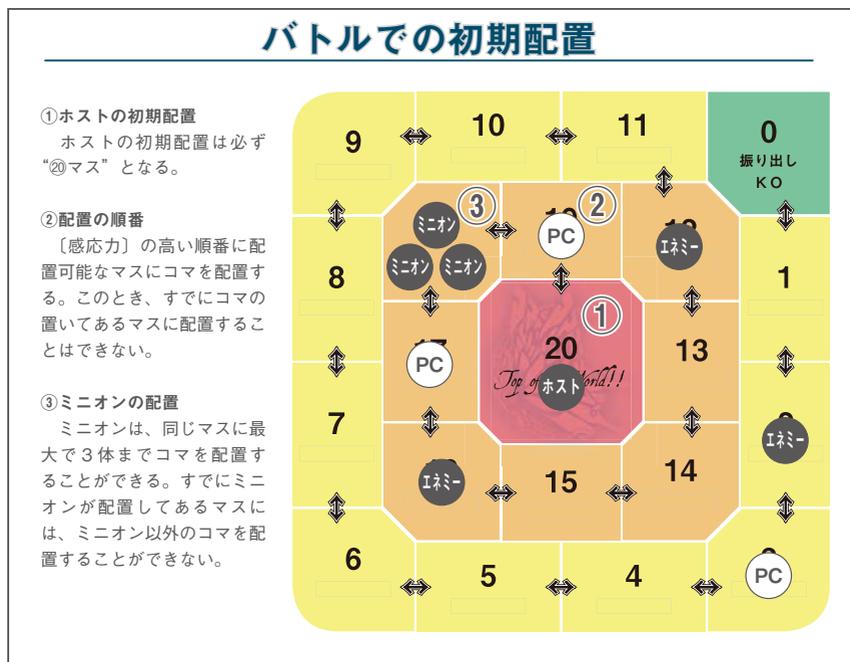
**“②〇マス”** “②〇マス”にはほかのマスとは違う特殊なルールがあります。

“②〇マス”はほかのマスとは違い、1体のキャラクターのみ入ることができます。ほかのキャラクターが“②〇マス”に入るためには、すでにそのマスにいるキャラクターを移動させる必要があります。調査フェイズのバトルの時点で「転調」が解除されていない場合、“②〇マス”に進入することができないことに注意してください。「転調」が解除されている場合も、バトルにホストが参加していない場合はホストが“②〇マス”にいるものとして扱うため進入できません。「転調」が解除されている状態でホストがバトルに参加している場合は、ホストを“②〇マス”から移動させれば進入することができます。

“②〇マス”のキャラクターは、自身の行動や及ぼす効果、ほかのキャラクターが自身を対象とした有利な効果を受けようとするとき、ほかのすべてのマスに対して一方的に同じマス（「射程：0」）であるかのように扱うことができます。

## コマの配置

バトルでは改めてコマを配置し直すことになるため、このタイミングで一時的にコマを取り除きます。



# ラウンド処理の進行

*Round Progress*

ラウンド処理は、「セットアップ」「ラウンド開始」「ターン」「ラウンド終了」の順に処理をしていきます。GMはこれらの段階に入るたびに宣言をしてください。

ラウンドは「ラウンド1」から始まり、この3つの段階が終わると「ラウンド2」となり、ふたたび「ラウンド開始」から順番に処理を行なっていきます。

## セットアップ

*Setup*

ラウンドを開始するための準備を行います。GMはバトルに参加するキャラクターを確認します。

各キャラクターは開始マスを決めます。この開始マスの決定は基本的にバトルの始めにのみ行ないます。

## 開始マスの決定

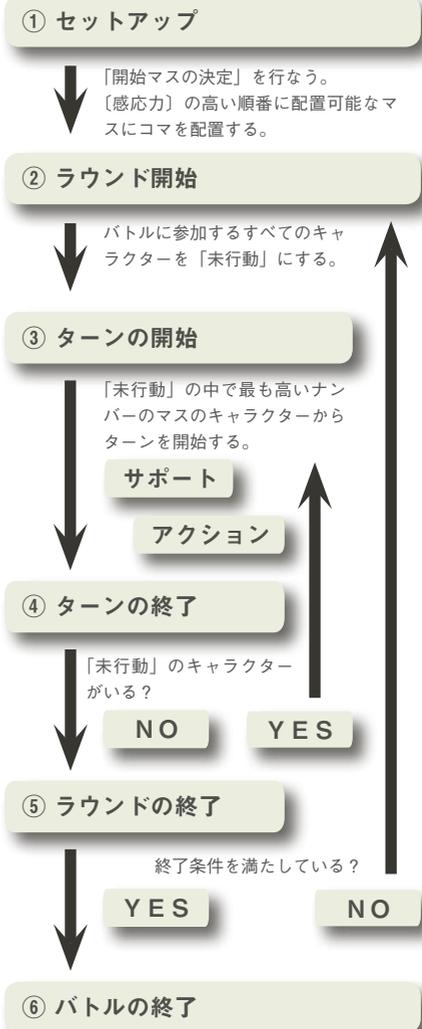
各キャラクターの〔感応力〕を確認し、〔感応力〕が最も高いキャラクターから順番に任意のマ스에コマを配置します。このとき、基本的に同じマ스에複数のコマを配置することはできません。

〔感応力〕が同じキャラクターが複数いる場合は、1D20をロールし、出目が最も高いキャラクターから順番にコマを配置します。

**ホストの初期配置** ホストがバトルに参加する場合は、開始マスの決定の最初に必ず“②マス”にコマを配置します。ただし、調査フェイズでホストの正体を悟られたくないときは、あえて“②マス”にコマを配置しないこともできます。

**ミニオンの配置** ミニオン (P 123) は開始マスの決定の際に、同じマスに対して3体まで配置することができます。ミニオンが1体でも配置されていれば、そのマスにはミニオン以外のキャラクターは配置することができません。

## バトルの手順



逆に、2体未満のミニオンが配置されているマスに対しては、ミニオンは、ミニオンがそのマスに合計で3体になるまで自由に配置できるようになります。

つまり、〔感応力〕の高いミニオンが配置マスを確保しておき、〔感応力〕の低いミニオンがそれに便乗して配置することも戦術のひとつとして考えられるでしょう。

## セットアップの終了

バトルに参加するキャラクターのコマがワールドマップにすべて配置された時点でセットアップは終了します。

## ラウンド開始

*Start of Round*

セットアップが終了したら、ラウンドを開始します。

## ラウンド開始の処理

このステップですべての「行動済」のキャラクターは「未行動」になります。また、“ラウンド開始時に宣言する”アーツなどの効果を各キャラクターが宣言します。宣言はナンバーの高い順番に行なってください。

すべてのラウンド開始の処理が終了した時点でターンの処理に移ります。

## ターン

*Turn*

ターンとは、ラウンド処理でキャラクターの行動を表わす単位です。

ラウンド開始の処理が終わったら、ナンバーが最も高いキャラクターから順番にターンを開始します。

## ターンキャラクターの決定

「未行動」のキャラクターのうち、最も高いナンバーのマスにいるキャラクターはターンを開始します。もしも、同じナンバーに複数のキャラクターがいる場合は〔感応力〕の高い順番に、それも同じ値である場合は、1D20をロールして出目の値が高いキャラクターから順番にターンを開始します。

この処理は、いずれかのキャラクターがターンを終了するたびに行いません。

## ターンの開始

ターンを開始したキャラクターは、その中で“サポート”“アクション”をそれぞれ1回ずつ行なうことができます。サポートとアクションのどちらを先に行なうかは、ターンを行なうキャラクターが自由に決定して構いません。

そのほかに、サポートとアクションのどちらも該当しない“インタラプト”を行なえる可能性があります。「使用：インタラプト」のアーツおよびNEがこれに該当します。

“インタラプト”は必ず効果に宣言のタイミングが指示されているため、その記述に従ってください。

## サポート

キャラクターが補助的な行動を行うための行動単位です。キャラクターは、ターンごとにサポートを1回だけ行なうことができます。

**自己回復** 応急手当をする、心を落ち着かせる、などの行動を行なって調子を整えます。「自己回復」を宣言すると、「耐久力」を「表現力」に等しい値だけ回復します。

## アクション

キャラクターが本格的な行動を行なうための行動単位です。キャラクターは、ターンごとにアクションを1回だけ行なうことができます。

**押し出し** 相手を現在のマスから強制的に移動させます。「押し出し」を宣言した後、攻撃判定を行なって「成功」すれば、対象にダメージを与える代わりに、対象を1マス「スライド」させます。

**組みつき** 同じマスのキャラクターの「シフト」を妨害します。同じマスのキャラクターを対象に「組みつき」を宣言した後、攻撃判定を行なって「成功」すれば、対象にダメージを与える代わりに、対象は「シフト」を行なえなくなります。「組みつき」は対象が使用者が同じマスから離れるか、対象がサポートを消費することで終了します。

## インタラプト

指定されたタイミングやキャラクターのある行動に対して割り込んで行動を行ないます。インタラプトは自身のターンでなくても宣言できますが、必ず効果に宣言のタイミングが指示されているため、その記述に従ってください。

**宣言の回数** インタラプトの宣言に回数制限はありません。ただし、アーツおよびNEは基本的には“同名の効果は重複しない”点に注意してください。

### 行動の一覧

**サポート** サポートで選択できる行動は以下の通りです。この項目からひとつを選択してください。

- ・シフト (P 101)
- ・自己回復
- ・「使用：サポート」のアーツの使用
- ・GMがサポートだと指示した行動
- ・サポートの破棄

**アクション** アクションで選択できる行動は以下の通りです。この項目からひとつを選択してください。

- ・攻撃
- ・押し出し
- ・組みつき
- ・1回のサポート
- ・「使用：アクション」のアーツの使用
- ・GMがアクションだと指示した行動
- ・アクションの破棄

## その他の簡易的な行動

GMは上記の行動のほかに、キャラクターに簡易的な行動を認めても構いません。短い会話やちょっとした動作などはサポートやアクションを消費しなくても好きなだけ行うことができます。ただし、GMがこれらの行動を認めない場合や、GMが行動の打ち切りを宣言した場合は、それに従いましょう。

## ターンの終了

サポートとアクションが終了したらそのキャラクターのターンは終了し、「行動済」となります。再び「ターンキャラクターの決定」から順番に処理してください。「未行動」のキャラクターが存在しない場合は、ラウンド終了のステップに進みます。

## ラウンド終了

*End of Round*

すべてのキャラクターが「行動済」になった時点で、ラウンド終了は終了します。

## ラウンド終了の処理

このステップでバトルに参加するすべてのキャラクターが「行動済」かを改めて確認します。問題なければ、GMはラウンド終了を宣言します。すべての処理が終了した時点でバトルの終了条件を満たしていなければ、再びラウンド開始からの手順を繰り返します。

## バトルからの脱出

*Escape from Battle*

バトルにおいて調律値または転調値を持つキャラクターは、NEの宣言回数が1回以上残っている場合に限り、ラウンドの終了時に「バトルからの脱出」を宣言することができます。調律値（転調値）を持たないキャラクターはイベントで設定されていない限り「バトルからの脱出」を宣言できません。

「バトルからの脱出」を宣言したキャラクターは、NEの宣言回数を1回ぶん消費してバトルからコマを取り除きます。また、宣言回数を2回ぶん消費することで自分以外の任意の味方のコマを取り除くこともできます。脱出したキャラクターはバトル終了後に“振り出しマス”にコマを配置します。

## バトルの終了

*End of Battle*

GMが設定したバトルの終了条件を満たした場合、ラウンド処理は解除され、バトルは即座に終了します。通常であればエネミーがすべて「KO」になった時点でPC側の勝利として、PC側の参加者全員が「KO」した時点でPC側の敗北としてバトルが終了しますが、GMはそれ以外のバトル終了条件を用意しても構いません。

バトル終了後に調査フェイズが続く場合は、PCのコマはバトル終了時の配置のまままで続行してください。

## Role of Battle バトルでの判定

バトルで行なう判定をともなう行動は3種類に分かれます。それは、ほかのキャラクターにダメージを与えるために行なう“攻撃”と、攻撃に対して自身の身を守る“防御”です。また、攻撃以外のさまざまな行動は“その他の判定”を用います。それぞれの行動にはほとんどの場合、判定が発生します。

### 攻撃

*Attack*

攻撃とは、相手の〔耐久力〕にダメージを与える行動です。攻撃は、基本的にアクションで行なうことができます。

#### 攻撃の宣言

ターンを開始したキャラクターは、アクションとして攻撃を宣言することができます。攻撃を宣言したとき、攻撃の方法を合わせて宣言します。

**攻撃の方法** キャラクターはさまざまな方法で攻撃を行なえます。それは主に、アクションによる攻撃とアーツの効果です。

#### 対象の決定

攻撃を宣言したら、次は攻撃を行なう対象を決定します。対象として選択できるのは、〔照準力〕以下の射程かアーツに設定されている射程に存在する敵のみです。

**攻撃の射程** 攻撃にはそれぞれ射程が設定されています。射程は「0マス」や「3マス」のように指定されており、いくつ離れたマスまでのキャラクターを対象にできるかを示しています。「0マス」であれば攻撃者と同じマスのみ、「3マス」であれば自身から3マス離れたキャラクターまで対象にできます。

射程が特に指定されていない場合は、〔照準力〕が射程となります。

**攻撃の対象** 攻撃にはそれぞれ対象が設定されています。「n（nは整数）体」のように表現され、射程内に存在する「n体」までのキャラクターを任意に選択して対象とします。「1体」であれば射程内の任意のマスにいる1体のキャラクターを選択できますし、「3体」であれば射程内のマスにいる3体までのキャラクターを任意に選択できます。対象の数が特に指定されていない場合は、〔影響力〕が対象の数となります。

#### ミニオンの対象選択

ミニオン（P 123）は、攻撃の対象を選択するとき、ナンバーの高いマスにいるPCから優先的に対象に含めなければなりません。「1体」であれば射程内のマスの中でPCのいる最も高いナンバーのマスにいる1体のPCを選択し、「3体」であれば射程内のマスの中でナンバーの高いマスにいる3体までのキャラクターから順番に選択することです。

ただし、“使用者以外を対象に含んだ攻撃”に対して不利益を与える効果を受けている場合は、ナンバーを無視してその効果の使用者に攻撃を行なうことができます。

同じ条件のPCが複数存在した場合は、その中から自由に選択できるものとします。

**特殊な対象の指定** 「対象：n体」のような対象の指定以外の方法で対象が指定される場合もあります。「対象:効果参照」となっている場合は、効果を参照してその記述に従ってください。

**対象の変更** アーツなどの効果で攻撃の対象が変更されることがあります。その場合は、変更後の対象に攻撃を行なうことになります。また、複数体への攻撃を行なうとき、対象 A への攻撃が対象 B に変更される場合、対象 B は攻撃を 2 回受けることになります。

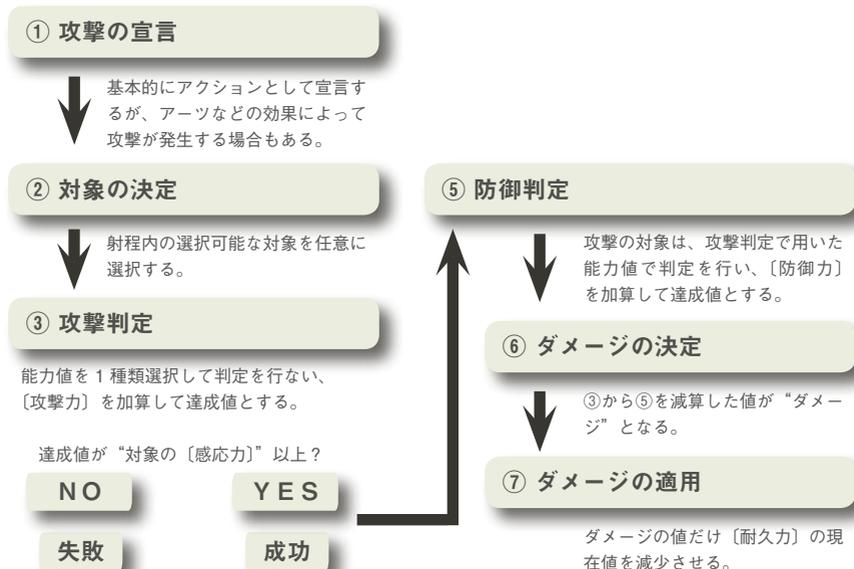
## 攻撃判定

攻撃を宣言したキャラクターはアクションとして任意の能力値を選択して判定を行ないます。これを“攻撃判定”と呼びます。攻撃判定は、判定のルールに従って行ないます。また、攻撃判定は能動判定としても扱い、攻撃の対象が行なう防御判定との対決となります。

**達成値の算出** 攻撃判定は通常の判定と同様に達成値を求めます。このとき〔攻撃力〕を攻撃判定の達成値に加算します。攻撃判定への修正がある場合はそれも合計します。

**攻撃の成否の決定** 攻撃判定の目標値は、対象の〔感応力〕に等しい値となります。つまり、攻撃判定の達成値が対象の〔感応力〕以上であれば「成功」、〔感応力〕未満であれば「失敗」ということになります。攻撃に「成功」した場合、防御判定の処理に移ります。

## 攻撃の流れ



## 防御

*Defense*

攻撃に対して防御を行なう行動です。防御を行なうことによって、受ける予定のダメージを減少させることができます。

防御は、攻撃の対象になったキャラクターがそれぞれ1回ずつ行なうことができます。

### 防御の宣言

攻撃の対象となったキャラクターは、攻撃を行なったキャラクターを対象に“防御”を宣言することができます。

### 防御判定

防御を宣言したキャラクターは、防御を行なう攻撃の攻撃判定で使用した能力値で判定を行ないます。これを“防御判定”と呼びます。防御判定は、攻撃判定との対決における受動判定として扱いますが、達成値の優劣によって「勝利」や「敗北」は発生しません。

**能力値の指定** 防御判定は受動判定であるため、攻撃判定で使用した能力値と同じ能力値で判定を行なわなければなりません。つまり、攻撃判定で〔力〕を使用していれば〔力〕で防御判定を行なわなければならないということです。

ただし、アーツなどの効果で防御判定に使用する能力値を変更できる場合はその限りではありません。

**達成値の算出** 防御判定は通常の判定と同様に達成値を求めます。このとき、防御判定の達成値に修正がある場合はそれも合計します。

## ダメージの決定

*Determination of Damage*

「成功」した攻撃が対象にダメージを与えるものである場合、攻撃の対象に与えるダメージを決定します。

### ダメージの算出

攻撃を行なったキャラクターは攻撃判定の達成値を宣言します。次に、防御を行なったキャラクターは、攻撃判定の達成値から防御判定の達成値を減算します。この値を「ダメージ」と呼びます。例えば、攻撃判定の達成値が「20」で防御判定の達成値が「8」であれば、ダメージは「12」ということになります。

防御判定の達成値が攻撃判定の達成値と同値か上回った場合、ダメージは「0」となり、攻撃の対象はダメージを受けません。

### 〔耐久力〕の減少

ダメージの値が決定したら、攻撃の対象は〔耐久力〕の現在値をダメージに等しい値だけ減少させます。

## 複数の対象への攻撃の適用

複数のキャラクターを一度に攻撃する場合は、攻撃するキャラクターが1回だけ攻撃判定を行ない、対象はそれぞれ防御判定を個別に行ないます。

攻撃判定の達成値は通常通り算出し、防御判定の達成値はそれぞれのキャラクターの値を攻撃判定の達成値から差し引きます。その結果、算出されたダメージをそれぞれに適用します。

## その他の判定

*Judgment by the Arts*

バトルでは、攻撃や防御以外の判定を行なうことがあります。それは、特殊な効果を持つアーツやデザインによる判定や対決が主ですが、GMが状況に応じて判定を要求することもあります。

こういった攻撃や防御以外に判定が必要な場合、基本的には〔支援力〕を用いて判定を行ないます。

## アビリティの代用

*Substitute for Ability*

アーツなどの効果によって、本来のアビリティの代わりにほかのアビリティを使用する場合は、判定するアビリティが変更されても判定は変更前の判定の種類のままとなります。

例えば、“攻撃判定は〔支援力〕で行なうこと”と書かれている場合、攻撃判定が本来〔攻撃力〕で行なわれるところを、代わりに〔支援力〕で行ないますが、依然として攻撃判定であることには変わりはないということです。

判定に対する修正も同様です。攻撃判定に修正を得る効果は、攻撃判定で使用するアビリティが〔攻撃力〕以外で代用されたとしても有効です。逆に、〔攻撃力〕に対する修正を得る効果は、攻撃判定で使用するアビリティを〔攻撃力〕以外で代用した場合には適用されません。

## *Injury and Recovery* 負傷と回復

### 〔耐久力〕

*Endurance*

シナリオ開始時には〔耐久力〕は最大値で始まりますが、ダメージを受けると〔耐久力〕が減少します（最小値は「0」）。また、「ブースト」やアーツなどの効果で自発的に〔耐久力〕を減少させる場合、〔耐久力〕の現在値が「0」になるように減少させることはできません。

### 〔耐久力〕の回復

減少した〔耐久力〕は、〔耐久力〕を回復する効果で回復することができます。ただし、〔耐久力〕が最大値を超えて回復することはありません。主な方法として、タスクで「休憩」を行なう、「自己回復（P 106）」を行なう、〔耐久力〕を回復するアーツを使用する、といった方法があります。

### KO(ノックアウト)

*Knock Out*

キャラクターの〔耐久力〕が「0」になると、そのキャラクターは「KO」となります。「KO」となったキャラクターは即座に“KOマス”（“振り出しマス”）にコマを移動します。「KO」を受けているキャラクターは、「KO」が解除されるまでターンを開始できず、一切の行動、宣言および判定を行なうことができません。

### KOの回復

「KO」のキャラクターが何らかの効果で〔耐久力〕が「1」以上に回復したとき、即座に「KO」は解除されます。また、何らかの「KO」を解除する効果を受けた場合にも「KO」は解除されます。また、バトルに勝利した場合、勝利側の「KO」となったキャラクターは〔耐久力〕を「0」から「1」に変更します。

### 脱落

*Drop Out*

キャラクターが「KO」のままバトルに敗北した場合、そのキャラクターは「脱落」となります。以降、シナリオが終了するまで「転調」された世界の一部となり、一切の行動を行なえなくなります。

### 脱落の回復

NEの使用回数を1回ぶん消費することで「脱落」は回復します。使用回数を消費できない場合でも、ほかのPCが「転調の調律」に成功すれば「脱落」は回復します。「転調の調律」に失敗した状態でシナリオが終了した時点で「脱落」は永久に回復せず、ポピュラシ化してしまいます。これは、実質的なキャラクターの消失を意味します。

# 調律 (チューニング)

ホストの引き起こした“転調”を元に戻すためには“調律”を行なう必要があります。

## 調律判定

Tuning Roll

“転調”によって変化した事象を元に戻すための判定です。調律判定は「因子の解除」および「転調の調律」に用います。調律判定は、調律値の値だけD 20をロールして判定を行ないます。このとき、能力値は足さないことに注意してください。また、調律判定はアーツやNEによる効果を受けません（アイテムの効果は受けます）。

## 因子の調律

「因子の調律」の調律条件として判定が発生する場合は、調律判定を使用します。目標値はシナリオの「レギュレーション (P 128)」を参照してください。

## 転調の調律

決戦フェイズのバトルで、ホストを「KO」したラウンドに発生します。目標値は〔(PCの人数) × (シナリオの調律難易度)〕です。ホストが《不変の法則★》を取得している場合は、そのぶんだけ目標値が上昇します。

PC全員が調律判定を行ない、その達成値を合計します。この合計値を最終的な達成値として転調の調律の目標値と比べ、「成功」していれば世界を元に戻すことができます。「失敗」した場合、GMが許可すれば、バタフライエフェクトチャートの出目を+10する代わりに目標値を〔PCの人数×2〕減少させて再挑戦できます。

**ポピュラス化の否定** ホストが「脱落」することによるポピュラス化を望まない場合は、目標値は〔PC人数×2〕上昇します。

**因子の残留** PCは調律した「因子」を「転調の調律」に成功した後も残留させることを選択できます。そうした場合、残留した「因子」1種類ごとに調律判定の目標値を-〔PC人数×2〕することができます。ただし、残留させる「因子」1種類ごとに、バタフライエフェクトチャートのロールの出目に「+10」されます。なお、調査フェイズで「因子の調律」に「成功」しなかった「因子」は、強制的に「因子の残留」の対象になります。

## バタフライ・エフェクト

調律を行なう際には常に、世界に何らかの影響が発生する可能性があります。この世界への影響をバタフライ・エフェクトと呼びます。決戦フェイズの終了時に「バタフライ・エフェクトチャート (P 114)」を1回ロールしなければなりません。このとき、「因子の残留」のぶんだけ出目の数値が上昇します。

出目	影響	内容
1～4	影響なし	バタフライ・エフェクトによる影響は皆無である。
5～9	眩暈	ポピュラスは世界の変化によって一時的な酔酩感に襲われる。
10 ※再ロール	妄執	ポピュラスはしばらくの間、調律前の世界の記憶が頭の中に残って離れない。出目に+5してもう1度このチャートをロールすること。
11～15	虚無感	ポピュラスは調律前の世界の記憶が欠落したことによって、言いようのない虚無感を抱く。
16～19	違和感	ポピュラスは世界の変化に形容しがたい違和感を抱く。
20 ※再ロール	イマジシンドローム 幻想症候群／軽度	シナリオの舞台に住む「1 D 20」%のポピュラスが軽度の幻想症候群を発症する。出目に+5してもう1度このチャートをロールすること。
21～25	ホスト放逐	ホストはポピュラスの記憶から消え去り、認識されなくなる。イマジナントは今までと変わらず認識できる。
26～29	神隠し	シナリオの舞台に住む「1 D 20」%のポピュラスが、この世界から消滅する。
30 ※再ロール	イマジシンドローム 幻想症候群／重度	シナリオの舞台に住む50%のポピュラスが軽度の、「1 D 20」%のポピュラスが重度の幻想症候群を発症する。出目に+5してもう1度このチャートをロールすること。
31～35	ホスト消失	ホストはこの世界から完全に消失し、ポピュラスの記憶から消え去る。この影響は、PCのうち1人がホストになることで防ぐことができる。
36～39	夢落ち	シナリオで起きた出来事がなかったことになる。シナリオは未クリアとして扱い、PCは成長を行なえない。
40 ※再ロール	偽りの世界	シナリオの舞台に住むすべてのポピュラスは、重度の幻想症候群を発症する。出目に+5してこのチャートを再ロールすること。
41～45	スポット消滅	シナリオの舞台の一部が消滅し、ポピュラスの記憶から消え去る。GMはシナリオで用意されたスポットのうち、元の世界にも存在するスポットを1箇所選択し、消去すること。この影響は、PCのうち1人がホストになることで防ぐことができる。
46～49	NPC消滅	NPC 1人が消滅し、ポピュラスの記憶から消え去る。GMはシナリオに存在するNPCのうち、元の世界にも存在するNPCを1人選択し、消去すること。この影響は、PCのうち1人がホストになることで防ぐことができる。
50以上	完全消滅	シナリオの舞台すべてが消滅する。この影響は、PCのうち1人がホストになることで防ぐことができる。

# Game Master Section

ゲームマスターセクション



世界改変RPGアルスノヴァ

---

# *Game Master's Rule*

## ゲームマスタールール

---

### ゲームマスターとは

*The Game Master*

『アルスノヴァ』を遊ぶうえで必要不可欠な、ゲームの進行役であるホストプレイヤー——それがゲームマスター（GM）です。GMは、プレイヤーに比べてやるべきことがたくさんありますが、そのぶん達成感は大きいでしょう。プレイヤーに「楽しかった」と言ってもらえたとき、あなたは「GMをやってよかった」と思うことでしょう。GMは特別で楽しい役割なのです。

この章では、『アルスノヴァ』における、GMを行なうために必要なことを解説します。

### GMの役割

*Role of Game Master*

GMはホストプレイヤーとして、シナリオの準備、セッションの進行、ルールの裁定、NPCの操作など、ゲームを進行するうえで必要なことを一手に担うことになります。ただし、ホストプレイヤーといっても、プレイヤーに奉仕したり客としてもてなしたりしなければならぬわけではありません。

GMも『アルスノヴァ』を遊ぶ参加者の1人であり、他の参加者と同じようにゲームを遊び、楽しみを共有する権利があります。

### GMとプレイヤーの関係

『アルスノヴァ』はプレイヤー同士が協力し合ってゲームのクリアを目指す“協力ゲーム”です。そこには当然クリアの障害となる事件や敵対者が存在するわけですが、これらを演出し、操作するのはGMであっても、GM自身がプレイヤーの敵となるわけではないことに注意しましょう。

また、GMとプレイヤーには権限において明確な上下関係があります。GMはゲームを円滑に進行させる目的のうえで、プレイヤーをGMの指示に従わせることができるのです。ただし、この権限はゲームを楽しむためのみ行使されるべきであって、決して濫用してはなりません。

## ハウスルール

GMはセッションの進行に必要なだと感じたら、定められているルールの一部を改変したり、ルールを追加したりしても構いません。これらの行為を“ハウスルール”と呼びます。そのセッションの環境において、より面白くなるアイデアがあるのであれば、それらを盛り込んだ方がより面白いセッションになるでしょう。

ただし、無暗にハウスルールを適用すると、ゲームの進行やバランスに支障をきたす可能性が高くなるので、必要最小限に留めておくことをおすすめします。

## プレイの方式

*Method of Play*

セッションを行なううえで、GMは“ワンオフプレイ”と“キャンペーンプレイ”のふたつのプレイ方式から選択することができます。

## ワンオフプレイ

*Single Play*

1回のセッションで、単体で解決するシナリオを遊ぶプレイ方式です。TRPGコンベンションや、1日のプレイでゲームを完結させたい場合に向いています。最初に『アルスノヴァ』を遊ぶ場合に、このプレイ方式で試しに遊んでみるとよいでしょう。

## キャンペーンプレイ

*Campaign Play*

2回以上のセッションで、連続したシナリオを遊ぶプレイ方式です。この連続したシナリオは、必ずしも明確な伏線や因果関係がなくても構いません。ですが、もしも伏線や因果関係を連続したシナリオに盛り込むことができるなら、キャンペーンプレイをより盛り上げることができるでしょう。このプレイ方式は、親しい友人や、まとまった約束を取りつけたメンバー同士で遊びたい場合に向いています。

『アルスノヴァ』では、1日につき1回のセッションを行なうことを想定していますが、時間が許すのであれば1日に2回以上のセッションを連続して行なってもよいでしょう。

## GMの持ち回り

キャンペーンプレイを行なう場合、通常であれば1人が最後までGMを担当することになります。しかし、参加者同士の相談のもとGMをセッションごとに交代して担当することにも構いません。その場合は、前回のGMからセッションのレギュレーションやシナリオの伏線などを引き継いで、次のGMがシナリオを用意してセッションを行ないます。

最初にGMを担当していた参加者は、次回までに自分のPCを作成して、プレイヤーとして参加することになります。その場合は、基本的にほかの参加者のPCと同じアウラでPCを作成してください。ただし、キャンペーンで取り決めたレギュレーションでアウラが統一されていない場合もよい場合はその限りではありません。

---

*Progress of the Session*

## セッションの進行

---

セッションの進行は、GMの最も大きな役割のひとつです。プレイヤーは基本的にGMの進行に従ってプレイを進めていくことになります。

ここでは、セッションの進行でGMが気をつけるべき点を解説していきます。

## セッションの準備

*Preparation of Session*

セッションを始めるためにGMが行なう必要がある準備について解説します。

### ルールブックを読む

まず、GMはある程度ルールを把握している必要があります。そうでなければ、プレイヤーにルールを説明したり、指示を出したりするのが難しくなってしまいます。

GMのルールの習熟度は高ければ高いほど望ましいです。とはいえ、ルールを丸暗記する必要はありません。ルールを暗記していなくても、手元にあるルールブックを好きなきときに参照すればよいのです。ルールブックのどのあたりにどのルールが載っているかを把握しておけばよいでしょう。

セッションの当日は、ルールブックを手元に置いておき、いつでも読み返せるようにしておきましょう。

**シート類とダイスの準備** シナリオとプレイに必要なシート類やダイスを用意すればセッションを行なえます。シート類は、人数分のキャラクターシートとレコードシート、およびワールドマップを1枚用意しましょう。

ダイスは「レーティング3」の初期作成PC向けシナリオをプレイするならば、20面体を3～5個程度用意しておけば十分です。ホビーショップやゲームショップなどで気に入ったものを購入するとよいでしょう。

### シナリオトレーラー

シナリオトレーラーは、プレイヤーにシナリオの雰囲気や出来事を予感させ、スムーズにシナリオに移入させるための文章です。シナリオトレーラーは、シナリオをプレイする前に読まれる“シナリオの顔”ともいえます。

### 導入ハンドアウト

PCがシナリオにどのような立場・状況でどのように関わるかを提示するのが導入ハンドアウトです。したがって、導入ハンドアウトはそれらを満たすように書きましょう。

導入ハンドアウトは、通常であればPCの人数と同じ数だけ用意しますが、複数のPCが同じ導入を行なうようなハンドアウトを用意しても構いません。

## 自己紹介

自己紹介では、実際に各プレイヤーにプレイヤー自身（気心の知れた仲間同士であれば必要ありません）とそのPCの紹介をしてもらうことになります。自己紹介の順番は、GMが始めに行ない、次に調律者①のPCから順番に自己紹介をしてもらいましょう。

GMと各プレイヤーの自己紹介は、以下の手順で行なってもらいましょう。

まずは、GM（あるいはプレイヤー）自身の名前を紹介します。本名でもハンドルネームでも構いません。あとは、どこまで個人情報を開示するかは各プレイヤーに委ねましょう。また、決して開示を強要してはなりません。

次に、担当するPCの自己紹介を行ないます。PCの名前、年齢、性別などのパーソナリティ、ライフパス、データの設計や役割などを大まかに解説します。あとは、PCの外見や性格や特徴などを軽く解説するとよいでしょう。

## メインプレイ

*Main Play*

メインプレイでは実際にシナリオに従ってGMが進行を行なっていきます。ここがGMの腕の見せ所だと言ってもよいでしょう。GMの進行が著しく滞ったり、焦っている素振りを見せたりすることで、PCはセッションに不安を抱いてしまいます。落ち着いて、公正に進行していくことを心がけましょう。心配することはありません。プレイヤーたちは、一緒にTRPGを遊ぶ仲間であり、GMの味方です。

## 導入フェイズ

導入はハンドアウトと導入フェイズの部分で指定されているので、読み上げながら、ときにPCに合わせたアドリブなども入れながら演出するとよいでしょう。

基本的には、PCの立場や初期配置、問題提起などを行なうフェイズなので、必要以上に長く演出を行なうことはありません。PCの人数分だけイベントを行なうことになるので、ほかのプレイヤーを暇にさせないためにも、軽快な進行を心がけましょう。

## 調査フェイズ：タスク

調査フェイズでは、ピリオドという時間単位に従って、各PCがタスクでそれぞれ自分で決めた「行動」を行なっていくことになります。GMは、PCの「行動」の種類とそれに合わせた簡単な演出を行ないましょう。

「交流」であれば、プレイヤーの希望によってはNPCとの会話を行なうこともあるので、演出に多少の時間をかけることになるかもしれません。しかし、ほかの「行動」であれば規則的な処理が主となるため、演出はほどほどに済ませるのがよいでしょう。セッション自体が滞ってしまう可能性があるのでタスクの演出に時間をかけすぎるのは禁物です。

**NPCの同行** シナリオによっては、特定のキャラクターに対してNPCが同行するように指示されていることがあります。その場合は、同行先のキャラクターがマスを移動したら同行するNPCも同じマスに移動します。

シナリオで同行を指示されていない場合も、シナリオに支障が出ない限りにおいて、GMはNPCを同行させても構いません。

**イージーモード：情報収集** GMが「情報収集」を本来よりも簡単にしたいと感じたならば、スポットで使用する「断片」の数のほかに、そのスポットに情報がいくつあるかを開示しても構いません。さらに簡単にしたいならば、スポットにある情報がそれぞれ何個の「断片」で構成されているかを開示してください。

## 調査フェイズ：イベント

シナリオで用意されているイベントの演出はGMが主体になって行なうことになりま。イベントに登場するPCを確認し、イベントとPCをうまく絡めて演出しましょう。

イベントに登場するかどうかを迷うPCがいるのなら、ある程度イベントの内容を予告してしまってもよいでしょう。

**イージーモード：調査フェイズのバトル** GMが調査フェイズのバトルを簡単にしたいと感じたならば、配置するエネミーを少なくしても構いません。

また、バトルのルールを説明するためにチュートリアルとして簡易的なバトルを行いたい場合は、上記よりもさらに配置上限を少なくしても構いません。チュートリアルバトルの時間を短縮したい場合は、1ラウンドでバトルが終了することにしてもよいでしょう。

どのエネミーを除くかはGMが決定してください。

**エネミーのリザイン** 調査フェイズのバトルでPC側が圧倒的に有利な状況となり、時間短縮などのためにバトルを切り上げたい場合、GMは“リザイン”を宣言することができます。リザインを宣言したら、バトルは即座に終了します。このとき、バトルに参加したすべてのPCは、調律値が「1」上昇します。

## 決戦フェイズ

シナリオの山場となるフェイズなので、GMは意識して大いに盛り上げるような演出を行ないましょう。バトルが必ず発生するためデータの処理に追われがちですが、所々にNPCの演出を加えてみましょう。

データの宣言だけでなく、どのように攻撃したり防御したりするのか、そのときの思いや台詞などを加えるだけでも、バトルが華やかになるものです。

## 終了フェイズ

終了フェイズでは、PCの後日談を演出することになります。PCの身の振り方を決めたり、元に戻った世界での生活を演出したりと、PCの望むように演出するように心がけましょう。シナリオでは、ハンドアウトごとに終了フェイズの演出が設定されていますが、これまでの流れを見てそぐわないと判断したなら、PCと相談しながら演出を決めていくとよいでしょう。

## セッションの終了処理

*End Processing of Session*

終了フェイズまで完了したらシナリオは終了となり、セッションの終了処理を行いません。GMが主体となって、PCデータの後処理や後片づけを行ないましょう。

## ディスカッション

*Discussion*

後片づけが終わったら、GMが主体となってディスカッションを行ないましょう。その会場でもよいですし、場所を移動して食事をしながらでもよいでしょう。セッションを振り返ってよかったことや楽しかったことなどを出し合って共有することで、モチベーションの向上やプレイ技術の向上を図ることができます。

注意してもらいたいの、このディスカッションを反省会にしてしまってはならないという点です。TRPGは遊びであることが大前提であるため、ディスカッションで否定的な話ばかりをして、楽しみを損なってしまう事態は避けたいところです。

ただし、楽しむ以外の目的もあわせてセッションを行なっている場合は、その限りではありません。例えば、シナリオのテストプレイを行なった場合は、シナリオに関する感想や修正が必要な点などの意見を出し合うとよいでしょう。そのときの目的に適したディスカッションを行なえば、今後のプレイに活かすことができるはずです。

## 注意点

*Notes*

セッションの最中に起こり得る事態について、解説と対処法をここに記します。これらを参考にして、その場での適切な対応に役立ててください。

### PCがホストに敗北した場合

PCは「転調」を元に戻すことができず、転調された世界が定着します。ゲームである以上、PCたちが敗北する可能性は存在します。そのときのために、敗北したときの演出も設定しておきましょう。

### PCが「脱落」した場合

PCが調査フェイズのバトルで「脱落」したままシナリオが進むことはほとんどありませんが、PCの何人かが「KO」している状態で、そのPCをバトルに残したまま「バトルからの脱出」を行なった場合には、それが発生することがあります。

調査フェイズで「脱落」したPCは決戦フェイズが終了するまで使用できなくなり、そのPCのプレイヤーは決戦フェイズの終了時までPCを操作することができなくなってしまいます。そういった場合は、該当プレイヤーには観戦をお願いするか、GMの手助けをしてもらうなどして、できるだけ別の形でプレイヤーをセッションに参加させるように心がけましょう。途中でゲームから抜けるような事態はできるだけ避けるべきです。

# エネミーデータの読み方

エネミーデータは、データボックスの形式で書かれています。それぞれの項目において略称を使用している場合がありますので、詳細は解説を参照してください。

## 項目の解説

*Description of entry*

ここでは、イマジナントのエネミーのデータボックスの項目を解説していきます。「データボックスの見方」を参照しながら読み進めてください。

### ① エネミー名

エネミーの名称です。

### ⑤ 能力値

3種類の能力値です。

### ② アウラ

エネミーのアウラを表わします。

### ⑥ アビリティ

9種類のアビリティです。名称は末尾の“力”を除いた略称で表記されています。

### ③ 種別

エネミーのデータの傾向です。複数のデータ傾向を持つ場合は、“=”や“>”でデータ傾向の順位を表わします。

### ⑦ アーツ効果欄

取得しているアーツの効果が記載されています。“《アーツ名 [レベル]》使用／対象／射程”と並び、その下に効果が書かれています。効果に関しては、ある程度文章を略して書いてあるため、必要であれば適宜アーツの元の文章を参照してください。

**攻撃** 攻撃を行なうデータを持つエネミーです。高いダメージでPCの〔耐久力〕を削ります。

アーツのデータは取得したレベルに従ってすでに係数を計算してあります。

**防御** 防御や防衛能力を持つエネミーです。高い〔防御力〕と対象を自身に引き付ける制御能力で味方を守ります。

## アイテム

**支援** 回復や強化、妨害などを行なうエネミーです。さまざまな手段でバトルを有利に運びます。

エネミーのデータは主にバトルで使用するため、アイテムは取得していません(アーツで取得するものを除く)。

### ④ 配置コスト

バトルでエネミーを配置する際のコストです。バトルに配置するエネミーの配置コストの合計は、各バトルで定められた配置上限以下でなければなりません。

バトル以外で運用したい場合は、アイテムを持たせても構いません。その場合は、5個までアイテムを取得することができます。

## ミニオンとチーフ

エグゼキューターには通常（ノーマル）よりも弱い「ミニオン（M）」と、通常（ノーマル）よりも強い「チーフ（C）」のバリエーションが存在します。

ミニオンは〔耐久力〕と配置コストがノーマルの「1/3」となり、判定はダイスロールを行わず、達成値は「能力値＋修正値」となります。また、「開始マス決定」では1箇所のマスに同時に3体まで配置することができます。

チーフは〔耐久力〕と配置コストがノーマルの2倍となり、チーフのターンでは常に1回のサポートと2回のアクションを行なえます。

### データボックスの見方

② アウラ

③ 種別

⑤ 能力値

⑥ アビリティ

⑦ アーツ効果欄

3

① エネミー名

**モンスター-ぐんだん軍団 (M)**

種別	執行者／攻撃	配置コスト
力	技 3	芸 1
耐久 12	感応 24	執行 2※
攻撃 14	防御 8	支援 8
移動 2	影響 1	照準 1

④ 配置コスト

《アンパッサン1》インタラプト／使用者  
使用者が攻撃を行なう直前に宣言。1回の「シフト」を行なう。さらに、直後に行なう攻撃による攻撃判定の達成値に+5する。【使用回数】1回／ラウンド

《タクティカルプレイ1》インタラプト／1体／1マス  
使用者の防御判定の前に宣言。使用者は、防御判定を「ファンブル」にする代わりに、使用者に攻撃を行なったキャラクターに攻撃を行なう。【使用回数】1回／ラウンド

《フォワードボーン1》パーマメント／使用者  
使用者が「12～19」マスにいる間、〔攻撃力〕〔防御力〕に+4する。「20マス」の場合、代わりに〔攻撃力〕〔防御力〕に+6する。

※「執行力」は各アビリティに適用済み  
※判定はダイスロールを行わず、達成値は「能力値＋修正値」となる

## エネミーのNEの運用

エネミーもPCと同様にNEを使用することができますが、どの時点でどのNEを使用するかはGMの判断にゆだねられます。

ここでは、エネミーのNEを宣言するうえでの注意点やコツをいくつか紹介します。

**《拡張☆》は積極的に使う** エネミーの行なう強力な攻撃に対して《拡張☆》を宣言することで、より多くのPCにダメージを与えることができます。

PC側は《収束☆》を宣言しなければピンチを招くことになるので、PCにNEを使用させるという意味でも有効です。

**《収束☆》で対象を減らす** PCの強力な攻撃が複数のエネミーに対するものである場合、防御能力のないエグゼキューターは一網打尽にされてしまう可能性があります。それによって、大した反撃もできずにバトルが終了してしまうかもしれません。

そうならないためにも、複数のエネミーに対する攻撃には《収束☆》を積極的に使用して被害を減らしましょう。

**《倍速☆》で畳みかける** 強力な攻撃を行なえるエネミーに対して《倍速☆》を宣言することで、PCはその対応のために後手に回ることになります。連続した行動でPC 1人くらいは「KO」するつもりで畳みかけましょう。

**《増大☆》でダメ押し** PCに攻撃を行なうとき、“あと少しで「KO」させることができる”ダメージだった場合、攻撃判定に《増大☆》を宣言してダメージを増加させるのが効果的です。同じように、「KO」を免れることができるなら、防御判定に《増大☆》を宣言するのも効果的です。いずれにせよ、こごぞというタイミングで使うとよいでしょう。

**《遡行☆》は余っていたら** エネミーを生きながらえさせるためだけに、《遡行☆》を使用するための回数を多く残しておくことはおすすめしません。《遡行☆》ありきで守りの戦術をとるよりも、攻撃的な戦術のために積極的にNEを使ったほうが有効なことのほうが多いでしょう。

ただし、防衛的な役割を持ったエネミーに関しては、「KO」しないことのほうが重要であるため、この限りではありません。

# Scenario Section

## シナリオセクション



世界改変RPGアルスノヴァ

---

# *How to Read the Scenario*

## シナリオの読み方

---

本書に掲載しているシナリオを読むために、各項目の読み方について解説します。

### シナリオの準備

*Ready of Scenario*

**レギュレーション** プレイ人数、想定されるプレイ時間、シナリオのレーティング、タイムリミットが書かれています。その下のチャートにはそのシナリオでの判定の目標値が書かれています。

**シナリオのあらすじ** シナリオのおおまかな流れが書かれています。シナリオで発生するタスクやイベントのタイミングによっては、展開が前後する可能性があるため、注意が必要です。

**NPC** シナリオに登場するNPCについての説明です。NPCごとに、プレイヤー向けの情報とGM向けの情報が（あれば）書かれています。

**摂理** シナリオの「聖体」、「転調」および「因子」についての説明です。それぞれの項目が判明するタイミングや説明が書かれています。因子に関しては対応する権能や「因子の調律」の目標値も書かれています。

**断片** シナリオで使用する「断片」をリストアップしています。（）内にはそれぞれの断片を獲得するタイミングが書かれています。

**スポット** シナリオに存在するスポットについての説明です。スポット名の前の「①」のような数字は、スポットが存在するマスのナンバーを表わしています。

**NPCの位置** NPCがどのマスに配置されているかが書かれています。「①」のような数字は、NPCがいるマスのナンバーを表わしています。また、「同行」と書かれている場合は、指定されたキャラクターに常に「同行」することになります。

## シナリオトレーラーと導入ハンドアウト

シナリオの「シナリオトレーラー」と「導入ハンドアウト」が1ページにまとめて書かれています。それぞれの用語については、P 118を参照してください。

## イベント

*Event*

シナリオで発生するイベントは、「イベント名」、「解説」および「演出」で構成されています。

**イベント名** 「イベント n : (イベント名)」のように書かれています。情報やイベントなどの本文中で「イベント n」のように略して書かれている場合もありますが、同じ意味です。「種別」はイベントの種類、「発生」はイベントの発生条件、「参加」はイベントに参加できるPCを表わしています。

**解説** イベントの内容の解説です。イベントで起こることや、処理する事柄、終了の条件などがすべて書かれています。イベントが発生することで、発生するイベント、獲得する断片、判明する「摂理」がある場合は、本文の最後に“★発生「〜」”のように書かれています。

**演出** イベントでGMが読み上げる文章です。NPCのセリフは“NPC名「〜」”のように書かれています。

ここで注意してもらいたいのは、GMは必ずしも演出の本文通りに読み上げて演出しなくてもよい、ということです。状況に応じて演出を変更したり、追加したりして構いませんし、解説の内容を守れば、演出はすべて自分で考えても構いません。

## 情報

*Information*

情報は、スポットごとにそれぞれまとめて書かれています。断片数は、そのスポットで使用する「断片」の数を表わします。

**情報タイトル** 「情報 n : (情報タイトル)」のように書かれています。イベントなどの本文中で「情報 n」のように略して書かれている場合もありますが、同じ意味です。

**使用断片** その情報で使用する「断片」が書かれています。

**獲得断片** その情報が判明することで獲得できる「断片」が書かれています。

**本文** 情報の内容が書かれています。情報が判明することで、発生するイベントや判明する「摂理」がある場合は本文の最後に“★発生「〜」”のように書かれています。

# Double Fantasy

## ダブル・ファンタジー

### Ready of Scenario

## シナリオの準備

## レギュレーション

*Regulation*

プレイ人数：3～5人    プレイ時間：4～5時間    レーティング：3  
 タイムリミット（3人／4人／5人）：8ピリオド／6ピリオド／5ピリオド

レーティング	目標値と難易度（能力値判定）						目標値と難易度（調律判定）					
	至易	容易	普通	困難	至難	絶望	至易	容易	普通	困難	至難	絶望
3	9	12	14	16	19	24	8	11	13	15	18	23

## シナリオのあらすじ

*Outline of Scenario*

横島火山は、人気のライトノベルファンタジー小説“ジャスティスクエスト”の作者であり、イマジナントである。彼は、世界は正義と悪でできており、自分の信じる価値観こそが正義であると信じて疑っていなかった。自分に宿ったイマジナントの力はその証明であり、その力で世界を“改善”できると。

しかし世界は理不尽で、悪人がのさばっている。世の人々を啓蒙するべく著した、現代の聖書であるべきジャスティスクエストも、愚かな大衆の娯楽として消費されるだけ。横島火山は激怒した。そして決意した。

世界を彼の価値観が正義の理想の世界。ジャスティスクエストの世界に転調（モジュレーション）することを。それが独善的で、傲慢な考えであることに気付きもせずに。

正義の神としてこの世界に君臨するホスト、横島火山を打倒し、1人の男の肥大化した自我が作り出した狂った世界を元の世界に戻すことでシナリオクリアとなる。

## NPC

## Non Player Character

ひろだひろか

**広田博香 (15歳・女・ポピュラス)**

イメージ：ヒーロー願望、正義感、スーパーヒロイン

逢ヶ浜学園高等部1年生のポピュラス（一般人）です。調律者①の仲のよい友人で、正義のヒーローになりたいと願う変人です。幼い頃交通事故に遭い、その際不思議な力を持ったヒーロー（無名のイマジナント）に助けられたという経験を持っており、自分もそうになりたいと願っています。

その想いの強さは本物で、道場に通ったり、自主トレーニングに励んだり、人助けに精を出しています。ですが、そんな子供っぽい憧れをこの先も貫き通すべきかどうか、迷いも感じているようです。また、幼い博香を助けた“無名のイマジナント”はシナリオでは特に設定されていません。キャラクターの中に年配者がいる場合“その人物が実は”とすると話が膨らむでしょう。

**GM情報** 広田博香は、転調された世界で“もっともジャスティスクエストの主人公にふさわしい”人格の持ち主です。そのため、世界が転調されるのに伴い、主人公として振る舞う役割が世界から与えられました。一種のバタフライ・エフェクト（P 22）の効果によるものです。

あくまでポピュラスですので、その力は“ホストに与えられたなにか”です。イマジナントや執行者（エグゼキューター）のようなデータのある能力は持っていません。もちろん、世界が転調されたことには気づいていませんし、彼女が超英雄になったことに、ホストは直接的に関与していません。

ゆいさわ

**唯沢まどか (16歳・女・無自覚のイマジナント)**

イメージ：姫巫女、生贄、P 38 参照

調律者②の友人です。無自覚のイマジナントです。このシナリオでは、分類上はポピュラスとして扱われますので、転調が起ってしまったことを認識できません。

転調に伴い“奇跡の姫巫女”として神への生贄にささげられようとしている境遇になってしまい、調律者②の助けを待っています。

**GM情報** ホストの横島火山は、転調による世界改変を盤石なものにするため、まどかの持つ膨大なイマジンを狙っています。そしてまどかを“奇跡の姫巫女”にしたのは、まどかを手中に収めるため、横島が恣意的に行った改変です。

**ロレッタ・デ・メディチ (12歳・女・イマジナント)**

イメージ：吸血鬼、お嬢様、P 36 参照

世界財閥「メディチ家」の総帥であり、経済的に世界を征服することを目論む悪の少女です。調律者③との関係は個人的な友人ですが、世界征服の協力者や、実は調律者③の主人などでもかまいません。社交の場ではおしとやかで優雅な少女ですが、気の置けない仲

である調律者③の前では、お嬢様言葉の中に“ファック”などのスラングが混じる独特の喋り方をします。今回、なぜか悪の吸血鬼となってしまったことに大層おかんむりです。

**GM情報** 吸血鬼化は“悪人の魔物化”という因子によるものです。そして実際、ロレタは悪人（自覚あり）です。

## ジョン（75歳・男・イマジナント）

イメージ：エルフの長老、[P 33](#) 参照

1980年に世界で最初にアルスノヴァに開眼し、イマジナントになったとされる伝説の人物です。イマジナントたちの互助組織“イマジン・コア”の代表者でもあり、窮地に陥ったイマジナントの支援や、新米イマジナントのサポートを積極的に行っています。

今回は転調者①のサポートを転調者④に依頼してきます。また、転調に伴いエルフの長老になってしまったのは、パタフライ・エフェクトの効果によるものです。

ねこやしきらん

## 猫屋敷覧（17歳・女・イマジナント）

イメージ：酒場の女店主、世話焼き、[P 34](#) 参照

逢ヶ浜市の“がれりあ商店街”にある、名曲喫茶猫目石の事情通で世話焼きの看板娘です。猫目石は逢ヶ浜市に住むイマジナントたちのコミュニティでもあるのですが、転調に伴い、ガラの悪い冒険者の店に改変されてしまい、覧は困惑しています。

調律者⑤との関係は、高校のクラスメートやコミュニティの仲間あたりが適当でしょう。

よこしまかざん

## 横島火山（48歳・男・ポピュラス）

イメージ：ラノベ作家、独善、傲慢

ファンタジー小説“ジャスティスクエスト”の作者です。逢ヶ浜市の大型書店でジャスティスクエストの新刊発売記念サイン会をする予定でした。

**GM情報** 世界が彼の小説の舞台に改変されてからは、行方不明になっています。そして実は、この転調を引き起こした張本人（ホスト）です。ひた隠しにしていますが、すでにイマジナントに覚醒しています。

今まではイマジナントとしての力を生かして、創作活動をしていました。彼の作品が世間に受け入れられているのは、彼の技法によるものです。しかし不幸なことに、横島火山は自分の力に溺れてしまっています。彼はこの世界を善悪二元論、勧善懲悪であるべきだと考えています。自分には、世界を“良くする”特別な力（イマジナントの力）が備わっている。それでも世界は彼が思う“良い”方向になかなか変わっていかない。それに業を煮やし、世界を“正しく”改変する事を決意し、転調を引き起こしました。

## 摂理

Providence

### 聖体：横島火山

判明：イベント 14

### 転調：正義が勝つ世界

判明：イベント 16

<sup>ホスト</sup>聖体である横島火山は、自分が正義の神として君臨し、自分の価値観こそが絶対の正義になる世界に、世界を改変（転調）しました。

### 因子 $\alpha$ ：神の絶対秩序

権能：《不滅の存在★》／調律：目標値 18／判明：情報 6

この世界に住む人々（ポピュラス）が、この世界を司る正義の神に盲目的に従っていることを表す因子です。解除された場合、人々は正義の神の考えに疑問を抱くようになるでしょう。

### 因子 $\beta$ ：最強英雄・広田博香

権能：《拒絶の言霊★》／調律：目標値 15／判明：情報 4

広田博香が、絶大なパワーをもつ冒険者ランク SSS の超英雄であり、人々がそれを支持していることを表す因子です。解除された場合、博香はその絶大なパワーを失い、人々の記憶から“超英雄・広田博香”は忘れ去られます。

### 因子 $\gamma$ ：悪人の魔物化

権能：《全智の神眼★》／調律：目標値 15／判明：情報 7

この世界では、正義の神により悪と認定されたり、悪事を行ったり、悪人であるという自覚がある人間は魔物の姿に変わってしまい“悪者”が一目でわかるようになることを表す因子です。解除された場合“悪人”は魔物にならず、人間の姿に戻ります。

## 断片

Fragment

断片①／異能力（初期）

断片③／吸血鬼化（初期）

断片⑤／超英雄（情報 2）

断片⑦／横島火山（情報 2）

断片⑨／ロレッタ（情報 3）

断片⑪／断罪（情報 6）

断片②／ファンタジー世界（初期）

断片④／覚醒（初期）

断片⑥／唯沢まどか（情報 1）

断片⑧／広田博香（情報 3）

断片⑩／儀式（情報 5）

## スポット

### ③猫の瞳亭

もともとは名曲喫茶“猫目石”ですが、冒険者の店に改変されてしまっています。

### ⑧アイガハマシティ

ファンタジーの街となってしまった逢ヶ浜市のことです。建物はすべて石造りと木造に改変され、住民の服装も中世ヨーロッパ風です。

### ⑫ホウライテンブル

蓬莱島はまるごと、ホウライテンブルという、正義の神を祀る神殿に改変されています。逢ヶ浜学園は存在していません。

### ⑰吸血鬼城

もとはバンカ・デ・メディチ逢ヶ浜支店の裏手にある、ロレッタ・デ・メディチの屋敷ですが、禍々しい吸血鬼城に改変されています。

## NPCの位置

広田博香：調律者①と同行

ジョン：①

猫屋敷寛：③猫の瞳亭

唯沢まどか：⑫ホウライテンブル

ロレッタ：⑰吸血鬼城

※今回、各スポットに設定されたNPCは移動しません。

※例外として、広田博香だけは自発的に調律者①と“同行”します。同行とは、同行するキャラクターが移動すると、同行するキャラクターも同じマスに移動というルールです。

※もしPCが他のNPCとの“同行”を宣言した場合、そのNPCのアドレスを持っているなど、明確な理由があるのなら認めてもよいでしょう。

## シナリオトレーラー

朝起きたら、世界はファンタジー世界になっていた。  
慣れ親しんだ街は、中世ヨーロッパ風の都市となり科学技術は失われ、自動車もなく、ガスも電気もなくなった。  
しかしこの世界には、魔法がある。現代科学の産物が、魔導科学の産物と名前を変えて。  
街にはエルフやドワーフ、妖精や小人が行き交っている。きっと神や悪魔だって存在するだろう。  
そして街の外には、危険なモンスターが跳梁跋扈。  
それらを退治をする冒険者は、英雄のように扱われていた。  
そう。まるでゲームのように都合のよいライト・ファンタジー。  
これは、誰の夢なのか。

世界改変RPGアルスノヴァ  
「ダブル・ファンタジー～Double Fantasy～」  
想像してごらん。想像力（イマジン）に限界はないって。

## 導入ハンドアウト

※調律者①は「イベント2：広田博香はヒーローである」の開始時までアルスノヴァに開眼していません。  
※調律者②～⑤は名曲喫茶「猫目石」の常連です。最初からお互いにアドレスを取得しています。

**調律者①：広田博香の相棒** ※邂逅の人物：猫屋敷寛  
推奨職業：高校生 アドレス：広田博香（15歳・女） 関係：友人 アーキタイプ：想定の申し子  
君はごく普通の毎日を送るごく普通の高校生だった。広田博香という、ちょっと変わった友人がいることを別にすれば。彼女は「私、ヒーローになるのが夢なの！」と公言し、夢を叶えるべく人助けや鍛錬に精を出し……そしてある日、彼女の願いは叶ってしまった。ある朝起きたら、世界はファンタジー世界に改変され、博香は冒険者ランクSSS（トリプル・エス）の超英雄になっていたのだ。そしてなぜか君まで、不思議な能力を使えるようになってしまった。博香は大喜びで、君にこう言った。「よろしくね！ 相棒！」兎も角、君は博香と行動を共にすることにした。

**調律者②：唯沢まどかの守護者** ※邂逅の人物：ファントム  
推奨職業：学園関係者 アドレス：唯沢まどか（16歳・女） 関係：庇護 アーキタイプ：導きの楽師  
「絶対、絶対面白いですから！」君の友人で軽音部のマスコット、唯沢まどかはそう主張し、愛読するファンタジー小説「ジャスティスクエスト」の新刊刊行記念サイン会に君を誘ってきた。しかしその当日、世界は「ジャスティスクエスト」とそっくりな世界に転調された。しかし事態はそれだけで終わらなかった。まどかが「奇跡の巫巫女」となり、儀式の生贄として神に捧げられるというのだ。君はまどかを救出することを決意した。

**調律者③：ロレッタの友人** ※邂逅の人物：ジョン  
推奨職業：任意 アドレス：ロレッタ・デ・メディチ（12歳・女） 関係：友人 アーキタイプ：不屈の探偵  
「シットですわ！ うんこですわ！ 何ですこのクソゲーみたいな世界！」君の友人、ロレッタは君の前で地団駄を踏んで言い放った。それもそのはず、転調の影響で彼女は吸血鬼になっていたのだ。さらに、街中にロレッタが邪悪な吸血鬼だという噂が広まり、SSSランクの冒険者が退治に来るらしい。屋敷は怒れる民衆に囲まれ、逃げようにも吸血鬼は日光で灰になってしまう。彼女は半べそをかきつつ半ギレで、このふざけた転調の調律を依頼してきた。

**調律者④：世界意志（イマジン）の代行者** ※邂逅の人物：ガブリエル  
推奨職業：任意 アドレス：ジョン（75歳・男） 関係：任意 アーキタイプ：夢幻の魔王  
「やあ来たね。え。この長い耳かい？ 可愛いだろう？ まさかこう来るとはね」  
転調の影響でエルフの長老になってしまった君の友人、ジョンは照れ笑いをしながら、君にお願いをふたつしてきた。ひとつは、この転調を調律すること。もうひとつは前々からイマジナントの素養があると思っていた人物がこの転調が原因で覚醒したので、その人物のサポート。「あの子、今すぐ困っていると思うんだよね。君にしか頼めないんだ」ジョンはそう言うのと、調律者①の名前を告げた。

**調律者⑤：伝説の冒険者** ※邂逅の人物：明星流星  
推奨職業：任意 アドレス：猫屋敷寛（17歳・女） 関係：任意 アーキタイプ：魅惑の歌姫  
世界が転調され、ふと気づいたら君は「伝説の冒険者」とやらになっていた。かつて魔王やらドラゴンやらを倒し、街を救ったとかなんとかいう武勇伝には事欠かない。街を歩けば誰かが気づき、ハリウッドスター気分を味わえる。ファンから逃れ、ともかく事態を把握しようと、行きつけの喫茶店「猫目石」を訪れるとそこは冒険者の店「猫の瞳亭」に改変されていた。友人の看板娘、猫屋敷寛は苦しいを浮かべつつ、疲れた表情で転調の調律を依頼してきた。

Introduction Phase  
**導入フェイズ**

## イベント 1：広田博香はヒーローになりたい

種別：演出 発生：導入フェイズ 参加：調律者①

### 解説

調律者①の導入の前半です。調律者①と広田博香の“転調される前の世界”での関係を描写するイベントになります。この時点で、調律者①はまだアルスノヴァに開眼していない、ごく普通の学生であることに気をつけてください。

演出を終えた後、調律者①が博香の言葉になんらかの反応を示したらイベントを終了します。

### 演出

君はどこにでもいる、ごく普通の学生だ。君の周りでは不思議な超常現象など起こったためしがなく、この先もないだろうと思っていた。ずっとこのまま、平穩で常識的な日常が死ぬまで続くのだろうと。でも、奇妙な友人なら1人いる。広田博香という少女だ。幼い頃に交通事故に遭い、そのとき超能力（スーパーパワー）を持ったヒーロー（無名のイマジナント）に助けられたことから“ヒーローになるのが夢”と公言してはばからず、その実現のため、昼は人助け、夜は鍛錬と努力を怠らない。

博香「スーパーパワーをもったヒーローは本当にいるんだよ。だって私、この目で見たもん！ 車に轢かれそうになった私を、不思議な力で、助けてくれたんだよ！」

ある日君は、交差点でトラックに轢かれそうになっている子どもを助けようとする博香を発見した。しかし、子どもを助けようとした博香はバランスを崩して足をくじぎ、走れなくなってしまった。このままでは、子どももろともトラックに轢かれてしまう！

博香「その子！ あぶないっ！」

博香「痛っ！ あ……足がっ！ もうダメ……っ!？」

博香の声に反応して、調律者①は子どもを助け出す（※助けなかった場合はトラックがギリギリで避けたことにする）。

博香「(助けられて) あ、あの、ありが……とう。調律者①」

子供「うわーん！ 怖かったよー！ ママー！」

母親「(調律者①に) 本当に、本当にありがとうございました！」

博香は、挫いてしまった足を見て、憧れのヒーローとは程遠い、自分の無力さを嘆く。

博香「こんなじゃ、ヒーローになんて、なれないよね。弱いなあ……私」

## イベント2：広田博香はヒーローである

種別：演出 発生：導入フェイズ 参加：調律者①

### 解説

調律者①の導入の後半です。調律者①と広田博香の“転調された後の世界”での関係を描写するイベントです。世界がファンタジー世界に改変され、博香が“冒険者ランク SSS（トリプル・エス）”のヒーローになっています。博香が、街に現れたドラゴンと戦闘中に君の部屋に飛び込んでくるので、博香とともにドラゴンを撃退するように促してください。このとき、調律者①に、イマジナントの技法を使える気がすることを伝えてください。演出は自由ですが、思いつかない場合は、なにか凄いパワーが発動してドラゴンが吹っ飛んだ、としてください。調律者①は、このイベントでイマジナントに目覚めます。

演出を終えた後、調律者①が博香と出かけたなら、イベントを終了します。

### 演出

その日の朝、自分の部屋で寝ていた君は、爆音で目を覚ました。窓から博香が、なにかに吹っ飛ばされて飛びこんできたのだ。もうもうとあがる土砂の煙のなか、まず君は気がついた。博香の格好が明らかにおかしい。軽装の鎧を身につけ、頭には大きな宝玉が埋まり羽根飾りのついた、いわゆる“勇者っぽい”ヘアバンド。ご丁寧に、やたらと長い赤いマフラーも常備。博香は、ベッドの君を見て、苛立たしげに言った。

博香「ちょっと相棒！ いつまで寝てるの！ ん？ あたしなにか変？ 別にいつも通りじゃない？」

おかしいのはそれだけじゃない。部屋は博香が飛び込んできた衝撃で半壊しているけれど確かに本棚やベッド、机などの家具の位置はそのまま。でも、古めかしい木製のものを入れ替わり、パソコンなどの電子機器は魔法陣が彫りこまれた魔法の道具に変わっている。さらに、窓から見える景色も一変していた。街がファンタジー世界のような石造りの街に変わっている。道行く人々の格好も同様だ。

博香「なに、寝ぼけてるのよ。いい？ 相棒。あなたはこの私。唯一の冒険者ランク SSS。広田博香の相棒なのよ？ しっかりして……（窓の外を見て）……来たわねっ」

博香の視線の先を見ると、今まさに、君の部屋に向かって急降下してきている、翼長十数メートルはあろうかというドラゴンの姿が見えた。博香は、アレと戦っていたらしい。彼女は舌打ちをすると、腰の剣を一閃。剣から放たれた衝撃波がドラゴンを打ちすえるが、勢いそのままに、突っ込んでくる！

博香「相棒！ あんたも手伝いなさい！ 攻撃して、ほら！」

博香「やればできるじゃない。相棒。あなたは私と同じ、特別な力を持っているのよ。わかったらさっさと、冒険者の店に魔物退治の情報をもらいにいくわよ！」

博香「最近、魔物がやたらと出るのよね。この冒険者ランク SSSの私の敵じゃないけど！」

博香「ああもう。ゴタクはいいから、さっさと来るっ」

## イベント3：唯沢まどかは奇跡の姫巫女である

種別：演出 発生：導入フェイズ 参加：調律者②

### 解説

世界がファンタジー小説“ジャスティスクエスト”に転調されてしまったことに気づき、なぜか“奇跡の姫巫女”として生贄にされそうになっているまどかを助けることを誓うイベントです。

演出を終えた後、調律者②が猫目石に向かったら終了します。

### 演出

朝起きたら、世界はファンタジー世界に転調されてしまっていた。そして君は、この世界には覚えがある。友人の唯沢まどかが好きなファンタジー小説“ジャスティスクエスト”の世界ほぼそのままなのだ。そして今日は本来、その新刊の発売日で、逢ヶ浜市の大型書店でサイン会が行われ、君はまどかと一緒に行くことになっていたのだが……。

まどか「(回想) 絶対、絶対面白いですから！ 冒険者ランク SSS の主人公が、悪いモンスターをやっつける、王道勧善懲悪ものなんですよ。だから明日、横島火山先生のサイン会、一緒に行きませんか？」

事態を確認しにアイガハマシティ（逢ヶ浜市）に出た君は、奇妙な光景を目にした。まどかの絵が、街中に貼りだされている。“奇跡の姫巫女”という煽り文句付きで。文面によると近々彼女は、崩れかけた世界のバランスを保つため正義の神のもとにいく（生贄の暗喩）ということらしいのだが。ともかく君はイマジナントの集まる喫茶店、猫目石で情報をあつめることにした。

## イベント4：ロレッタ・デ・メディチは吸血鬼である

種別：演出 発生：導入フェイズ 参加：調律者③

### 解説

悪吸血鬼となってしまったロレッタに、調律の依頼をされるイベントです。

演出を終えた後、調律者③が依頼を引き受けたら、イベントを終了します。

### 演出

世界はファンタジー世界に転調され、君の友人ロレッタの住むバンカ・デ・メディチ（メディチ銀行）は吸血鬼城になってしまった。吸血鬼城の外では、邪悪な吸血鬼の殲滅を願う市民によって取り囲まれている。君はロレッタに呼び出され、カーテンで日光を完全に遮断された彼女の私室に通され、邪悪な吸血鬼と化したロレッタと面会した。ある意味、世界の富を独占し、経済的に世界を征服しようという野望を持つ彼女には、吸血鬼役はお似合いかもしれない。が、ロレッタは君を見るなり地団太を踏みながら当たり散らした。

ロレッタ「シットですわ！ うんこですわ！ なんですの！？ このクソゲーみたいな世界！」

ロレッタ「あなた、このファックな世界を調律できますわよね。ええそうですわ。このクソ世界があなたを調律者<sup>チューナー</sup>に選んだのは知っていますわ」

ロレッタ「わたくしは外に出れませんし、なにより外のマザーファッカーどもが邪魔。さっさとこんなことしたバスタード（クソ野郎）のケツを握りに行きなさい！」

怒りと屈辱に涙目になりながら、ロレッタは君に転調の調律を依頼してきた。

## イベント5：ジョンはエルフの長老である

種別：演出 発生：導入フェイズ 参加：調律者④（いない場合は未発生）

### 解説

ジョンに転調の調律と、調律者①のサポートを依頼されるイベントです。

演出を終えた後、調律者④が転調の調律と調律者①のサポートを引き受けたら、イベントを終了します。

### 演出

世界がファンタジー世界に転調されたとき、君の魔導電話に友人であり、君の所属するイマジナントの互助組織イマジン・コアの代表者ジョンから連絡があり、君はジョンの家を訪れた。ジョンは苦笑しながら君に、お願いをしてきた。

ジョン「やあ来たね。え。この長い耳かい？ 可愛いだろ？ まさかこう来るとはね。エルフの長老なんて、まさに冒険者に依頼をするにはうってつけだよ」

ジョン「君ももう気づいているだろうけど、君はこの転調された世界を戻すべく世界に選ばれたイマジナント、調律者になった。この世界は君たち調律者にしか、元に戻すことはできない。転調を放っておくこと、世界のバランスを崩すことに繋がる。最悪、世界が崩壊してしまうかもしれない。だから、頼りにしているよ」

ジョン「そしてもうひとつ、実は前からイマジナントの素養がある子がいてね。“調律者①”という子なんだけど。今回の転調が原因でイマジナントに目覚めて、調律者になっちゃったみたいなんだ。きつと今、すごく困っていると思うんだよ」

## イベント6：調律者⑤は伝説の冒険者である

種別：演出 発生：導入フェイズ 参加：調律者⑤（いない場合は未発生）

### 解説

調律者⑤が猫の瞳亭で猫屋敷覧から転調の依頼を受けるイベントです。

演出を終えた後、調律者⑤が覧の依頼を引き受けたら、イベントを終了します。

## 演出

朝起きたら、世界はファンタジー世界に転調されていた。君の家の外には群衆が詰めかけ、君に喝采を浴びせてきた。

市民A「おい見ろ！ 調律者⑤だ！ 伝説の冒険者調律者⑤だ！」

市民B「キャーッ！ 調律者⑤様あ！ 素敵！ こっち見て！ サインして！」

市民C「知ってるか！ 調律者⑤は伝説の邪竜や大魔王を倒したんだぜ！」

市民D「さすが調律者⑤だ！ そこに痺れる憧れるウ！」

市民E「でも、近々伝説の“大邪竜ラグナロク”が攻めてくるって噂があるわ」

市民F「調律者⑤と広田博香がいれば大丈夫に決まってるぜ！」

市民達の言葉からすると、君は伝説の冒険者（冒険者ランク的には番外）らしい。なんとか彼らを撒いて、君はいきつけの喫茶店、猫目石までやって来たのだが……。そこは“冒険者の店 猫の瞳亭”に改変されていた。普段はおしゃれな雰囲気漂う店内には冒険者を名乗るガラの悪い荒くれ者でいっぱい。君の友人でこの店の店員、猫屋敷寛がげんなりした表情で君に話しかけてきた。

寛「お疲れ様。その、これ。お互い色々大変だし、とりあえず調律しません？」

寛「私、喫茶店のウェイトレスであって、酒場のおねーちゃんじゃないのにつ！」

寛「おれは、そーだ！ 今度愛情たっぷりの手作りケーキ御馳走しちゃう♪」

---

## *Research Phase* 調査フェイズ

---

## 調査フェイズの準備

*Ready of Research Phase*

### NPCの配置

マップの対応するマスに、NPCのコマを配置します。

- ①：ジョン    ③：猫屋敷寛    ⑫：唯沢まどか    ⑰：ロレッタ・デ・メディチ  
ー：広田博香（同行するため、調律者①と同じマス）

### 初期断片の公開

プレイヤーたちに、以下の4つの「断片」があることを伝えてください。この際、「断片」を使つての情報収集のやり方（P.92）を解説するとよいでしょう。

「断片①／異能力」「断片②／ファンタジー世界」「断片③／吸血鬼化」「断片④／覚醒」

## 情報

Information

## ③猫の瞳亭 断片数：4

## 情報1：異能力の覚醒について

使用断片：「断片①／異能力」「断片④／覚醒」 獲得断片：「断片⑥／唯沢まどか」

調律者①の力は、もともと素養のあったイマジナントとしての素質が開花したものだ。広田博香については、よくわからない。また、唯沢まどかは未覚醒だが膨大なイマジンを内包しているイマジナント予備軍であり、利用される危険がある。今回の生贄の件は、生贄を受け取ろうとしている人物が黒幕の可能性もある。

## 情報2：ファンタジー世界について

使用断片：「断片②／ファンタジー世界」 獲得断片：「断片⑤／超英雄」「断片⑦／横島火山」

この世界は横島火山という作家の“ジャスティスクエスト”とほぼ同じである。正義のヒーローである冒険者ランク SSS の超英雄主人公が無双する話だ。逢ヶ浜市の大型書店で横島火山の新刊発売記念サイン会が行われる予定だったが、現在は行方不明である。

## 情報3：吸血鬼化について

使用断片：「断片③／吸血鬼化」 獲得断片：「断片⑧／広田博香」「断片⑨／ロレッタ」

この世界は正義の神が存在する世界で、悪事を行なう者はモンスターと化す世界である。ロレッタが悪の吸血鬼となり、民衆は SSS 冒険者の到着を待っている。

★発生「イベント10：広田博香の暴走」

## ⑧アイガハマシティ 断片数：3

## 情報4：超英雄広田博香について

使用断片：「断片⑤／超英雄」「断片⑧／広田博香」 獲得断片：なし

広田博香は超英雄である。この設定は“ジャスティスクエスト”の主人公と同じだ。つまり、この世界の主人公に相応しい存在としてこういう設定にされた。それでも、あくまで博香はポピュラスでしかない。イマジナントの技法でも、執行者の力も持っていない(データを持っていない)。でもきっと本人も楽しんでいるし、心の奥底では望んでいるはずだ。

★判明「因子β：最強英雄・広田博香(権能：《拒絶の言霊★》／調律：目標値15)」

## 情報5：横島火山について

使用断片：「断片⑦／横島火山」 獲得断片：「断片⑩／儀式」

この世界の原作になった“ジャスティスクエスト”の作者。原作は最強主人公が大活躍する物語。評判はそれなりに良いが、自分の作品はもっと評価されるべきだと思っている。転調が起こると同時に、この世界から消滅してしまっている。また、刊行が予定されていた最新刊では、儀式により正義の神がこの世に降臨し、作品の世界が、善が栄え悪が減ぶ完璧な世界になるという噂があった。

## ⑫ホウライテンブル 断片数：2

### 情報6：唯沢まどかの儀式

使用断片：「断片⑥／唯沢まどか」「断片⑩／儀式」 獲得断片：「断片⑪／断罪」

姫巫女、唯沢まどかを正義の神の妃とすることで、世界の悪を断罪する儀式。仮にホストがその神で、唯沢まどかの力を手に入れたら大変なことになる。まどかは厳重に監禁されていて、会うことはできない。儀式が起こるタイミングは、3ピリオドの最後（3人の場合は4ピリオドの最後）である。

★判明「因子α：神の絶対秩序（権能：《不滅の存在★》／調律：目標値18）」

## ⑬吸血鬼城 断片数：2

### 情報7：ロレッタの断罪

使用断片：「断片⑨／ロレッタ」「断片⑪／断罪」 獲得断片：なし

ロレッタは善人ではないため、吸血鬼になるのは自業自得といえる。

★判明「因子γ：悪人の魔物化（権能：《全智の神眼★》／調律：目標値15）」

# イベント

*Event*

## イベント7：吸血鬼城の暴動

種別：演出・判定 発生：時限型（調査フェイズ開始時①） 参加：マスに侵入したPC

### 解説

調査フェイズの開始時に発生します。“⑬吸血鬼城”が怒れる群衆に囲まれ、情報収集と交流が行えなくなります。ロレッタを“同行”させることもできません。解除するには、「目標値：16」の能力値判定に「成功」する必要があります。

演出は調査フェイズの開始時に行ないますが、イベント自体は継続します。能力値判定に「成功」し、⑬吸血鬼城にかかる効果が解除されたらこのイベントは終了します。

### 演出

民衆がシュプレヒコールをあげ、ロレッタが怒りの声をあげる。

民衆「(民衆の1人) 吸血鬼ロレッタを許すな！ (民衆全員で) 許すな！」

ロレッタ「ダミット！ 調律者③、早くなんとかしろですわー！！」

## イベント 8：ヘイ、バディ！

種別：演出 発生：時限型（調査フェイズ開始時②） 参加：調律者①

### 解説

「イベント 7: 吸血鬼城の暴動」の演出の直後に発生します。広田博香が、調律者①との「同行」を宣言します。ここで、改めてプレイヤーに「同行」のルールを説明するとよいでしょう。広田博香が調律者①に「同行」した時点でイベントは終了します。

### 演出

広田博香が調律者①を半ば無理やり引っ張っていく。超英雄である広田博香は、自らの力に絶対の自身を持っているのか、心なしか行動がやや強引になっているようだ。

博香「さあ調律者①、まずは猫の瞳亭に行くわよ！」

## イベント 9：調律者たちの邂逅

種別：演出 発生：時限型（調査フェイズ開始時③） 参加：すべてのPC

### 解説

「イベント 8：ヘイ、バディ！」の直後に発生します。PCたちと、調律者①と同行している博香が、③猫の瞳亭に自動的に移動します。

参加しているPC同士で挨拶程度の会話を行なわせてください。GMが十分だと感じたら会話を打ち切ってイベントを終了します。この時点で、すべてのPCは、ほかのPCすべてに対してアドレスを取得します。

### 演出

博香と調律者①が猫の瞳亭を訪れると、そこにはすでにほかの調律者が集まっていた。

冒険者A「おお！ あいつ、冒険者ランク SSS の広田博香じゃないか？」

冒険者B「横にいるのは広田博香の唯一の相棒、調律者①だけ！」

## イベント 10：広田博香の暴走

種別：演出・判定 発生：時限型（「情報 3：吸血鬼化について」が判明） 参加：タスク中のPC

### 解説

広田博香は調律者①との「同行」を解除し、吸血鬼を退治するために行動を開始します。以降、広田博香はPCたちのタスクの最後に、“⑩吸血鬼城”めがけて移動（ムーブ：[移動力] 2）します。もしロレッタを吸血鬼化させている“因子”を解除する前に広田博香が⑩に進入した場合、⑩のスポットとロレッタはゲームから除外されます。

これを解除するには“博香と同じマスでタスクを行っているPC”が「目標値：16」の

能力値判定を行いません。この判定にタスクの行動は消費しません。「成功」すると広田博香はふたたび調律者①のマスに移動し「同行」を宣言します。

能力値判定に「成功」することで、このイベントは終了します。

## 演出

民衆は、冒険者ランク SSS の広田博香（と、調律者⑤）の登場を心待ちにしている。

民衆 A「吸血鬼城には恐ろしい吸血鬼が住み着いているんだってよ」

民衆 B「怖くて安心して夜も眠れないわ……」

民衆 C「広田博香（や調律者⑤）がいれば吸血鬼なんて怖くないんだがな」

博香「街のみんなが怖がっている……。私が退治しに行かなきゃ！」

広田博香は義憤に燃え、吸血鬼城に殴りこみに行こうとする。

### （博香が説得された場合）

しぶしぶ吸血鬼退治を先延ばしにする。

博香「そこまで言うなら仕方ないわね……」

### （博香が「⑰吸血鬼城」に到達した場合）

広田博香が吸血鬼城に到達すると、博香は城門をぶち破り、ロレッタを殺害するとともに、吸血鬼城を破壊する。

殺害されたロレッタを生き返らせるには、転調を調律して、この世界で起こったことをなかつたことにするしかない。

## イベント 11：広田博香はヒーローじゃない

種別：演出 発生：時限型（因子βが解除される） 参加：調律者①

## 解説

「因子β：最強英雄・広田博香」が解除されると発生します。広田博香は英雄としての役割を失い、コマを除外します。結果としてヒーローに憧れる“村娘”となってしまいますが、博香はポピュラスであるため、元の世界の記憶はありません。このとき「イベント 10：広田博香の暴走」が進行中なら、イベント 10 は即座に終了します。

★発生「イベント 12：広田博香は超英雄である」

## 演出

広田博香はただの村娘に変わる。力を失った博香は悲嘆にくれる。

博香「私……ヒーローになる夢を見ていたのね。強くて、かっこよくて。困っている人を助けられる。

そんなヒーローに。でも、ただの夢。叶うはずなんてない。わかった。なのに、おかしいな。

なんでこんなに悲しいんだろう。つらいんだろ（涙が頬を伝う）」

## イベント 12：広田博香は超英雄である

種別：演出・判定 発生：時限型（イベント 11 の直後） 参加：すべてのPC

### 解説

正義の神によって広田博香が“執行者”の力を与えられます。「⑧アイガハマシティ」に広田博香のコマを再配置してください。広田博香はピリオドの終了時に⑳マスに向かって移動（ムーブ：[移動力] 2）を行ないます。調査フェイズが終了するまでの間、“博香と同じマスに進入（通過は不可）”することでタスクの行動を消費することなく「目標値：19（調律者①は目標値 16）」の能力値判定を行なうことができ、「成功」すれば広田博香をポピュラスに戻すことができます。広田博香が⑳マスに進入するか、調査フェイズが終了した時点で、この判定は行なえなくなります。

判定に「成功」するか、広田博香が⑳マスに進入するか、調査フェイズが終了した時点でこのイベントは終了します。

### 演出

打ちひしがれる博香の前に、正義の神が降臨する。

横鳥「選ばれしヒーロー、広田博香よ。神の使命を授けよう」

博香「私は……ヒーロー……。私……は……」

博香の目から輝きが失われ、正義の神の操り人形となる。

#### （判定に成功した場合）

広田博香は正義の神の呪縛から解き放たれ、自らの意志を取り戻す。

博香「私は、特別になんてなれない。でも相棒、君は特別になれる。だからお願い。調律者①、私の代わりにヒーローになって！」

## イベント 13：ワルキューレの騎行

種別：演出 発生：割込型（⑧アイガハマシティを通過） 参加：博香または調律者⑤

### 解説

広田博香か調律者⑤が「⑧アイガハマシティ」のマスを通過すると発生します。市民たちが冒険者ランク SSS の超英雄と、伝説の冒険者（調律者⑤）を褒めたたえます。このイベントは、通りかかるたびに何度でも発生します。

演出を終えたら、イベントを終了します。

## 演出

広田博香（調律者⑤）が街を訪れると、市民たちは歓迎し、褒め称えてくれる。

市民 A 「冒険者ランク SSS の広田博香（伝説の冒険者）がやってきたぞ！」

市民 B 「いつもモンスターを退治してくれてありがとう！」

市民 C 「これから活躍を期待してるぜ！」

市民 D 「広田博香（伝説の冒険者）、ばんざーい！」

その一方で、市民たちは、近々この街に最強クラスの魔物大邪竜ラグナロクが、ドラゴン軍団を引き連れてくるのではないかと不安がっている。ホウライテンプレートで行われる正義の神を迎える儀式を邪魔しに現れるのではないかと。

## イベント 14：姫巫女の儀式

種別：バトル 発生：時限型（3ピリオドの終了時） 参加：すべてのPC

### 解説

唯沢まどかを妃として迎えるため、横島火山扮する正義の神が降臨します。

PCが唯沢まどかを助けようとする、儀式を阻止しようと大邪竜ラグナロクがモンスター軍団を引き連れて出現します。PCが儀式を阻止するために協力を申し出たとしても、ラグナロクはすべての人間を“儀式を望む敵”だと思い込んでいるため、必ず敵対し、バトルが発生します。このバトルは、PCが4人または5人のとき、通常よりも簡単なバトルとなります。必要であればその旨をプレイヤーに伝えるとよいでしょう。広田博香が「同行」している場合、バトル参加することはありませんが、モンスター軍団の半分を一手に引き受けるというような演出をしてください（バトルの内容自体は変わりません）。

すべてのエネミーを「KO」した時点でバトルは終了しますが、唯沢まどかの拉致を阻止することはできず、神は唯沢まどかと共に⑳マスへ移動します。このとき、正義の神の顔が横島火山であることに気がつきます。

横島火山と唯沢まどかを⑳マスに移動させた時点でイベントを終了します。

★判明「聖体：横島火山」

★発生「イベント 15：神の世界の完成」

### 演出

天よりホウライテンプレートに光が差し込むと、正義の神が降臨する。神は神々しい光をまとい、その姿の詳細を捉えることはできない。神は、嫌がる唯沢まどかを天へと誘う。

神「姫巫女よ、時は来た。我がもとへ来るがよい」

まどか「いや……いやです！ 調律者②、助けてください！」

そのとき、彼方から龍の咆哮が響き渡る。儀式を阻止すべく、大邪竜ラグナロクがモンスターの軍団を引き連れてやってきたのだ。

ラグナロク「正義の神よ、キサマの好きにはさせんぞ！ 者ども、儀式を阻止するのだ！」  
 ラグナロク「愚かな人間どもめ、我の邪魔をするつもりか。ならば貴様らから焼き尽くしてくれる！」

### (バトル終了後)

激闘の末、大邪龍ラグナロクとモンスター軍団を退治することができた。しかし、唯沢まどかは神の手によって連れ去られようとしている。唯沢まどかが振り解こうとしてその手が顔をかすめると、正義の神の顔があらわになる。それは“ジャスティスクエスト”の作者、横島火山その人だった。

横島「ふん、つまらん。ばれてしまっては仕方がない。だが、儀式が完遂するのは時間の問題だ。せいぜい足掻くがいい！ ふはははは！」

横島火山は高笑いをしながら唯沢まどかを連れて、天へと消えてゆく。

## バトル

PC 3人：大邪龍ラグナロク (C) / モンスター軍団 (M) × 3

PC 4人：大邪龍ラグナロク (C) / モンスター軍団 (M) × 3

PC 5人：大邪龍ラグナロク (C) / モンスター軍団 (M) × 6

## イベント 15：神の世界の完成

種別：特殊 発生：時限型 (イベント 14 の直後) 参加：すべてのPC

### 解説

タイムリミットに達するまでに、PCのいずれかが⑳マスに進入しなかった場合、決戦フェイズではバトルを行なうことなくPCの敗北となります。このイベントが発生した時点で、プレイヤーに「タイムリミットまでに⑳マスに進入できなければシナリオクリアに失敗する」ことを伝えてください。

### 演出

天空の雲間に、横島火山の姿が消えると、横島の声が世界中に響きわたる。

横島「調律者どもよ。すべては無駄なあがきだ！ 正義の神の聖地にて聖女と契り、その力をもって、世界はより正しく美しく生まれ変わるのだ！ その時はすぐそこまで来ている！ ふはははは！」

## イベント 16：神は死んだ

種別：演出 発生：時限型 (因子 $\alpha$ の解除) 参加：すべてのPC

### 解説

「因子 $\alpha$ ：神の絶対秩序」を解除すると発生します。このイベントでPCの身体は魔物化しますが、すでに「因子 $\gamma$ ：悪人の魔物化」を調律している場合は変化しません。

★判明「転調：正義が勝つ世界」

## 演出

光り輝く正義の神の幻影が現れ、正義の神の名のもとに調律者たちを悪と認定する。

正義の神「貴様らも思うだろう。元の世界が不条理に満ちていると。絶対的な正義は存在せず、悪ばかりがはびこっている。私はこの世界に絶対的な正義を確立する。そのために世界を変えることを、新世界の神となることを決意したのだ！ この世界こそが理想郷になるのだ」

正義の神「大義を、正義を理解しない愚か者どもめ。貴様らなど、この正しい世界に必要な。貴様らは悪だ！ 正義の神の名のもとに、魔物と成り果てるがいい！」

すると、PCたちの身体がみるみるうちに変化し、悪魔的な耳や尻尾、羽根、角などが生えてくる。

### (すでに因子 $\gamma$ を調律している場合)

しかし、PCたちの身体はなにも変化しない。

正義の神「忌々しい調律者どもめ！ 覚えていろ！ 貴様らに神に逆らった神罰を与えてくれる！」

# Climax Phase 決戦フェイズ

## イベント 16：神との闘い

種別：バトル 発生：決戦フェイズ 参加：すべてのPC

### 解説

ホストである横島火山とのバトルを行ないます。「因子 $\beta$ 」を調律していないか、イベント 17 で判定に「成功」していない場合、広田博香がバトルに参加します。広田博香は1回のアクションとして「目標値：19（調律者①は16）」の能力値判定を行ない、「成功」することで除外することができます。いずれにせよ、横島火山を「KO」した時点でバトルは終了し、「転調の調律」が発生します。

### 演出

PCたちがたどり着いた先には、ギリシャ神話とキリスト教神話の世界観が融合したかのような神々しい世界が広がっていた。広大な世界の中央には祭壇があり、そこに唯沢まどかが横たわっている。意識は無いようだ。その傍らでは、神々しい光をまとった横島火山が儀式を執り行っており、今まさに大詰めを迎えているところだった。

横島「忌々しい調律者どもめ！ まだ儀式の邪魔をしようというのか！」

横島「まあいい……。きさまに裁きを与えた後で、じっくりと儀式を完遂すればいいのだからな！」

**(バトルに勝利した場合)**

PCたちは横島火山を倒すことができました。しかし、世界に変化は訪れない。この世界を調律しない限り、元に世界に戻ることはないのだ。

横島「クックック……この私を退けたところで、この完璧で美しい正義に満たされた世界を変えることなどできるわけがない！ 正義は絶対なのだ！ この私の正義はな！」

**(バトルに敗北した場合、あるいは転調の調律を諦めた場合)**

PCたちは横島火山に敗北した。調律者がホストを止められなかった時点で、“正義が必ず勝つ世界”は定着し、元の世界に戻ることはもうない。

横島「これで世界は完璧な正義に満ち溢れるだろう。ようこそ、新世界へ！」

**(転調の調律に成功した場合)**

調律者たちの調律によって、“正義が必ず勝つ世界”は崩壊していく。ファンタジー世界のように変化していた建物や人々の服装が、元の世界のそれへと塗り替えられていく光景が眼下に映る。しだいに、今いる神の世界も崩落を始める。消え去るのは時間の問題だろう。

横島「うそだ……完璧で美しい正義の世界が……私の世界が崩れ去っていく……」

横島「いやだ……認めない……こんなことは認めないぞおお！！」

横島火山が叫ぶと同時に、世界のすべてが白く輝き、その輝きが晴れると、そこはPCたちのよく知る元の世界の光景が広がっていた。

## バトル

横島火山（ホスト）／広田博香（C）→イベント12を未解除の場合

## 転調の調律

PC3人：目標値51    PC4人：目標値68    PC5人：目標値85

**★ホストのポピュラス化を否定する**

世界が調律された後、横島火山は物語の新たな可能性を見出し、新しい小説の執筆を始めます。独りよがりな作風から脱却する日は、そう遠くはないでしょう。ただし、「転調の調律」の目標値は[PC人数×2]上昇します。

**★因子の残留／「因子α：神の絶対秩序」**

ジャスティスクエストが1億部を超えるベストセラーになります。横島火山は、世界中から“最も成功した作家”として賞賛を受けます。

**★因子の残留／「因子β：最強英雄・広田博香」**

広田博香はアルスノヴァに開眼し、イマジナントとなります。

**★因子の残留／「因子γ：悪人の魔物化」**

悪人が悪人の人相になりやすくなります。近場ではロレッタの目つきが鋭くなり、服装がきわどくなります。

Ending Phase  
**終了フェイズ**

## イベント 17：覧の手作りケーキ

種別：演出 発生：終了フェイズ 参加：調律者⑤

### 解説

調律者⑤の終了イベントです。元に戻った世界で猫屋敷覧と会話を行ないます。  
 調律者⑤との会話が十分だと感じたら、イベントを終了します。

### 演出

君が名曲喫茶「猫目石」を訪れると、猫屋敷覧が笑顔で迎え入れてくれる。

覧「世界を元に戻してくれて本当に助かったわ。お客さんがみんな荒くれ者の冒険者ばかりでうんざりしてたんです。でも、たまになら、あんなふうに繁盛するのも悪くないかもね」  
 覧「はい、約束の手作りケーキ。調律者⑤のために焼いたんだから、残さず食べてくださいね」

## イベント 18：ジョンのお茶会

種別：演出 発生：終了フェイズ 参加：調律者④

### 解説

調律者④の終了イベントです。元に戻った世界でジョンと会話を行ないます。  
 調律者④との会話が十分だと感じたら、イベントを終了します。

### 演出

君がジョンの家を訪れると、ジョンがお茶をいれている。

ジョン「やあ。ちょうどお茶が入ったんだ。一緒にどうだい？」  
 ジョン「今回はよくやってくれたね。エルフの長老も悪くなかったけど、やっぱり我が家が一番だよ」  
 ジョン「調律者①も、無事にイマジナントの一員になれたみたいだね。キミさえ良ければ、これからも調律者①のことを導いてあげてほしいな」

## イベント 19：感謝して差しあげますわ！

種別：演出 発生：終了フェイズ 参加：調律者③

### 解説

調律者③の終了イベントです。調律者③はロレッタから感謝を受けます。  
 調律者③との会話が十分だと感じたら、イベントを終了します。

## 演出

君がメディチ屋敷を訪れると、ロレッタが出迎えてくれる。

ロレッタ「今回はさんざんな目にありましたですわ！ でも、あんなクソ世界を元に戻したあなたのことは、褒めて差し上げますわ。ありがたく思えますわ！」

## イベント 20：トラブルメーカー

種別：演出 発生：終了フェイズ 参加：調律者②

### 解説

調律者②の終了イベントです。唯沢まどかが新たな興味のネタを持ってきます。

調律者②との会話が十分だと感じたら、イベントを終了します。

### 演出

まどか「これ、絶対おもしろいですから！」

唯沢まどかは瞳を輝かせながら、君に話しかけてきた。この光景にはデジャブを感じる。ジャスティスクエストのときも、こうやって話した次の日に世界が変わっていた。でもまさか、こんな災難が立て続けに起こるはずはない……と信じたい。

まどか「それで、今日の放課後なんですけど……空いていますか？」

## イベント 21：広田博香は英雄である

種別：演出 発生：終了フェイズ 参加：調律者①

### 解説

調律者①の終了イベントです。広田博香が、学校の帰り道で絡まれている生徒を助けに行きます。

調律者①との会話が十分だと感じたら、イベントを終了します。

### 演出

学校の帰り道、君は絡まれている生徒を助けようとする博香を発見した。

博香「あなたたち、やめなさい！ その子が嫌がってるじゃない！」

不良 A「アン？ イキがってんじゃねえぞコラ！ すっこんでグワ！（撃退される）」

不良 B「この女、強え！ 覚えてやがれ！」

博香「おととい来やがれてーの！ ……大丈夫？ 怪我はない？」

生徒「あ……ありがとうございます」

その笑顔はまぶしく、困っている人を助けるその姿は、まさに“英雄”だった。

### 3 モンスター軍団 (M)

ぐんだん

種別	執行者／攻撃	配置コスト	1
力	2	技	3
耐久	12	感応	24
攻撃	14	防御	8
移動	2	影響	1
		芸	1
		執行	2※
		支援	8
		照準	1

#### 《アンパッサン1》インタラプト／使用者

使用者が攻撃を行なう直前に宣言。1回の「シフト」を行なう。さらに、直後に行なう攻撃による攻撃判定の達成値に+5する。【使用回数】1回／ラウンド  
**《タクティカルプレイ1》インタラプト／1体／1マス**  
 使用者の防御判定の直前に宣言。使用者は、防御判定を「ファンブル」にする代わりに、使用者に攻撃を行なったキャラクターに攻撃を行なう。【使用回数】1回／ラウンド

#### 《フォワードボーン1》パーマネント／使用者

使用者が「12～19」マスにいる間、[攻撃力] [防御力] に+4する。「20マス」の場合、代わりに[攻撃力] [防御力] に+6する。

※「執行力」は各アビリティに適用済み

※判定はダイスロールを行なわず、達成値は【能力値+修正値】となる

### 3 大邪龍ラグナロク (C)

だいじゃりゅう

種別	執行者／攻撃	配置コスト	6
力	3	技	1
耐久	96	感応	12
攻撃	15	防御	9
移動	1	影響	1
		芸	2
		執行	3※
		支援	9
		照準	2

#### 《フォーク1》アクション／2体／2マス

使用者は〔攻撃力〕に+〔攻撃の対象の数〕して攻撃を行なう。【使用回数】1回／ラウンド

#### 《オーバーステップ1》インタラプト／使用者

使用者は1回の「シフト」を行なえる。さらに、〔攻撃力〕に+8し、〔防御力〕に-2する。【持続】使用者の次のターン開始時まで。

#### 《フォワードボーン1》パーマネント／使用者

使用者が「12～19」のマスにいる間、[攻撃力] [防御力] に+4する。「20マス」にいる場合は、上記の代わりに〔攻撃力〕 [防御力] に+6する。

※「執行力」は計算済み、アクション2回

### 3 広田 博香 (C)

ひろだ ひろか

種別	執行者／防御	配置コスト	6
力	3	技	2
耐久	72	感応	15
攻撃	15	防御	15
移動	2	影響	1
		芸	1
		執行	3※
		支援	9
		照準	1

#### 《ピンアップ1》サポート／効果参照

使用者と同じマスが隣接するマスにいる敵全員は、使用者以外を対象に含んだ能動判定を行なう場合、達成値に-10する。【持続】使用者が「K O」になるか、バトル終了時まで。

#### 《オーバードロード1》アクション／使用者

使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵を対象とした判定の達成値に+〔使用者と同じマスが隣接するマスに存在する敵の数(最大5)×3〕する。

#### 《フォワードボーン1》パーマネント／使用者

使用者が「12～19」のマスにいる間、[攻撃力] [防御力] に+4する。「20マス」にいる場合は、上記の代わりに〔攻撃力〕 [防御力] に+6する。

※「執行力」は計算済み、アクション2回

3

よこしま かざん  
横島 火山

種別	ホスト/攻撃	配置コスト	15~
力	2	技	1
耐久	60/90	感応	12
攻撃	18	防御	10
移動	2	影響	1
		芸	3
		表現	6
		支援	6
		照準	2

《勸善懲惡 1》サポート/2体/2

味方側が対象への攻撃でダメージを与えるたびに、対象を現在よりも低いナンバーへ1マスまで「スライド」させる。【持続】対象が1回のサポートを消費してこの効果を終了させるか、バトル終了時まで。

《決闘 1》インタラプト/1体※/2

使用者と同じマスが隣接するマスにいる敵が、使用者に近づく以外の「シフト」を行なう直前に宣言する。使用者はその敵に攻撃を行なう。【使用回数】1回/ラウンド

《前衛主義 4》パーマネント/使用者

使用者が「12~19」のマスにいる間、[攻撃力][防御力]に+16する。「20マス」にいる場合は、上記の代わりに[攻撃力][防御力]に+24する。

権能 (PC 3人)

《無限の聖餐★》パーマネント/使用者  
使用者はシナリオ開始時に [(PCの人数×2)+4] の転調値を得る。さらに、NEを常に「対象：1体※」「射程：4」として宣言可能。

《神速の世界★》パーマネント/使用者  
使用者のターンにおいて、常に追加で1回のアクションを行なえる。

《想造主の力★》3 パーマネント/使用者 ※計算済  
権能 (PC 4人)

《孤高なる魂★》パーマネント/使用者  
使用者が「20マス」にいる間、全判定+10。また、「20マス」にほかのキャラクターが存在しても1マス「スライド」(減少不可)させて進入可能。

《不変の法則★》パーマネント/使用者  
転調値が2上昇(適用済み)。

権能 (PC 5人)

《不破の肉体★》パーマネント/使用者  
[耐久力]に+30する。

《外法の庭園★》パーマネント/使用者  
[移動力]に関わらず進入可能なマスに移動可能。

## バトルの配置

### PC 3人の場合

- イベント14 (調査フェイズ)  
・大邪龍ラグナロク (C)  
・モンスター軍団 (M) × 3

### PC 4人の場合

- イベント14 (調査フェイズ)  
・大邪龍ラグナロク (C)  
・モンスター軍団 (M) × 3

### PC 5人の場合

- イベント14 (調査フェイズ)  
・大邪龍ラグナロク (C)  
・モンスター軍団 (M) × 6

### イベント18 (決戦フェイズ)

- ・横島火山  
・広田博香 (C) ※  
※イベント12が未解除

### イベント18 (決戦フェイズ)

- ・横島火山  
・広田博香 (C) ※  
※イベント12が未解除

### イベント18 (決戦フェイズ)

- ・横島火山  
・広田博香 (C) ※  
※イベント12が未解除

## バトルの戦術

### イベント14 (調査フェイズ)

PC 4人の場合とPC 5人の場合は、通常よりも簡単なバトルとなっている。

モンスター軍団 (M) は最も高いナンバーのマスのPCに攻撃を行なう。攻撃の対象になったら《タクティカルプレイ》を宣言する。

大邪龍ラグナロク (C) は攻撃役か支援役を優先して《フォーク》で攻撃を行ない、追加のアクションでも攻撃役か支援役を優先して攻撃を行なう。

### イベント18 (決戦フェイズ)

横島火山はサポートで《勸善懲惡》を使用し、できる限り20マスを維持しつつ、《決闘》を宣言できる可能性を高める。NEは《拡張☆》や《増大☆》を積極的に使用し、《倍速☆》は宣言可能な時点で必ず宣言する。必要ならば、20マスから遠ざけることで能力が弱体化すること、「押し出し」を示唆しよう。

広田博香は、サポートで《ピンアップ》を宣言し、攻撃役か支援役を優先して攻撃を行なう。

# Authority 権能

権能は、ホストのみが得ることを許された特別な能力です。これらは、ホストが通常のイマジナントよりも格段に強い力を持っていることを表すデータです。ホストが元々取得している場合もあれば、転調した世界と結びついている場合もあります。

**権能** むげん せいさん  
無限の聖餐★

使用	パーマナント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** ホストはこの権能を自動取得する。使用者はシナリオ開始時に [(PCの人数×2) + (アウラ÷2)] の転調値を得る。さらに、NEを常に(使用回数を2回ぶん消費することなく)「対象:1体※」「射程:4」として宣言できる。  
【通常取得】自動取得  
【因子指定】不可

**権能** そうぞうしゅ ちから  
想造主の力★

使用	パーマナント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** 使用者はすべてのアビリティのIP消費上限が「1」上昇し、IPを3点得る。また、アーツのレベル上限が「1」上昇(最大10)し、アーツの種類の上限に加えてアーツを追加で1種類取得できるようになる。  
【通常取得】配置コスト+1  
【重複取得】[アウラ÷3+2]回まで可能。  
【因子指定】不可

**権能** ふへん ほうそく  
不変の法則★

使用	パーマナント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** 使用者の転調値は「2」上昇する。さらに、「転調の調律」の目標値は[PCの人数×2]上昇する。  
【通常取得】配置コスト+1  
【重複取得】3回まで可能(因子指定を含む)。  
【因子指定】普通(重複取得で1段階ずつ上昇)

**権能** ふわ にくたい  
不破の肉体★

使用	パーマナント	判定	なし
対象	使用者	射程	なし

**効果** 使用者は〔耐久力〕に+30する。この〔耐久力〕の増加は、アウラ6以上で+40、アウラ11以上で+50、アウラ16以上で+60に変更される。  
【通常取得】配置コスト+1  
【重複取得】通常取得は何回でも可能。因子指定の場合は3回まで可能。  
【因子指定】普通(重複取得で1段階ずつ上昇)

**権能** げほう ていえん  
**外法の庭園★**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者が「シフト」を行なうときには常に、〔移動力〕に関わらず進入可能な任意のマスに移動できる。また、「シフト」に対する望まない効果をすべて無視できる。  
【通常取得】 配置コスト+1  
【因子指定】 普通

**権能** きよぜつ ことだま  
**拒絶の言霊★**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者が攻撃によってダメージを与えた場合、その攻撃の対象を任意のマスに「スライド」させることができる。  
【通常取得】 配置コスト+2  
【因子指定】 困難

**権能** ここう たましい  
**孤高なる魂★**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者が“@マス”に存在する間、すべての判定の達成値に+10する。この達成値の増加はアウラ6以上で+15、アウラ11以上で+20、アウラ16以上で+30に変更される。また、使用者は“@マス”に進入する直前にすでに存在するキャラクターを1マス「スライド」させる。この「スライド」はあらゆる効果で無視および減少できない。  
【通常取得】 配置コスト+2  
【因子指定】 困難

**権能** ぜんち しんがん  
**全智の神眼★**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者は“対象に選択できなくなる効果”を無視する。また、対決で能動判定を行なうときは常に、受動側は受動判定を最も低い能力値で行なわなければならない。さらに、使用者の能動判定が対象の最も低い能力値で行なわれる場合、その行動に対する、対象を変更したり、達成値を減少させたり、ダメージを移し替えたりする効果を無視する。  
【通常取得】 配置コスト+2  
【因子指定】 困難

**権能** しんそく せかい  
**神速の世界★**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者のターンにおいて、常に追加で1回のアクションを行なえる。  
【通常取得】 配置コスト+3  
【因子指定】 至難

**権能** ふめつ ぞんざい  
**不滅の存在★**

**使用** パーマネント **判定** なし  
**対象** 使用者 **射程** なし

**効果** 使用者が自身に《遡行☆》を使用する場合、使用回数を消費することなく使用できる（使用回数が残ってなくても使用できる）。NEの宣言回数は通常通り消費することに注意せよ。  
【通常取得】 不可  
【因子指定】 至難

# 世界改変RPGアルスノヴァ

---

## スタートセット

2016年 4月 20日 バージョン 1.00 (初版)

2016年 12月 9日 バージョン 1.20

著者 千葉直貴  
テーブルトップ・フロンティア

発行元 テーブルトップ・フロンティア  
<http://www.tabletop-frontier.com>

©2016 Naoki Chiba / Table Top Frontier

●本書に関するお問い合わせ先  
[arsnova\\_support@tabletop-frontier.com](mailto:arsnova_support@tabletop-frontier.com)

※本書の無断複製並びに無断複製物（ファイル）の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。ただし、閲覧を目的とした購入者の所持するタブレットPCやスマートフォンなどへのダウンロードは、例外的に認めるものとします。

※本書の内容はフィクションであり、実在する歴史上の人物、団体、地名、事件等とは一切関係ありません。また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護または非難する目的を持って書かれたものではありません。また、差別を正当化、または助長するいかなる意図もありません。