

# 獣の森

## ルールサマリー1 プレイヤーA

### ※ 行為判定(P119)

#### 行為判定

能力値=目標値  
各種修正で目標値が変動する  
1D12の出目が目標値以下で成功度+1  
目標値が10以上だった場合はさらに成功度+1  
1D12の出目が目標値を超えると判定失敗

#### 継続判定

行為判定で成功度1以上のときに行える  
直前の出目=目標値  
目標値は変動しない  
1D12の出目が直前の出目以下で成功度+1  
1D12の出目が目標値を超えると継続判定終了

#### 特性

使用すると1D12を振りなおす

#### 大成功

出目11  
目標値に関わらず成功度+1  
継続判定の目標値は10になる

#### 大失敗

出目12  
目標値に関わらず判定失敗  
大失敗表を使用する

#### 行為判定の結果

成功度1以上であれば成功

### ※ 時間経過(P121)

#### ターン進行

1ターン=1時間  
ターンごとの〔行動権〕1点

#### ラウンド進行

1ラウンド=1分  
ラウンドごとの〔行動権〕2点

#### 昼と夜

6~18時が昼 19時~5時が夜

### ※ 勢力の発動(P155)

#### プラス修正

任意の【絆】を1点忘却  
行為判定に+〔強度〕の修正を付加

#### ダメージ増加

任意の【絆】を1点忘却  
自分の攻撃のダメージが  
〔強度〕だけ増加

#### 特殊勢力の発動

ターンまたはラウンド行動の場合あり  
任意の【絆】を1点忘却  
特殊勢力の効果を得る

### ※ 広域移動(P122)

特殊なターン行動

#### 広域移動判定

通過ルートと目標ロケーションを決定  
全員未行動の状態では先導者が【移動】判定

#### 処理

広域移動判定の成功度だけ  
ルートの〔経過時間〕または〔消耗〕を減少  
〔経過時間〕だけのターンが経過  
〔消耗〕だけ全員の【余裕】が減少  
目標ロケーションに到着

### ※ イベント(P124)

イベントの描写で時間は経過しない

#### 強制イベント

パーティが移動したロケーションに  
開始条件が「強制」のイベントがあれば  
即座に開始

#### 遭遇判定

強制イベントのないロケーションでは  
先導者が【察知】判定  
成功度だけイベントが発見される

#### 開始条件

開始条件を満たすとイベント開始  
開始条件がない場合  
プレイヤーの開始宣言が必要

### ※ イベント回避(P124)

ターン行動

#### イベント回避判定

徘徊イベントが開始されるときに行える  
【移動】または【製作】判定  
成功度ターン徘徊イベントの開始を遅らせる

### ※ 休息(P131)

特殊なターン行動

#### 設営判定

全員【製作】判定  
全員の成功度を合計する

#### 処理

8ターン経過  
全員の【余裕】が設営結果表の値だけ回復

### ※ 狭域移動(P123)

ターン行動

#### アスレチック

難しい地形を抜ける  
【移動】判定

#### ステルス

見つけずに動き回る  
【移動】判定

### ※ 調査(P134)

ターン行動

#### イベントの調査

【察知】判定  
成功度だけのイベントを発見

#### その他の調査

【察知】判定  
成功度だけのアイテムや情報を発見

### ※ 交渉(P136)

ターン行動

#### ゴールの決定

相手にしてほしいことを決める

#### 交渉値の決定

必要な判定の成功度を決める

#### 交渉判定

【格闘】【察知】【自制】の  
いずれかによる判定  
複数のPCの成功度を合計できる

### ※ 鑑定(P138)

ターン行動

#### 目標決定

正体不明のアイテム  
または魔石を選択する

#### 鑑定判定

【製作】または【察知】判定  
成功度が鑑定難度に達すれば正体判明

### 大失敗表 (1D12)

1・2・3	【余裕】が3点減少する(最低0まで)
4・5	ランダムな荷物1個が落ちて行方不明になる 大失敗したエリアのアイテムの調査で見つけることが可能
6・7	ランダムな荷物1個が破壊される
8・9	ランダム天気表を使用し結果をターンの終了まで適用する
10	ランダムな準備している小道具1個が破壊される
11	着装している防具が破壊される
12	準備している武器が破壊される

# 獣森

## ルールサマリー2 プレイヤーB

### ※ 採集(P157)

ターン行動

#### 資材の採集

「葉」「石」「丸太」「蔓草」「ガラクタ」

以上から資材の種類を選択する

丸太を選択するには斧かチェーンソーが必須

ガラクタを選択するには廃墟が必須

【察知】または【自制】判定

成功度個の資材を入手

葉のみ成功度×10個入手

#### 骸の採集

行動不能あるいは死亡した〈獣〉か人間が必須

【製作】判定

成功度個の対応する〈骸〉を入手

#### 食材の採集

【察知】または【自制】判定

成功度回食材採集表を使用する

#### 水の採集

【察知】または【自制】判定

成功度回水採集表を使用する

### ※ 装備制作(P157)

ターン行動

#### 資材の加工

【製作】判定

成功度個の丸太が4個の木材になる

#### ガラクタの加工

【製作】判定

成功度1ごとにガラクタ3個が任意の資材1個になる

#### 装備の自作

レシピごとの必要資材が必要

レシピの難度だけの【製作】が必要

メイン作業者が【製作】判定

レシピの複雑性だけのマイナス修正が付加される

成功度だけ作業時間が減少

最終的な作業時間だけの作業を行う

作業はそれぞれターン行動で3人まで協力可

作業が終了するとアイテムを入手

### 食材採集表 (1D12)

1・2	食べられる根	栄養価2
3・4・5	食べられる草	栄養価3
6・7・8	食べられる実	栄養価5
9・10	小型動物	栄養価10
11	大型動物	栄養価40
12	気持ち悪い虫	栄養価1

### ※ 罨作成(P163)

ターン行動

#### 罨作成

レシピごとの必要資材が必要

レシピの難度だけの【製作】が必要

メイン作業者に「大型工具」か「ガムテープ」が必要

必要

メイン作業者が【製作】判定

レシピの複雑性だけのマイナス修正が付加される

成功度だけ作業時間が減少

最終的な作業時間だけの作業を行う

作業はそれぞれターン行動で5人まで協力可

作業が終了すると罨がエリアに設置される

#### 設置後の罨

戦闘に登場する

〈罨〉がかかる可能性がある

### ※ 建築物作成(P167)

ターン行動

#### 建築物作成

レシピごとの必要資材が必要

レシピの難度だけの【製作】が必要

メイン作業者に「大型工具」か「ガムテープ」が必要

必要

メイン作業者が【製作】判定

レシピの複雑性だけのマイナス修正が付加される

成功度だけ作業時間が減少

最終的な作業時間だけの作業を行う

作業はそれぞれターン行動で5人まで協力可

作業が終了すると建築物がエリアに設置される

#### 設置後の建築物

戦闘に登場する

設置エリアを離れると破壊される可能性がある

る

### ※ 緊急脱出(P132)

対抗判定(ターンまたはラウンド行動)

#### 緊急脱出判定

【自制】対抗判定

#### 処理

日常界へ出界

1D12ターン後に入界

### ※ 日常界(P132)

ターン行動

#### 日常での休息

8ターン経過

【余裕】7点回復

「栄養」と「水分」を摂取

#### 日常の絆の回復

一般行為判定

成功度だけ選択し回復

#### 日常での売買

売買ルールを参照

### ※ 売買(P139)

ターン行動

#### 購入

【察知】または【自制】判定

成功度個までの装備を購入可能

#### 価格値

【予算】と同じ【価格値】の

アイテムを購入すると【予算】が1減少

【予算】未満の【価格値】の

アイテムは自由に購入できる

現金アイテムと交換でアイテムを購入できる

#### 売却

売却表を参照

数の制限なし

### ※ 魔石の使用(P156)

ターンまたはラウンド行動の場合あり

#### 代償

任意の【絆】を【代償】だけ忘却

魔石の効果を得る

#### 日常界での使用

効果後キャラクターが消滅する

### ※ 装備強化(P159)

セッション間の行動

〈骸〉と装備を組み合わせて強化する

### ※ 成長(P171)

セッション間の行動

経験値を消費してPCを強化できる

セッションごとにリスペック可能

### 水採集表 (1D12)

1・2・3・4・5・6	汚水
7・8・9・10・11	飲料水
12	毒水

# 獣の森

## ルールサマリー3 ゲームマスター

### ※ 状態異常

#### 転倒

行為判定に-2修正

#### 炎上

ラウンド終了時に3ダメージ

[軽減値]無効

【余裕】回復不能

#### ショック

行為判定に-2修正

【余裕】回復不能

#### 毒

行為判定に-1修正

【余裕】回復不能

#### 劇毒

即座に目標値5の一般行為判定を行う

失敗すると行動不能になる

#### 恐慌

ラウンド開始時に獲得する

[行動権]が1点になる

#### 負傷

行為判定に-1修正

[強度]が復帰判定のマイナス修正

#### 飢餓

行為判定に-1修正

[強度]7で行動不能

[強度]14で死亡

#### 脱水

行為判定に-1修正

[強度]3で行動不能

[強度]6で死亡

#### 疲労

大失敗表を[強度]だけ追加で使用する

[強度]3で行動不能

[強度]6で死亡

#### 行動不能

一切の行為判定を行えない

#### 死亡

死んでいる

### ※ 状態異常の回復

#### 転倒

戦闘の終了

任意に[行動権]を1点消費し立ち上がる

#### 炎上

戦闘の終了

転倒を発動する

任意に[行動権]を1点消費することも可能

#### ショック

戦闘の終了

3ラウンド経過

または任意に[行動権]を1点消費し【自制】判定

成功度ラウンド効果時間が短縮される

#### 毒

なんらかの手段で解毒する

#### 劇毒

判定後に毒状態に変化

#### 恐慌

任意に[行動権]を1点消費し

【自制】判定

成功度だけの人数の

仲間の恐慌状態を解除可能

#### 負傷

セッション終了まで回復しない

#### 飢餓

[栄養]の摂取で[強度]-1

#### 脱水

[水分]の摂取で[強度]-1

#### 疲労

8ターンの休息で[強度]-1

#### 行動不能

12ターン経過する

#### 死亡

魔法で回復する可能性はある

### ※ 徘徊(P124)

#### 徘徊イベント

パーティが移動したロケーションに

開始条件が「徘徊」のものがあれば

各ターンの初めにチェック

#### 徘徊チェック

1D12の出目が滞在ターン数以下であれば

徘徊イベント開始

イベント回避(ターン行動)が可能

### ※ 獣憑き(P148)

#### 増加

【絆】の消滅 +[強度]

回復不能

<森>への入界 +1

戦闘からの逃走 +1

行動不能 +1

殺人 +3

#### 回復

セッション終了 -1

<獣>の殺害 -1~-6

浄化の魔石 -4

#### 段階

[強度]2 段階1

[強度]5 段階2

[強度]9 段階3

[強度]11 段階4

[強度]12 <獣>化

### ※ 飢餓と脱水と疲労(P130)

#### 飢餓

24ターンごとにチェック

[栄養]を摂取していないPCは

飢餓状態の[強度]+1

#### 脱水

24ターンごとにチェック

[水分]を摂取していないPCは

脱水状態の[強度]+1

#### 疲労

24ターンごとにチェック

8ターン休息していないPCは

疲労状態の[強度]+1

### ※ 経験値(P170)

#### 獲得

セッション終了時にPCは

経験値を獲得する

# 獣森

## ルールサマリー4 戦闘A

### ※ 戦闘の流れ(P149)

#### オブジェクト配置

オブジェクトマーカーを配置する  
最大10個

#### キャラクター配置

キャラクターマーカーを配置する

#### 先制値決定

能力値+1D12  
NPCは能力値+6

#### ラウンド進行

[先制値]順に行動  
通常[行動権]は2点

#### 戦闘終了

終了条件を満たすと終わり

### ※ マーカーの状態(P142)

配置段階ではすべてフリー

#### コンタクト

他のマーカーと接触している状態  
連鎖する

#### フリー

他のマーカーと接触していない状態

### ※ 対抗判定(P120)

#### コスト

[行動権]1点  
または【余裕】4点を消費

#### 先制値修正

[先制値]が対抗目標未達なら  
-2の修正が付加される

### ※ 戦闘行動: 接触

#### 接触判定

前提: 自分がフリー  
目標: マーカー1つ  
判定: 【移動】

自分のマーカーを目標と  
コンタクトさせる  
フリーのオブジェクトマーカーを  
成功度-1個巻き込む

#### 対抗判定: 接触妨害

前提: 自分が目標  
判定: 【移動】

成功度だけ相手の成功度を減らす

### ※ 戦闘行動: 離脱

#### 離脱判定

前提: 自分がコンタクト内  
目標: なし  
判定: 【移動】/【格闘】/【射撃】

自分のマーカーがコンタクトから  
離脱しフリーになる

#### 対抗判定: 離脱妨害

前提: 自分が同コンタクト内  
判定: 【移動】

成功度だけ相手の成功度を減らす

### ※ 戦闘行動: 誘導

#### 誘導判定

前提: 自分がコンタクト内  
目標: フリーのマーカー1つ  
またはコンタクト内のマーカー1つ  
判定: 【移動】

目標が自分のマーカーと  
コンタクトする  
または目標をコンタクトから離脱させ  
フリーにする

#### 対抗判定: 誘導妨害

前提: 自分がフリー  
判定: 【移動】

成功度だけ相手の成功度を減らす

### ※ 戦闘行動: 逃走

#### 逃走判定

前提: 自分がフリー  
判定: 【移動】

成功度1で自分が逃走する  
成功度2以上で成功度-1体のフリーの  
味方を一緒に逃走させられる  
逃走体験表(P144)を使用し  
1D12ターン後にGMの任意のエリアに  
登場する

#### 対抗判定: 逃走妨害

前提: 自分がフリー  
判定: 【移動】/【察知】

成功度だけ相手の成功度を減らす

### ※ 戦闘行動: 荷物の使用

人間以外は選択できない

荷物に入っているアイテムを使用する

### ※ 戦闘行動: 荷物の受け渡し

人間以外は選択できない

コンタクト内の味方1体に  
自分の武器か小道具か荷物のうち一つを  
相手の武器か小道具か荷物として渡す

### ※ 戦闘行動: 戦況把握

PC以外は選択できない

[先制値]を戦闘開始時と同じ条件で  
決定しなおす  
次のラウンドから有効

### ※ 戦闘行動: 待機

対抗判定のため[行動権]を温存する

# 獣の森

## ルールサマリー5 戦闘B

### ※ 戦闘行動: 攻撃

〈獣〉以外はラウンドにつき1回まで

#### 攻撃判定(格闘)

前提: 自分が格闘武器を準備  
目標: コンタクト内のマーカー1つ  
判定: 【格闘】  
攻撃判定の各種修正が有効

目標に成功度+[威力値]のダメージを与える

#### 攻撃判定(射撃)

前提: 自分が射撃武器を準備  
目標: マーカー1つ  
判定: 【射撃】  
攻撃判定の各種修正が有効

目標に成功度+[威力値]のダメージを与える

#### 対抗判定

攻撃に対する対抗判定がすべて行える

### ※ 戦闘行動: 突撃

#### 突撃判定

前提: 自分がフリーで格闘武器を準備  
目標: マーカー1つ  
判定: 【格闘】  
攻撃判定の各種修正が有効

自分のマーカーを目標とコンタクトさせる  
目標に成功度+[威力値]のダメージを与える

#### 対抗判定

攻撃に対する対抗判定がすべて行える

ラウンドにつき1回まで  
人間以外は選択できない

### ※ 攻撃判定の修正

#### 格闘

夜の時間帯で光源なし -1  
コンタクト内に敵より味方が多い +2

#### 射撃

夜の時間帯で光源なし -2  
自分のコンタクト内に敵がいる  
-敵の体格の合計

### ※ 攻撃の対抗判定

#### 対抗判定: 攻撃妨害

前提: 自分がフリーで射撃武器を準備  
判定: 【射撃】

成功度だけ相手の成功度を減らす

#### 対抗判定: 反撃

前提: 自分が目標で  
相手と同射程の武器を準備  
判定: 【格闘】/【射撃】

成功度が同値の場合お互いにダメージ  
成功度が相手の成功度を超えると  
攻撃を無効化し反撃のダメージのみを  
与える  
成功度+[威力値]

#### 対抗判定: 攻撃回避

前提: 自分が目標  
判定: 【格闘】  
成功度が相手の成功度を超えると  
攻撃を無効化する

### ※ オブジェクト防御

人間のみ行える  
成功度3以上の攻撃には行えない  
ダメージは最低1点まで減少できる

#### 自分がフリー

フリーのオブジェクトを1つ選択  
オブジェクトの〔軽減値〕だけ  
ダメージを減少する  
選択したオブジェクトの〔耐久度〕が  
減少前のダメージ以上なら  
オブジェクトは破壊される

#### 自分がコンタクト内

コンタクト内のオブジェクトを1つ選択  
フリーの場合同様の手順を行う  
攻撃に対して未使用のオブジェクトが  
残っている場合は  
別のオブジェクトを選択し  
手順を繰り返すことができる

### ※ 防具とダメージ

防具の〔軽減値〕だけダメージを減少する  
ダメージは最低1点まで減少できる

#### 余裕の減少

最終的なダメージの値だけ【余裕】を減少する  
【余裕】が0になってもダメージが残っている場合  
は  
負傷状態の〔強度〕が余剰ダメージだけ増加する

#### 復帰判定

負傷状態の〔強度〕が増加するたび目標値10で復帰判定を行う  
負傷状態の〔強度〕がマイナス修正として付加される  
判定が成功すると成功度だけ【余裕】が回復する  
判定が失敗すると行動不能状態を発動する

### ※ 戦闘行動: 罠攻撃

#### 罠攻撃判定

前提: コンタクト内に罠マーカーがある  
判定: 【製作】

自分とコンタクトしている罠を  
成功度個選択し効果を発動させる

### ※ 戦闘行動: 武装変更

人間以外は選択できない

準備している武器と小道具を  
荷物にあるものと  
好きなように入れ替える

### ※ 戦闘行動: 特殊能力

戦闘中の行動として規定されている  
特殊能力を使用する

### ※ 戦闘行動: 異形発動

〈獣〉以外は選択できない

戦闘中の行動として規定されている  
異形を使用する