

『都市の可能性』落書き

黒門 / kurokado

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

そこまで暇じゃないのに頭の中でずっとグルグルしてるオリコアや創作キャラを吐き出していく日記帳。

自己満足が主な目的なので 見たら文句いう気がする人は見ないでおいでくれ。

※ この落書きの内容は 本編 Library Of Ruina・Lobotomy Corporation の情報から創作を行なっています。 他作品の設定に 相違点がある可能性が十分にあることをご了承ください。

また、設定がガバガバなことが多いので よく説明や強さ・書き方がコロコロと変わることがあります。 それもご了承ください。

○ がついたタイトルは 最低でもコアページストーリーまで創作しており、本編ストーリーとの関連性や、接待ストーリーも創作してる場合があります。

● がついたタイトルは ○ のような創作ストーリーが続いています。

上記のマークないタイトルは ストーリー系の内容はあまりありません。 本編との関連性も 丸つきと比べかなり薄く、強さのみを創作しています。

▶? 新規創作

・
5
／
1
6
L
C
C
の
囚
人
N
o.
0
1
)
1
3

目次

とある噂 〳 都市怪談

○ 鈎事務所の残党「ワイラード」―― 1

○ 風変わりな屠畜業者「エルトン」―― 8

都市疾病

ブレイメンの音楽隊「コッコ、ヒーホー、ワウ」

15

○ 都市に蔓延るフィクサーたち―― 22

● 組織「ブーちゃんち」―― I 34

● 組織「ブーちゃんち」―― II 41

● 箒事務所 3番隊フィクサー―― 48

● 箒事務所「ラインマイド」―― 55

都市悪夢

工房所属フィクサー―― II 61

リウ協会、シ協会 3課―― 73

組織「鑄鉄兄弟」―― 79

○ 組織「奈落会」―― 87

● ツヴァイ協会 3課―― 99

● 組織「水槽の噛み跡」―― 112

都市の星

シ協会 2課 疲労前―― 129

力尽きた強豪たち 諸協会より―― 140

力尽きた強豪たち 人差し指より―― 149

力尽きた強豪たち 親指より―― 162

○ 絹事務所―― 176

不純物 以上

ハナ1課

人形師の作品

8人のシエフ 「カルヴィン」

投げ所を失った歯車の信者たち

○ R社 アライグマチーム

○ R社 コマドリチーム

○ R社 カラスチーム

幻想体戦

宗教の階 「陰と陽」

哲学の階 「火の鳥」

Limbas company ↓ Library Of Ru
ina

組織 「ぽんぽん派」

組織 「マリアッチ」

組織 「釘と金鎚」

バラのスパナ工房

K社 摘出職員

不完全な可能性（未完成状態・没案）

テスト用

人差し指 「ヤン」

組織 「龍破団」

367

362

356

347

338

329

321

316

305

290

275

260

246

228

215

198

183

とある噂　　都市怪談

○ 鈎事務所の残党「ワイラード」

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『ワイラード / Willard / ???』

▶? 基本ステータス :

体力 — (31)

混乱抵抗値 — (15)

速度 — (1 / 4)

光 — (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 脆弱 / 脆弱

貫通 — 普通 / 普通

打撃 — 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

― 「鈎」 ――――

コスト : 1 「既存」

敵を倒した時、次の幕にパワー1を得る。

― 「剛腕」 ――――

コスト : 1 「創作」

50% の確率で 防御ダイスの最大値+3。

▶? デツキ内のバトルページ : 8 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ? 散開

2 . 緑 ? 散開

3 . 緑 ① 鋭利な一撃

4 . 青 ② 滅多斬り

「的中・次の幕に 出血1 を付与。
斬撃「3」5」

▶? 人物像・特徴 :

鉤事務所に所属していた元8級フィクサー。
年齢は28、身長は173、誕生日は9/20。服
装は鉤事務所の通常フィクサーと同じフードで、髪は焦げ茶のアツ
プバンク、瞳は紫味が少し混ざった赤色、肌は薄橙色。
利き手である左で武器の小鎌を持つ。右は前腕の部分の服
に裂け傷があり、肌は見えないが傷を負っているのか辺りの生地
は血を吸って紅くなっている。

根は好戦的かつ短気な性格であるが、殺し屋はそんな気持ちに
引つ張られて長く続けられる程 簡単じゃないと考えているので
ある程度の冷静さはある。その知的思考に反して時折、直感
的な行動がみられ、それで危険を切り抜けることも多く、不意打ち
の類いには特に強い。その際、咄嗟に右腕で身を守る傾向が
ある。
自分は騙しや罠を使うのに、いざ自分がされるとよく「やつ
てくれたな!」と口癖をいい悪態をつく。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

鉤事務所 『鉤事務所』

Library Of Ruina 本編のとある噂にて登場、
リーダーから指示を受けたモブを含めた数人のフィクサーが図書
館にやってくる。

それ以降の関わりはなく、ありふれた事務所の内の一つ 的な
立ち位置にある。は 図書館に送ったフィクサー集団が一人も
帰ってこなかったことを発端に 鉤事務所の状況は悪化しはじめ、
最終的に事務所を維持できない事態にまで陥った結果、斧派

『斧派』

Library Of Ruina 本編では、ストーリーに

直接的な関係はない一般招待で登場する組織。

殺し屋としてフィクサーになる前の鈎事務所の者たちと縁があるらしい。という組織に簡単に壊された。

ウィラードや大多数のフィクサーが 前もって事務所から脱け出し 殺し屋業を再び始めていた為、大きな問題はなかった。しかし、組織は気紛れなもので 拍子抜けを食らった斧派たちが他の元鈎事務所の殺し屋も見つけ出したいと、後を追うようになる。

もし鉢合わせすれば殺されかねないし 仮に生きて逃げれたとしても依頼が妨害されると 稼ぐのが難しいと判断したウィラードは ポケットに入っている図書館への招待状に気づき、どうせ野垂れ死ぬくらいならと 希望を抱いて向かうのだった。

仮に、その図書館がティン 『ティン』

鈎事務所のストーリーに登場するネームドキャラの1人。背中に装着した生体装備という武器を操作して戦闘を行う。とその仲間たちを殺した場所だと知っていたなら ウィラードは諦めて他の方法を探していただろう、勝機の無いと判断するから。その後のアンジェラとの会話は、特別なこともなく普通で ナオキ 『ナオキ』

鈎事務所のストーリーに登場するネームドキャラの1人。図書館に入ってきた時、歓迎の挨拶を述べたアンジェラに対し 口を開く前に攻撃を仕掛けてきた。のような挨拶アタックはしない。だが、状況に焦りや困惑を感じているので態度や口調は荒くなっている箇所が見られる。

▶? 接待時の設定 :

招待に必要な本

・ 街灯事務所の本

・ 舞台数 | 1 敵の人数 | 3

接待可能な階層 | 1 人数制限 | 3

敵陣の構成

- ・ 鈎事務所 フィクサー2
- ・ 鈎事務所 フィクサー2
- ・ ウイラード

● 接待中のセリフ :

- ・ 通常セリフ
- ・ 特殊セリフ

「 鈎事務所系の装備をつけた司書が居た場合

- ・ 一か八かに命を賭けたくはないんだけどなあ。
- ・ 大人しくしてくれれば ありがたいな。
- ・ さて、どうやって乗り越えるか …
- ・ … いや、まさかな。
- ・ … これからを考えると まだまだ気が抜けないな。
- ・ … 本はありがたく貰ってくよ。
- ・ … これをどう使うかが、俺の生命線だな。
- ・ … やっぱ来るべきじゃなかったか …
- ・ … あつちもこつちも駄目なのかよ …
- ・ … クソツ 知ってたら、来なかったのに。
- ・ … 武器が振りやすくなったところ、手数がないと困る。
- ・ … 惜しんでる暇はないな。
- ・ … チツ やつてくれやがって …
- ・ … あの攻撃、やっぱり …
- ・ … よし、これをもう一度。
- ・ … やっぱ やられるよりは やる方が心地良いな！
- ・ … お前が意外に弱くて助かったよ。
- ・ … 似た動きを見たことあってな、相性が悪かったな。

▶? その他の設定 :

パッシブスキル「剛腕」は、人物像の設定にて 防御のためによく右腕を使うことから、堅い腕という意味を込めて。

攻撃に関しては 斬撃は鎌の振り下ろし、貫通は鎌の横薙ぎ、打撃は蹴り、防御は右腕で上半身を守るポーズをとる。

バトルページ「散開」は、鈎事務所が崩壊していき人々たちがバラバラに散っていく様をイメージ。

バトルページ「やってくれたな！」は、接待前ストーリーの始めが「斧派から襲撃を乗り切る」場面から入り 開幕の第一声となることを想定したセリフモチーフのバトルページとしている。攻撃を防御してから、それを突き返す姿をイメージ。既存のバトルページであるツヴァイ協会の 流し打ち を見るとイメージしやすいかも。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「剛腕」↓(Sturdy Arm)

「散開」↓(Breakup)

「やってくれたな！」↓(You bastard!)

▶? コアページの性能

レア度 : 高級

● 基本ステータス :

体力 | (43)

混乱抵抗値 | (22)

速度 | (15)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 脆弱 / 脆弱

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

● パッシブスキル : 1 / 9

・（剛腕）

▶？ コアページ ストーリー：

俺の所属していた鉤事務所は壊滅してた。前々から状況は良いとはいえなかったが、やはり優秀な奴らが一気に消えたのが決め手になったんだろうな。

生体装備だっけ？ あの奇妙な触手みたいなのを見た時は、変なのに憧れて後先考えずにつけた馬鹿かと思っただが、いざ戦闘を見た時には驚かされたよ。確か……テイン、だったかな。彼と仲良くしてたもう二人もなかなか筋が良かった。

結局、リーダーもこの前消えちゃったし。逃げ出すのなら、せめて彼らが何処に行ったかくらいは教えてからにして欲しかったな。

殺し屋仲間かなんだか知らないが斧派とかいう組織にも狙われるし、俺はお前らとは縁なんて一度もないってのに。

事務所に所属してフィクサーにさえなれば、依頼でハマしない限りはまともに生活できると思ってたが、どうやら俺はこの都市の過酷さを見誤っていたらしい。

23区の屠畜業者。

年齢は31、身長は170、誕生日は5/13。服装は紺色を基調にしたエプロンと白い作業服で、髪は黒色の九一分け、瞳は茶で、肌は色白。

持ち手側に凸がある類いのボーニングナイフを右に持つ。

能天気な性格で、獲物をどう捕らえるかとその獲物をどう料理するかをよく考えている。その際、独り言を溢すこともあるが稀な上に声も小さいのでその点を除外すると基本的に寡黙。

大体は襲う側であるが稀に恨みを持った者またはその者から依頼された人物に襲われることがある。そういう人間に関しては料理の材料としては見ず「粗悪品」として普通に撃退し、殺すこともある。

実は(人間)料理の次に好むのは綺麗さで作業中は気にならないもののリラックスする時は血や悪臭がなるべく無い状況を好んでいる。それでもあくまで料理が第一である為、別に潔癖症というわけでも嫌というわけでもない。

▶? 接待に至るまでのストーリー:

ツヴァイ協会『ツヴァイ協会』:

12協会の内の一つで"治安維持"を主とした依頼を請け負っている。

信条は"あなたの盾"。Library Of Ruina本編でも都市怪談のストーリーでツヴァイ6課が図書館に向かっている。

ちなみに、ツヴァイはドイツ語で"2"を意味する。が治安維持にあたり獲物の捕獲が難しくなった頃、エルトンは頻度を控えながらも隠れて屠畜をしていたが、そういえば『ピエール』:

Library Of Ruina 本編にて都市怪談のストーリーで登場。23区がカニバリズムもするヤバい地区であるこ

とがここでわかる。

ピエールはレストランを開いており、他の組織から貰った食材を料理している。また、その料理方には独自の美学があり人間はより苦しませて料理した方が美味しくなるのだとか。のミートパイは上手く回っているのだろうか気がになり向かうことにする。

いざ着いてみると中には誰もおらず、並んでいる机の上に図書館の招待状が置いてあった。報酬の本にピエールの名前を発見して怖がるどころか寧ろ興味をそそられたエルトンは噂も確かめようかなと気軽な気持ちで新たな食材を求め同業者とともに向かうのだった。

▶? 接待時の設定 :

招待に必要な本

- ・ ピエールの本
- ・ ツヴァイ南部6課の本

舞台数 | 2 敵の人数 | 3 / 3

接待可能な階層 | 2 人数制限 | 3

敵陣の構成

- ・ 裏路地の屠畜業者1
- ・ 裏路地の屠畜業者1
- ・ 裏路地の屠畜業者2

2 舞台目

- ・ 裏路地の屠畜業者2
- ・ 裏路地の屠畜業者2
- ・ エルトン

● 接待中のセリフ :

※(ピエール または ジャック のコアページをつけた司書が居た場合の特殊セリフ)

・ : 見た感じは良さそう。
・ : 質感はどうかかな？
・ : ここなら掃除の心配はないね。
・ : うーん？
・ : 肉は貰えなかったな :
・ : 一体 何が書いてあるんだろう？
・ : いいインスピレーションになったよ。
・ : 料理人で作る料理も美味しいのかな？
・ : う : : まだ :
・ : 油断しちやった。
・ : 暗い。
・ : 僕が料理されたのか。
・ : 関係ない。
・ : ああ、いい肉だったのに。
・ : 鈍い質感の音は慣れないね。
・ : 消えちやった。
・ : せつかくの食材が :
・ : 料理できないなら砕くまで。
・ : こんなに良い質感だったんだね。

▶? その他の設定 :

パッシブスキル 「清潔感」は、人物像の設定にて 綺麗好きであることから引つ張り リラックスしてる的な意味で精神回復の効果にした。

バトルページ 「甚振る」は、捕獲した人間の味をより良くさせる為に「苦痛を与える」という料理過程を加える行為から持ってきた。

バトルページ 「斬り捨てる」は、粗悪品と判断した人間

を速やかに殺害する行為を想定。獲物の頭を上から思いっきり両断するイメージ。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「清潔感」↓(Cleanliness)

「甚振る」↓(Torment Shake)

「斬り捨てる」↓(Slaughter and Discarded)

▶? コアページの性能

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (47)

混乱抵抗値 | (26)

速度 | (1~5)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 弱点

打撃 | 脆弱 / 普通

● パッシブスキル : 1 / 9

・ (清潔感)

▶? コアページ ストーリー:

人間を食材にする料理人にも、倫理というかなんとか :
この人は食材にする、あの人はしないっていう基準があるんだ。
それは単純に肉が美味しそうか否かだったり、話が合うか否かだったり、単純に気分だったり : まあ、とにかくそれは各々で違う。僕は、同業者は食べないって決めてるんだけど。

昔のピエールは自分で捕まえては、それを料理して レストラン

として振る舞うんだ。当然、普通の食材で作った料理もあるけど、本当の美味を知らない人に食わすものだからってどんだけ適当に作っても、美味しいと思える馬鹿が多過ぎるって。どこかで僕に愚痴ってたっけ。まあ、その時はまだレストランを始めたばかりだったし、他の組織から食材を貰うようになってからは、暫く会うこともなかったんだけど。

彼女は「8人のシェフ」になる為に究極の味を求めてるって言うってたけど、そういう夢を持つてる人の中で、それを実現できた数って、とても少ないと思う。凄い人は、そういう夢を持ってた訳じゃなくて、ただやりたいことをやっただけだと思うから。

都市疾病

ブレイメンの音楽隊 「コッコ、ヒーホー、
ワウ」

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『コッコ』

▶? 基本ステータス :

体力 | (79)

混乱抵抗値 | (43)

速度 | (25)

光 | (33)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

| 「速度」 | | | | | | | | | |

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

| 「コケコッコ!」 | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

バトルページで味方にバフをランダムに付与する時、人数を

1 増やす (最大 2名)。

| 「即興乱打」 | | | | | | | | | |

コスト : 1 「既存」

打撃攻撃が的中した時、次の幕に 敵1名に 脆弱1 をラ

ランダムに付与（幕毎に 1 回）。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 試行錯誤
- 2 . 紫 ① 独奏
- 3 . 紫 ① 独奏
- 4 . 青 ① 赤い音符
- 5 . 青 ① 赤い音符
- 6 . 緑 ② 公演
- 7 . 緑 ② 公演
- 8 . 紫 ② 忘れがたい旋律
- 9 . 紫 ② 忘れがたい旋律

├ 試行錯誤 ─┤

コスト : 1 「創作」

使用 . 光 2 回復。

打撃「 3 》 6 」

「 的中 . 混乱抵抗値を 2 回復 。

回避「 1 》 5 」

├ 独奏 ─┤

コスト : 1 「創作」

貫通「 2 》 8 」

「 マッチ勝利 . ランダムな味方 1 名に 次の幕にて パワー 1 を付与 。

打撃「 3 》 4 」

防御「 2 》 4 」

├ 赤い音符 ─┤

コスト : 1 「既存」

戦闘開始 . 味方 1 名にランダムに パワー 1 を付与 。

打撃「 1 》 5 」

打撃「1」
「4」

「公演」
「創作」

コスト : 2 「創作」

戦闘開始 ・ 味方1名にランダムに パワー1 を付与。
使用 ・ ページを 1枚 引く。

回避「1」
「7」

打撃「2」
「5」

打撃「2」
「5」

「忘れがたい旋律」

コスト : 2 「既存」

戦闘開始 ・ 味方2名にランダムに パワー1 を付与。

打撃「3」
「5」

防御「2」
「3」

打撃「2」
「6」

『ヒーロー』

▶? 基本ステータス :

体力 | (79)

混乱抵抗値 | (43)

速度 | (2) (5)

光 | (3) (3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

「速度」

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

「ヒヒイン！」
コスト：3 「創作」

バトルページで体力を回復する場合、回復量を1増やす。
混乱抵抗値を回復する場合は2増やす。

「即興乱打」
コスト：1 「既存」

打撃攻撃が的中した時、次の幕に敵1名に脆弱1をランダムに付与（幕毎に1回）。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ① 爽快な響き
- 2 . 青 ① 爽快な響き
- 3 . 緑 ① 試行錯誤
- 4 . 緑 ① 試行錯誤
- 5 . 緑 ② 公演
- 6 . 緑 ② 公演
- 7 . 紫 ② 忘れがたい旋律
- 8 . 緑 ② 筋の音
- 9 . 緑 ② 筋の音

「爽快な響き」

コスト：1 「創作」
使用 . ランダムな味方1名に 混乱抵抗値 3 回復。

防御「3」
打撃「2」

「マッチ勝利 . ランダムな敵1名に 次の幕に 虚弱1 を付与。」

「筋の音」
コスト：2 「既存」

打撃「3」

「的中・ランダムな味方2名に 次の幕にて パワー1 を付与。」

斬撃「3 ～ 5」

「的中・ランダムな味方2名に 体力 3 回復。」

『ワウ』

▶? 基本ステータス :

体力 | (79)

混乱抵抗値 | (43)

速度 | (2 ～ 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

| 「速度」 | | | | | | | | | | |

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

| 「ワンワン!ウォーン!」 | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

バトルページで 敵にデバフをランダムに付与する時、人数を 1 増やす (最大 2名)。

| 「即興乱打」 | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「既存」

打撃攻撃が的中した時、次の幕に 敵1名に 脆弱1 をランダムに付与 (幕毎に 1回)。

パツシブの鳴き声枠は 元からランダム付与の人数増加や効果量の強化にしたかったので 敵と味方、バフと回復 で分けることにした。

バトルページは、既存のやつの効果をもチーフにするが同じにはし過ぎないように工夫しながら創作。

イラストの案は"公演"は ミヤオを含める4人のブレーメンの音楽隊が 人間を楽器にして演奏をする姿、"試行錯誤"はミヤオを除いた3人が武器を手に会話をする姿、"独奏"はコッコが獲物の脇腹を突き刺して ピンク色に似た血が吹き出している姿、"爽快な響き"はヒーホーとワウがそれぞれ別の人間に演奏を行っている姿(捨て犬の乱入に近い)をイメージしている。

○ 都市に蔓延るフィクサーたち

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『協会試験中の7級フィクサー』

▶? 基本ステータス :

体力 | (4 3)

混乱抵抗値 | (2 1)

速度 | (2) 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 弱点 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| (呼吸) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「既存」

マッチ勝利時、体力 1 回復。

| (7級フィクサーの斬撃術) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 2 「既存」

斬撃 混乱ダメージ量+2。

▶? デッキ内のバトルページ : 8 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? 肩慣らし

2 . 青 ? 肩慣らし

3 . 緑 ? 牽制

4 . 緑 ① 後方攻撃

『平凡な6級フィクサー1』

▶? 基本ステータス :

体力 | (51)

混乱抵抗値 | (29)

速度 | (25)

光 | (33)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 弱点

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

|「逆上」|-----|

コスト : 2 「創作」

マッチ敗北時、50%の確率で 自分の次のダイス 最大値
+3。

|「横なぎ」|-----|

コスト : 1 「創作」

打撃 ダメージ量+1。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ? 注意

2 . 緑 ? 注意

3 . 緑 ① 迎え打つ

4 . 緑 ① 迎え打つ

5 . 緑 ② 潰す

6 . 青 ② 手慣れた動き

7 . 青 ② 手慣れた動き

8 . 緑 ③ 撃ち破る

9 ・ 緑 ③ 撃ち破る

―「注意」―	―
コスト：0	「創作」
回避「1」	「5」
防御「2」	「5」
「マツチ勝利」	光 1 回復。
―「迎え打つ」―	―
コスト：1	「創作」
打撃「2」	「6」
「マツチ勝利」	自分の次のダイス 最大値+3。
斬撃「1」	「3」
―「潰す」―	―
コスト：2	「既存」
打撃「3」	「6」
「的中」	次の幕に 出血2 を付与。
打撃「3」	「5」
―「手慣れた動き」―	―
コスト：2	「創作」
使用	・ ページを 1枚 引く。
回避「2」	「8」
貫通「2」	「6」
「的中」	次の幕に 脆弱1 を付与。
―「撃ち破る」―	―
コスト：3	「創作」
貫通「4」	「9」
「的中」	次の幕に 出血2 を付与。
斬撃「4」	「7」

『平凡な6級フィクサー2』

▶? 基本ステータス :

体力 | (53)

混乱抵抗値 | (28)

速度 | (2) (5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 弱点 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| 「深呼吸」 | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「既存」

幕の開始時、25%の確率で光を1回復。

| 「用心棒」 | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

保護2 を得た状態で舞台を開始する。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? 肩慣らし

2 . 青 ? 肩慣らし

3 . 緑 ① 受け止めて

4 . 緑 ① 受け止めて

5 . 緑 ② 回転突き

6 . 緑 ② 回転突き

7 . 青 ② 手慣れた動き

8 . 緑 ③ 撃ち破る

9 . 緑 ③ 撃ち破る

| 「受け止めて」 | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」
 防御 「 3 」 「 7 」
 「 マッチ勝利 ・ 次の幕に 束縛1 を付与 。
 打撃 「 3 」 「 5 」
 「 回転突き 」
 コスト : 2 「創作」
 貫通 「 3 」 「 8 」
 「 相手の現在のダイス 威力 | 1 。
 斬撃 「 3 」 「 5 」
 「 的中 ・ 次の幕に 出血2 を付与 。

『 優秀な6級フィクサー1 』

▶? 基本ステータス :
 体力 | (57)
 混乱抵抗値 | (31)
 速度 | (2) 「 5 」
 光 | (3) 「 3 」
 ▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :
 斬撃 | 普通 / 普通
 貫通 | 弱点 / 普通
 打撃 | 普通 / 抵抗
 ▶? パッシブスキル : 3 / 9
 「 顔面ヒット 」
 コスト : 2 「創作」
 打撃・貫通 混乱ダメージ量+1 。
 「 横なぎ 」
 コスト : 1 「創作」
 打撃 ダメージ量+1 。
 「 打撃熟練2 」

コスト : 1 「既存 敵専用」
 12%の確率で 打撃威力+1。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9
 カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 後退
- 2 . 青 ① 奥の手
- 3 . 青 ① 奥の手
- 4 . 緑 ① 受け止めて
- 5 . 緑 ① 受け止めて
- 6 . 紫 ② 乱打
- 7 . 青 ② 手慣れた動き
- 8 . 青 ② 手慣れた動き
- 9 . 緑 ③ 撃ち破る

「後退」
 コスト : 0 「創作」
 回避 「1 9」
 防御 「1 3」
 「乱打」
 コスト : 2 「創作」
 打撃 「2 5」
 打撃 「2 5」
 打撃 「1 3」

『優秀な6級フィクサー2』

▶? 基本ステータス :

体力 | (55)
 混乱抵抗値 | (32)

速度 | (2 ~ 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| (慎重派) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

防御ダイス 威力+1。

| (貫通熟練2) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作 敵専用」

12%の確率で 貫通威力+1。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

カラーコスト ページ名称

1 . 緑 ? 注意

2 . 青 ① 返しの一撃

3 . 青 ① 返しの一撃

4 . 緑 ① 受け止めて

5 . 緑 ① 受け止めて

6 . 青 ② 手慣れた動き

7 . 青 ② 手慣れた動き

8 . 緑 ③ 撃ち破る

9 . 緑 ③ 撃ち破る

| (返しの一撃) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

防御「 2 ~ 4 」

防御「 2 ~ 4 」

貫通「 2 ~ 7 」

『無所属フィクサー ノムルス / Offices No
murus』

▶? 基本ステータス :

体力 | (61)

混乱抵抗値 | (34)

速度 | (2 / 6)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 抵抗 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

|「孤独なフィクサー」| | | | | | | | | | |

コスト : 3 「既存」

幕の終了時、他の味方がいなければ 次の幕に パワー3
を得る。

|「6級フィクサーの威圧」| | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

舞台開始時、混乱抵抗値が最も低い敵1名に 8 混乱ダ
メージ を与える。

|「打撃熟練」| | | | | | | | | | |

コスト : 9 「既存 敵専用」

打撃 威力+1。

▶? テツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? 肩慣らし

2 . 青 ? 肩慣らし

情報の処理をする協会はとにかく人員がいるので腕がなくても割とすんなりと入れますよ。ツヴァイ協会とかは特にそうですね。所属試験も7級以上なら実技試験はほんんどなく筆記の方もよほど世間知らずでなければ簡単ですしね。

・「平凡な6級フィクサー」の本

フィクサーは自分の価値を与えられた階級から判断してそれに見合った行動することができる。階級が高いということはフィクサーとしての格が違うという強さの誇示もできる。フィクサーは強い奴に間違つて喧嘩を売ってしまった時、それを買われると大抵は終わる。文字通り人生の終わりかもしれない。実験体やサンドバックといった人としての終わりかもしれない、それ以上に残酷な終わり方をするかもしれない。

ともかく、そんなフィクサー生活では階級はおおきな目標になる、俺たちちみみたいななんとも言えない微妙な立ち位置にはとても有り難い目標さ。

・「優秀な6級フィクサー」の本

フィクサーはほとんどが戦いの腕にかかっているが戦闘技術のない者でも物探しやらの雑務依頼でもせつせとこなしていけば8級くらいにはなることができる。だが、そこからは経験や才能も必須だ。特に6級はとにかく頑張っていれば届くってものじゃない。才能のない奴らにとって6級っていうのは絶対に超えられない壁だ。

……そう自惚れるな。確かにお前は才能というのを持っているしそれは経験者としても評価はしている。だがな6級の壁はな、届いただけで終わりなんかじゃない。届いた上でそこから抜け出せた時が本当に壁を超えた時なんだ。勿論、抜け出すってのは更に上に行くってことだ……ほら、もういいだろう。フィクサーに安泰を求めるんだったらさっさと次の依頼でも探しに行つた方がいい。

・「無所属フイクサー ノムルス」の本

事務所に所属してようがなかろうが、その事務所がどれだけの実績を持ってようが フイクサーの階級として6級というのは才能がものをいう。経験や技量で補うこともできるが、それで簡単になれるんだったらこうやって注目して話さない。それ程につまづくフイクサーが多いことが知られている地点ってことだ。

だからこそだが、6級になれば事務所を立てればそこそこ依頼は来るようになるだろうし 協会直属のフイクサーに入ること十分に行ける。特に協会に入れば、最初こそ6課からだろうが 協会の6課ってのは本当は6級の力もない半端者の部隊になつてることが多いから すぐに活躍して昇進できるだろうさ。

というか、大抵は事務所やら協会やらなんやらに所属するもんなんだと。だからなのか、階級が低いわけでもないのにそういうのに所属していない俺みたいなのはオフィスレス（Officeless）フイクサーと呼ばれたりもする。どちらかという和有名じゃないが……そんな名前ができるくらいには珍しいってことさ。特色の多くなんかは その究極点みたいなもんだしな。

● 組織 「ブーちゃんち」 — I

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『ブーちゃんち / A Little Piggy』

▶? 基本ステータス :

体力 — (67)

混乱抵抗値 — (34)

速度 — (2.5)

光 — (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 普通 / 普通

打撃 — 弱点 / 弱点

▶? パッシブスキル : 1 / 9

— 「悪食」 —

コスト : 3 「創作」

幕の終了時、自分が脆弱状態なら次の幕にパワー1を得る。

▶? デッキ内のバトルページ : 8 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? ご馳走様

2 . 紫 ① 皮と肉

3 . 紫 ① 皮と肉

4 . 緑 ① 今日のお楽しみ

5 . 青 ② 贅沢な拘り

6 . 青 ② 贅沢な拘り

- 7 ・ 緑 ③ 頂きます
- 8 ・ 緑 ③ 頂きます
- 9 ・ 1

1 「ご馳走様」 ───────────────────────────

コスト : 0 「創作」

使い捨て

使用 ・ 光 1 回復。 次の幕に 保護1 を得る。

防御 「 3 〽 5 」

1 「皮と肉」 ───────────────────────────

コスト : 1 「創作」

使用 ・ 次の幕に 脆弱1 を自分に付与。

貫通 「 3 〽 7 」

打撃 「 3 〽 6 」

「 的中 ・ 次の幕に 脆弱1 を付与。

1 「今日のお楽しみ」 ───────────────────────────

コスト : 1 「創作」

防御 「 3 〽 6 」

斬撃 「 3 〽 7 」

「 的中 ・ 次の幕に 脆弱2 を付与。

1 「贅沢な拘り」 ───────────────────────────

コスト : 2 「創作」

戦闘開始 ・ 自分に付与されている脆弱の数値分だけ 保護を得る（最大 3）。

防御 「 2 〽 7 」

貫通 「 2 〽 7 」

「 的中 ・ 次の幕に 出血1 を付与。

回避 「 1 〽 7 」

1 「頂きます」 ───────────────────────────

コスト : 3 「創作」

使用 ・ 次の幕に 脆弱2 を自分に付与、このページの全て

のダイス 威力+1。
斬撃「3」7」
「的中・次の幕に 束縛1 を付与。
斬撃「3」7」
「的中・次の幕に 束縛1 を付与。
貫通「1」6」
「自分の手元に「ご馳走様」ページを 1枚 追加。

▶? 立ち位置・特徴 :

23区の食人組織。
服装はピンク色を基調にしたエプロンと茶色の作業服、豚の色とブチをイメージ。

基本的に体格の偏りが凄く、大柄かつ太っている。また、その身体に反して 言動や思考には幼稚さを感じる。食にも拘りがあり、質の良い肉よりも悪い方を好む。その為、質の良いものは需要がある者たちとの取引や友好作りに利用している。
使用する武器は 食事に使用するステーキナイフやフォークを両手に握っている。だが、特注か改造したのか剣や槍と同じくらいの大きさで 鋭さも磨かれている。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

本編 Library Of Ruina には都市疾病から4つの分岐があり、どこからストーリーを進めるかは好きにできる。今回のストーリーは、5つ目の分岐ストーリーを創作したものです。

今日もいつもどおりに好みを食料を求めて裏路地を歩く組織「ブーちゃんち」の一人は、道端に落ちていた図書館の招待状を拾い、その周りにした組織員と共に向おうとする。その際、みんなを驚かせる為にあえて他の仲間には知らせずに向かった。

- ▶? 接待時の設定 :
- テーマシボル

招待に必要な本

- ・ ジャツクの本
- ・ 謝肉祭の本

舞台数 | 1 敵の人数 | 4

接待可能な階層 | 1 人数制限 | 4

敵陣の構成

- ・ ブーちゃんち
- ・ ブーちゃんち
- ・ ブーちゃんち
- ・ ブーちゃんち

● 接待中のセリフ :

- ・ わあ、ご馳走がいっぱいだあ！
- ・ 僕好みのいい肉はあるかな？
- ・ 本はよく分からないけど……肉はありそうだな！
- ・ あー美味しかった！
- ・ お持ち帰りはできないのかあ……
- ・ また食べに来たいね！
- ・ この本は適当な友達にでもあげようかな。
- ・ 痛い……痛い……死にたくない！
- ・ やだ！ まだ食べていたい！
- ・ うう……おにぐ……
- ・ あれ？ どうしたの？
- ・ わーい！ お肉が増えたー！
- ・ 本になっちゃった……えーと、誰だっけ？

- ・ うーん！ 美味しいね！
- ・ せっかくなら 調味料も持ってくればよかったなあ。
- ・ もっと食べたいな！
- ・ 消えちやうくらいなら 残さず食べないとね。

▶？ その他の設定 :

Library Of Ruina 本編では「ピエールのミートパイ」にて、会話中に少しだけ登場したが、良質な肉を提供していたくらいしか情報がなかった為、残りほだいたい創作した内容。コアストーリーを割と奥が深そうにしてみたものの 現段階ではあまり何も考えてない。

また、特に今回の創作とは関係ないし もう知ってる方もいると思うが

ブーちゃんちは英語だと「little piggy」であり、「この子豚ちゃん」が元ネタだと私は思っている。

パッシブスキル「悪食」は、特徴の設定にて 質の悪い肉の方を好む デケモノ食いのイメージから。このスキルのコストは、都市の星であるベイヤード事務所の「突撃姿勢」を混ぜることで、属性問わずの ^{攻撃威力} パワー2 になる組み合わせでのコストを考えて設定している。

基本的にバトルページは全て本を燃やして入手できるが 光回復である「ご馳走様」は入手できない。このページは、「頂きます」の最後のダイスを振る際のみ 司書側が使うことができる。

ダイス使用時のモーションは、斬撃が ナイフの袈裟斬り、貫通がフォークの刺突、打撃がナイフの振り下ろし、防御が ナイフとフォークを交差した構えである。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「悪食」↓(Bad Food Junkie)

「ご馳走様」↓(Full Stomach)

「皮と肉」↓(Skin and Meat)
「今日のお楽しみ」↓(Today's Pleasure)
「贅沢な拘り」↓(Luxury Choice)
「頂きます」↓(Violence from Appetite)

▶? コアページの性能

レア度 : 普及

● 基本ステータス :

体力 | (63)

混乱抵抗値 | (31)

速度 | (2.5)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 弱点 / 弱点

● パッシブスキル : 1 / 9

・ (悪食)

▶? コアページ ストーリー:

僕たちは小さいからキョーカセジユツ?を受けたんだって、だから僕たちはお肉を食べることが出来るんだ! 料理すればもつと美味しく食べれるっていう人もいるんだけど 僕は嫌い! するもの、食べるのも!

え? どこでキョーカセジユツをしてくれたのか? うーん
…… 覚えてないや …… あ! でも、だれがしてくれたのかは知ってるよ! ピラニアさんって言ってた! 僕たちに美味しいを教えてくださいたい人だよ! 君も ピラニアさんに会ったらキョーカセジユツをしてもおねがいしてみてよ!

● 組織 「ブーちゃんち」 ― II

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『 コールス / Coles / ?? 』

▶? 基本ステータス :

体力 ― (77)

混乱抵抗値 ― (40)

速度 ― (2) (6)

光 ― (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 ― 普通 / 抵抗

貫通 ― 弱点 / 普通

打撃 ― 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 4 / 9

― 「速度」 ―――

コスト : 4 「創作」

速度ダイス スロット+1。

― 「悪食」 ―――

コスト : 3 「創作」

幕の終了時、自分が脆弱状態なら 次の幕に パワー1 を得
る。

― 「用心」 ―――

コスト : 3 「創作」

幕の終了時、自分が脆弱状態なら 次の幕に 保護2 を得る。

― 「交渉術」 ―――

コスト : 2 「創作」

使用 ・ 次の幕に 脆弱1 を自分に付与 。 ページを 1枚引く 。

打撃「 3 」 8

「 的中 ・ 次の幕に 脆弱1 を付与 。

防御「 4 」 8

「 頂きます 」

コスト : 3 「 創作 」

使用 ・ 次の幕に 脆弱2 を自分に付与 、 このページの全てのダイス 威力+1 。

斬撃「 3 」 7

「 的中 ・ 次の幕に 束縛1 を付与 。

斬撃「 3 」 7

「 的中 ・ 次の幕に 束縛1 を付与 。

貫通「 1 」 6

「 自分の手元に 「 ご馳走様 」 ページを 1枚 追加 。

▶? 人物像・特徴 :

ブーちゃんちの組織員の一人 。

年齢は22 、 身長は148 、 誕生日は 12/17 。

服装はモブのブーちゃんちと同じで ピンク色のエプロンに茶色の作業服 。

髪は赤色でマッシュパーマ 、 瞳は黄緑色で 、 肌は薄橙色 。

他の組織員とは異なり 小柄で痩せ型 。

食に関する拘りもあまりなく 。

思考も普通にでき 、 言動にも知性が十分に見られる 。

使用武器も 、 フォークを持ってなく ステーキナイフだけを右手に握っている 。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

本編 Library Of Ruina には都市疾病から4つの分岐があり 、 どこからストーリーを進めるかは好きにできる

。 今回のストーリーは、5つ目の分岐ストーリーを創作した
ものです。

ブーちゃんち | I の続き。 コールズがふと人数確認を
した際に、何人か欠けていることに気づいた。 事態に動揺して
いると、仲間の一人が拾った招待状を持ってくる。 報酬の本
に、ブーちゃんちの本があるのを見つけ、仲間を取り戻そうと向
かう。

アンジェラとの会話でも、律儀に挨拶したり、仲間が攻撃しよ
うとするのを制したりする行動が見られる。

▶? 接待時の設定 :

● テーマシンボル

招待に必要な本

・ ブーちゃんちの本「創作」

・

舞台数 | 2 敵の人数 | 3 / 4

接待可能な階層 | 1 人数制限 | 4

● 敵陣の構成

1 舞台目

・ ブーちゃんち

・ ブーちゃんち

・ ブーちゃんち

・

2 舞台目

・ ブーちゃんち

・ ブーちゃんち

・ ブーちゃんち

・ コールス

● 接待中のセリフ :

・ おにく …… いや、今回は違う！

・ 君たちが 僕たちの仲間を？

・ みんな！ 僕たちの仲間を取り返すぞー！

・ 僕が欲しいのは本なんかじゃないのに ……

・ この本に仲間の居場所が書いてあるのかな？

・ …… あれ？ 何か忘れているような ……

・ …… なんて …… こんな酷いことをするの！

・ …… 僕はただ、仲間を取り返したいだけなのに ……

・ …… どうして …… こんなことに ……

・ …… ああ …… この野郎！

・ …… なんで喜んでるの！ やり返さないと！

・ …… え？ みんな？ どこ？

・ …… これが僕たちの力だー！

・ …… よーし、次だ！

・ …… 美味しそ …… いいや、しっかりしないと！

▶？ その他の設定 :

パッシブスキル 「用心」は、後先考えず捨て身で攻撃するモブと違う。ちゃんと対策をしていることを表現したかった。

また、「交渉術」はブーちゃんちがピエールのレストランに肉を売っている設定があることから。

バトルページ 「皮と肉」、「贅沢な厳選」はブーちゃんちの組織自体がモチーフだが、「ご馳走様」「頭を回す」「戸惑いつつ」「頂きます」は全てコールスがモチーフのバトルページ。

ダイス使用時の攻撃モーションは、全てナイフで行い 斬撃 / 貫通 / 打撃 がそれぞれ 袈裟斬り / 刺突 / 刃の無い方で振り上げ、防御も同様にナイフで受け止める姿勢をとる

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「悪食」↓(Bad Food Junkie)

「用心」↓(Carefull)

「交渉術」↓(Negotiation Technique)

「ご馳走様」↓(Full Stomach)

「頭を回す」↓(Contemplate)

「皮と肉」↓(Skin and Meat)

「戸惑いつつ」↓(While Bewildering)

「頂きます」↓(Violence from Appetite)

▶? コアページの性能

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (67)

混乱抵抗値 | (35)

速度 | (256)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 弱点 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

● パッシブスキル : 3 / 9

・ (速度)

・ (用心)

・ (交渉術)

▶? コアページ ストーリー:

僕はみんなが要らないって捨てそうな肉や道ぐを使えるようにしたりするんだ。取りひきで騙されないように気をつけたり、どう具をどう使うのか試したり……そういうのをしているとどうしても考えないといけないから。今まではとくにもん題なくてきたのに、最近はおたまがぼんやりするんだ。なにかが僕の頭にはいり込んでいくような……

みんな美味しそうに食べてるお肉も、そこまでたべたいって程じゃなかったのに……気づいたらすぐく食べたくなつて……かんがえるのをやめちゃいそうで怖いんだ。

それでも、がんばって考えつづけても、たまに不思議に思うんだ。「なんでこんなに怖がつてるんだろう? 別に考えなくてもいいじゃないか。」って。

じぶんでもよくわからないんだけど、こわいんだ。

● 箒事務所 3番隊ファイクサー

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『箒事務所ファイクサー / An Broom Fixer』

▶? 基本ステータス :

体力 | (6 4)

混乱抵抗値 | (3 1)

速度 | (2 3 4)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 弱点

貫通 | 抵抗 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| (半端な速度) | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

舞台の3幕目以降から 速度ダイス スロット+1。

| (野良狩り) | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

マッチ進行時、相手ダイスの最小値が 自分のダイスの最小

値よりも 2以上 低い場合、威力+1。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ? 踏み込む

2 . 緑 ? 踏み込む

- 3 . 緑 ? 踏み込む
- 4 . 青 ① 書類まとめ
- 5 . 青 ① 書類まとめ
- 6 . 紫 ② 専心
- 7 . 緑 ② 手捌き
- 8 . 緑 ② 手捌き
- 9 . 紫 ③ 小さな蹂躪

└─ 踏み込む ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘
 コスト : 0 「創作」
 打撃「 5」 6」

└─ 書類まとめ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘
 コスト : 1 「創作」
 使用 ・ 光 2 回復。

回避「 1」 4」
 貫通「 2」 6」
 └─ 専心 ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘
 コスト : 2 「創作」

使用 ・ 混乱抵抗値を 4 回復。
 回避「 5」 7」
 防御「 5」 7」

└─ 手捌き ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘
 コスト : 2 「創作」
 使用 ・ ページを 1枚 引く。

防御「 2」 5」
 斬撃「 2」 6」
 貫通「 2」 5」

└─ 小さな蹂躪 ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ ─┘
 コスト : 3 「創作」
 打撃「 5」 8」

「 マッチ勝利 ・ 相手に 2 ダメージ。

打撃「 5 〽 9 」
防御「 1 〽 3 」

▶? 立ち位置・特徴 :

ネズミや組織の残党などの格下殺しを主な仕事にしているが、他にも大規模なものでなければ雑用事も請け負ってくれる万能な事務所。

箒事務所は 野良狩り事務所の中でも規模が大きく、ファイクサーを5組隊に分けている。この隊の番号は 協会のような強さ順とか基準で分かれているわけではない。

箒事務所とはいうが 武器に箒を使うわけでもない。3番隊の主な使用武器は 長い棒、六角鉄棒を想像するとイメージしやすいかも。

服装は ビルメンテナンスとかで見かける清掃作業服。胸あたりに 3 の文字が書かれている。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

昨日の約束は 終止符事務所で青い残響に協力した時に 契約を駆使して暴れていた。箒事務所3番隊もその被害を受けており、リーダーであるラインマイドは代表として強制的な契約を結ばされていた。部隊の二人を殺し、八人を負傷させた上で拘束したプルートの、人質の解放と大金の引き換えに 図書館の本を取ってくることを条件にした。

他の部隊や事務所・協会に話すことも先に釘を打たれていた為、後のないラインマイドと3番隊の残りは プルートに渡された招待状を使って図書館に向かう。

▶? 接待時の設定 :

● テーマシンボル

招待に必要な本

- ・ 終止符事務所の本「既存」
- ・ コールスの本「創作」

舞台数 | 2 敵の人数 | 3 / 3

接待可能な階層 | 2 人数制限 | 3

敵陣の構成

- ・ 箒事務所 フイクサー
- ・ 箒事務所 フイクサー
- ・ 箒事務所 フイクサー

2 舞台目

- ・ 箒事務所 フイクサー
- ・ 箒事務所 フイクサー
- ・ ラインマインド

● 接待中のセリフ :

よし! かかってこい!

傷が深くなならない内に済ませないと :

本を持って来れば あいつらは助かるんだよな。

そんじよそこらのネズミのように簡単にはいかなそうだ。

ふーなんとかなったー!

あの髑髏に何かされてなければいいが :

なんであの野郎はこんな本を欲しがってんだ?

ガチの殺し合いの感覚も まだ鈍ってはいなかったな。

しまった …… しくじったあ ……

休んでる暇は …… ないってのに ……

あのクソドクロさえ来なければ こんなことには!

- ・ 雑魚たちばかりの所為で 危機感が鈍ってたのか …
- ・ おい！ … クソッ 仇をとってやる！
- ・ もうこれ以上の被害は許されない …
- ・ …… なんでこんな場所でこんな目に …
- ・ みんなもまだ感覚が戻ってきてきてないのか …
- ・ オラ！ よそ見してんじやねーぞ！
- ・ このまま行けば なんとかなるか？
- ・ こんなこと さっさと終わらせてやろう …
- ・ …… なんとなく戦い方を思い出してきたかな …

▶？ その他の設定 …

速度の有無や威力強化のパッシブスキルは、キャラスペックを大きく変える要素となるスキルと判断した為、ややモブとして強引だと判断してもスキル構成を強くすることにした。「野良狩り」というのは、格下駆除の仕事を意味する言葉で、そのまま格下駆除というのは格好悪いから誰かがそう呼び始めたという適当な没設定もあった。

元々の性能は都市悪夢レベルくらいだった為、弱化を入れた分どのページもパツとしない効果にはなったが、モブの微妙ページという意味では丁度良いかなとも思っている。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 …

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ …

- 「半端な速度」↓(Incomplete Speed)
- 「野良狩り」↓(Strays Exterminate)
- 「踏み込む」↓(Raid)
- 「書類まとめ」↓(Paperwork)
- 「専心」↓(Devotion)
- 「手捌き」↓(Hand Dodge)
- 「小さな蹂躪」↓(Small Atrocity)

▶？ コアページの性能

● 基本ステータス :

体力 | (60)

混乱抵抗値 | (33)

速度 | (2 / 4)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 弱点

貫通 | 抵抗 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

・ (半端な速度)

・ (野良狩り)

▶? コアページ ストーリー:

俺らの事務所が、主に請け負ってる仕事は「野良狩り」
まあ、要は格下潰しだ。

ツヴァイ協会の真似事と蔑まれることもあるが俺らの場合は
攻撃的な目的で行っている。

依頼の内容でいえば、ツヴァイは治安維持や護衛だろうが野
良狩りは目障りな野郎の抹消が多い。用心深い臆病者は見な
れない不審な人物を目撃したりそこまで価値のない物が漁られてい
ただけで騒いでは依頼をしに来る。内容が漠然なことが多いか
らそこまで値を張れないが、そういう依頼は大抵が限界がきた
ネズミとかへましては解体されてボロボロになった組織の下っ端
とかだからすぐに済むし一度のコストを抑えられる。

この仕事は組織同士の潰し合いや事務所のいざこざが起きる限り
安定して稼げる。

そして、この都市の底辺をわざわざ見張ることなんてツヴァイ
の奴らもそんな大規模な依頼がない限りは滅多にしない。

だから、俺たちのような野良狩り事務所が不況に陥る状態があ
るならその時の都市は軽く「異常事態」だろうさ。

…… は? 逃げ出す? 確かに、この仕事は様々な技量があ

る程度なければ成りたない。つまり、逆に言うと、それさえあれば余程でない限りそんなことする理由がない。数年この事務所に所属してる俺が、断言してやるよ。

まあ、依頼数に対応する為にこの事務所の人数規模は多めだし、全員の状況を把握できてるわけではないが、格下にやられてくたばるならともかく、こんな良い仕事から逃げる奴がいたら、そいつは馬鹿だな。

そうじゃなければ、それこそ異常事態だ。

● 箒事務所「ラインマイド」

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『ラインマイド / Linemide /
?????』

▶? 基本ステータス :

体力 | (79)

混乱抵抗値 | (42)

速度 | (2.5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 抵抗 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 4 / 9

|「速度」| | | | | | | | | |

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

|「野良狩り」| | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

マッチ進行時、相手ダイスの最小値が 自分のダイスの最小
値よりも 2以上 低い場合、威力+1。

|「確かな技量」| | | | | | | | | |

コスト : 4 「創作」

全てのダイスの最小値+1。この効果は 最大値が 4以
下 のものには発動しない。

|「手際の契約」| | | | | | | | | |

コスト : 9 「創作 敵専用」
 幕の開始時、ページを 1 枚 引く。手元にあるページの枚数が 6 以上の場合、自分に 8 ダメージ。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラーコスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 踏み込む
- 2 . 緑 ? 踏み込む
- 3 . 青 ① 書類まとめ
- 4 . 青 ① 書類まとめ
- 5 . 紫 ② 専心
- 6 . 緑 ② 重なる力
- 7 . 緑 ② 重なる力
- 8 . 紫 ③ 小さな蹂躞
- 9 . 紫 ③ 小さな蹂躞

| 「踏み込む」 | | | | | | | | | | | | |

コスト : 0 「創作」

打撃 「5」 「6」

| 「書類まとめ」 | | | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

使用 . 光 2 回復。

回避 「1」 「4」

貫通 「2」 「6」

| 「専心」 | | | | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

使用 . 混乱抵抗値を 4 回復。

回避 「5」 「7」

防御 「5」 「7」

| 「重なる力」 | | | | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

斬撃「2」→「7」
「的中」・自分の次のダイス 最大値+2。
貫通「2」→「4」
「的中」・自分の次のダイス 最大値+2。
打撃「2」→「5」
「小さな蹂躪」――――
コスト : 3 「創作」
打撃「5」→「8」
「マツチ勝利」・相手に 2 ダメージ。
打撃「5」→「9」
防御「1」→「3」

▶? 人物像・特徴 :

■ 等事務所 3番隊のリーダー的存在。
年齢は32、身長は179、誕生日は1/8。服装は清掃服と白い作業服で、髪は銀色のロング、瞳は水色で、肌は褐色ではないがド肌色というよりは少し黒みがある。
怠惰な性格で、よし仕事や面倒ごとを部下に押しつけるが 実力は確かかつ仲間思いな性格で 陰ながら危険が高い仕事を請け負っている。他の部隊からの評価はあまり良くないが 部下たちはその隠しているつもりの気遣いにきずいている為 不満が出るどころか慕われている。

▶? 接待のストーリー・設定 :

※ 「等事務所 3番隊」の方に書いたので省略

● テーマシンボル

● 接待中のセリフ :

・ さあ、行こうか！
 ・ 私たちの仲間を取り返すぞ！
 ・ 急いでいるんでね、早く始めようか。
 ・ これで、事はなんとか穏便に済みそうだね。
 ・ ふう……皆んな、大丈夫か？
 ・ 全く、こんな面倒事は二度とごめんだね。
 ・ 部下が待ってたんだ……こんなところ……ろで……
 ・ ……あの骨野郎があ”あ”あ”あ”！
 ・ ……もうこれ以上、失いたくはねえんだよ！
 ・ チィ！ あとどのくらいだ！
 ・ あいつがくれたもんが、そう楽な訳ないか……
 ・ フツ！ 甘いねえ！
 ・ 悪いがこちらにも事情が悪いんでね。
 ・ あんらも早くこいつみたいに大人しくしてくれないかい？

▶？ その他の設定 :

本来はパッシブマシマシだったが、モブとの相違点を明確かつ軽めにする為にいろいろ変更した。

バトルページ 書類まとめ、専心、小さな蹂躪 はモブがモチーフで、踏み込む、重なる力はラインマイドがモチーフ。

設定に沿ってプルート契約をした為、メリットもデメリットもある変わった専用パッシブスキルを持っている。

ちなみに、コアページストーリーで最後に語っている非戦闘員たちはちゃんとフラグ回収して逃げ出してはプルートに内蔵を抜かれます。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「 野良狩り 」 ↓ (Strays Exterminate)

「 確かな技量 」 ↓ (Stable Talent)

「 手際の契約 」 ↓ (Contract of Efficiency)

ncy)

- 「踏み込む」↓(Raid)
- 「書類まとめ」↓(Paperwork)
- 「専心」↓(Devotion)
- 「重なる力」↓(Overlap Impact)
- 「小さな蹂躪」↓(Small Atrocity)

▶? コアページの性能

● 基本ステータス :

体力 — (72)

混乱抵抗値 — (40)

速度 — (2.56)

初期光 — (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 抵抗 / 抵抗

打撃 — 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

・ (速度)

・ (野良狩り)

・ (確かな技量)

▶? コアページ ストーリー:

何故、ツヴァイ協会が野良狩りをしないかを知ってるかい？

単純な話さ、コストが無駄にかかるから。

信条が「あなたの盾」であることからわかると思うけど

あの協会があくまで 治安維持や護衛 が主な依頼さ。 積極

的に攻撃をする討伐依頼は 守護に直接関係しなければ行わない。

まあ、高い金を積んだり 私的な利益や目的があれば 上手い

誤魔化し方を知っている奴はやってくれるかもね。 一々そんな

のにも真剣に対応してたら 時間と人手が足りなくなるだろうし。

それはそうと、今はこの依頼をこなさなければいけない。

あの薄汚れたスーツを来た黒い骸骨、たしか「昨日の約束
」とか名乗ってたかな。あの契約書の力は恐ろしいね。
既に何人か部下がみせしめにされたし。でも、ちゃんと図書
館の本を手に入れて渡せば、その損失も上回る程の見返りがあるだ
ろうね。そうすれば、この事態も大きな依頼を受けたって誤
魔化せば、まだなんとかなりそうだ。事務所を混乱させずに
済むだろう。

……置いてきた残りの非戦闘員がかなり怯えていたなあ。
気がどうにかなって逃げ出してなければいいが……あの契約書
が場所を問わないとするなら、どこに逃げたところで臓器を抜か
れて死ぬだけだろうしね。

貫通「3」

「研磨」

コスト：2「既存」

打撃「3」

「マッチ勝利」光 1 回復。

貫通「3」

「マッチ勝利」次の幕に パワー1 を得る。

「製錬」

コスト：3「既存」

戦闘開始 ・ 今回の幕の間、貫通 威力+2。

貫通「3」

「マッチ勝利」自分の次のダイス 最大値+3。

斬撃「2」

「マッチ勝利」自分の次のダイス 最大値+3。

貫通「2」

「ホレス / Horace / ???？」

▶? 基本ステータス :

体力 (86)

混乱抵抗値 (42)

速度 (2) (6)

光 (3) (3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 6 / 9

「速度」

コスト：4「既存」

―「速度」―
コスト：4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

―「連帯」―
コスト：5 「既存」

幕の終了時、全ての味方が生きている場合は次の幕に パワー1 を得る。幕の終了時、他の全ての味方が死亡した状態なら 次の幕に自分に 虚弱2 を付与。

このパッシブスキルは 舞台開始時に、他の味方が居る場合にのみ有効となる。

―「心強さ」―

コスト：3 「創作」

幕の開始時、行動可能な味方の数の 3倍 だけ 混乱抵抗値 を回復（最大 10 混乱状態では回復しない）。

―「挺入れ」―

コスト：3 「創作」

バトルページでダイスの最大値が増加した時、増加した値だけ 最小値も増加する。

―「こんな時こそ！」―

コスト：3 「既存」

幕の終了時、手元にあるページが 3枚以下 なら 次の幕に パワー1 を得る。

―「貫通熟練」―

コスト：9 「既存 敵専用」

貫通 威力+1。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? 点検

2 . 青 ? 点検

3 . 青 ? 点検

コスト : 3 「創作」

幕の開始時、行動可能な味方の数の 3 倍 だけ 混乱抵抗値を回復 (最大 10 混乱状態では回復しない) 。

― 「不備修繕」 ―――

コスト : 4 「創作」

バトルページを選択したターゲットに使用できなかった場合は、幕の終了時に 光を 2 回復 。

― 「臨戦」 ―――

コスト : 2 「既存」

舞台開始時、ページを 2 枚 余分に引く 。

― 「貫通熟練」 ―――

コスト : 9 「既存 敵専用」

貫通 威力 +1 。

▶ ? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 青 ? 点検

2 ・ 緑 ① 武器の手入れ

3 ・ 緑 ① 武器の手入れ

4 ・ 緑 ① 武器の手入れ

5 ・ 紫 ② 強度検査

6 ・ 紫 ② 強度検査

7 ・ 緑 ③ 選別された炸裂

8 ・ 緑 ③ 選別された炸裂

9 ・ 緑 ③ 選別された炸裂

― 「選別された炸裂」 ―――

コスト : 3 「創作」

戦闘開始、今回の幕の間、コストが 2 以下のバトルページを使用できなくなる。この効果で、使用できなくなったページは 手元に戻る 。

貫通「5」

「的中・自分の次のダイス 最大値+3。

貫通「5」

防衛「2」

斬撃「1」

「手元にあるページの数だけ 威力が増加。

▶? 立ち位置・特徴 :

都市疾病の一般接待として登場する「工房所属フィクサー」を強化したもの、贅沢にネームド3人を連れているが 詳細な人物像の設定は無い（戦闘要素が本命の為）。

▶? 戦闘要素・シナジー解説 :

原作ストーリーの一般接待を 1 として、この接待を 2 とする。

目標レベルは都市悪夢で、絶対可能な階層は 1、舞台は

2。1舞台目はモブ3人、2舞台目でネームド3人。

選択可能人数が 4人で挑める為、連戦とはいえど人数有利の状況は維持できる。

共有のパッシブスキルに既存の「連帯」「貫通熟練」

に加えて「心強さ」は混乱しにくさを助長させる為に一点集中に力を入れなければ 威力補正の火力に圧倒されることになる。

ネームドキャラクターは全員が速度スキル持ちで、各キャラが固有パッシブスキルと 敵補正の既存パッシブスキルを1つ 保有している。また、耐性が異なるので 統一構成で突破しやすいという訳でもなく、特にリーダー格の ホレス が両抵抗持ちなので 斬撃統一だと特に硬い。

新規バトルページは0コストの光回復で防衛、攻撃のシンブルなダイス構成をしている「点検」と、戦闘開始時にその

幕にて 貫通ダイスの威力ではなく、最大値を底上げする効果を持つ準一撃系「強度検査」が特徴。「選別された炸裂」も既存ではないが、効果がトリッキーな為、ネームド解説で混ぜるとする。

まずは リーダー格のホレス。斬撃両抵抗で 固有パッシブスキル「工房の秘伝技」はバトルページの効果による最大値増加量を倍にするという効果。パッシブスキルの効果（サンの冷静、オリヴィエの12フィクサー等）には適応されないので 活用範囲が限定的ではあるものの、最大値+3 の効果が発動すると +6 になって 想定以上の期待値が出せるようになるという強みがある、出目が下振れると意味がないが、それはどの時にも言えるので考えないものとする。新規バトルページとのシナジーは「強度調査」との噛み合いが恐ろしく、貫通最大値+2 が +4 になって適応される。上振れた時には一撃系でも場合によっては押し負けてしまうことになるかもしれない。

敵補正として得たパッシブスキルが「追慕」。本来は謝肉祭の固有パッシブスキルで、味方が死亡した幕1回ではなく、味方が死亡して以降から半永久的に パワー2 を得られるというとんでもない性能で、味方が全員生存していれば連帯の効果でパワー1、そうでないなら追慕で パワー2 を得るという寧ろ味方が死んだ方が強くなるという脳筋になった。： 都市悪夢レベルなら キムサツガ並みになるかも？

次に アルフレッド。打撃混乱抵抗なので、モブ対策に打撃統一などで挑むとこの抵抗が目立つかもしれない。また、速度が 4〜5 ということも特徴。固有パッシブスキルは「挺入れ」で最大値増加の効果で 最小値も増加させられるというもの。最大値だけ上がったも 下振れた時に無意味になるという考えがある人は、これをつけておけば 威力無効をすり抜けられるダイス値強化として使うこともできる。特に「強度調査」が 貫通威力+2 として使うことが出来るのは 3コス

トの「製錬」が使わずらひと感じた人には御用達となれる
： 貫通版の鋭い刃先が完成した。

敵補正のパッシブスキルは「こんな時こそ！」。元は奥歯事務所所属のレインのもので、手札が少なくなるとパワーを得るといふもの。既存にも新規バトルページにもページ抽出の効果がない以上、すぐに手札不足に陥るといふ欠点を全員が共通して持っているが、その欠点を活用して更に威力増加を狙っている。味方死亡というトリガーが必要なホレスの追慕よりも簡単な条件なので、ホレスが追慕でさえなければ一番最初に倒しておきたいネームドキャラクター。

最後に チルチ。貫通体力抵抗で、新規バトルページ「選別された炸裂」を全力で活かいた戦い方をしている。固有パッシブスキルは「不備修繕」で通常、この効果を発動させるには他の味方が先に倒すであろう相手に攻撃をしようとしている状況を作らなければならず一点集中の時に味方の攻撃が上振れたて先に倒してしまった：ということが起きれば発動する、という非常に限定的な効果で普通にやってはまず発動しない。ただし、「選別された炸裂」を使うことによっては手元にページが戻されるとこれで不備修繕を発動させることができる。コスト2以下ならなんでも光回復になる上に戦闘開始時効果を発動させてから使用不能になって手元に戻るといふシステムなので武器の手入れや強度調査による貫通強化を乗せながら攻撃もできる。その為、手元に「選別された炸裂」されればそのページと何かしらの低コストページと一緒に使うだけで攻撃と光回復が完結する。実際に使うページが1枚だけなので速度持ちなのに1回攻撃という尖った戦い方になる。それが強いのかはわからないが、斬撃ダイスもあるので司書側に回った時に斬撃版で同じことをすることもできる。敵補正として得たパッシブスキルは「臨戦」、元は黒雲会の小夜のパッシブスキルで戦闘序盤の手札事故回避、ドロースー不足を強引に解決することにも使える便利なもの。

ドロースソースを1回攻撃にすることで解決して、安定した火力を出してくる。極めて強いダメージではないので守備などで対処しつつ危険な他を削ることに徹するべきだろう。

リウ協会 、 シ協会 3課

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『リウ3課 ファイクサー』

▶? 基本ステータス :

体力 | (7 8)

混乱抵抗値 | (4 1)

速度 | (2 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 普通 / 弱点

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| 「半端な速度」 | | | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

舞台の3幕目以降から 速度ダイス スロット+1。

| 「震脚」 | | | | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

幕で最初に使用する攻撃ダイスに「的中時」、相手に
ダメージ」効果を付与して 最大値+3。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 緑 ? 正面突破

「的中」火傷2 を付与。
斬撃「5」
「的中」火傷2 を付与。
回避「2」

『シ3課 ファイクサー』

▶? 基本ステータス :

体力 | (76)

混乱抵抗値 | (42)

速度 | (2) (5)

光 | (3) (3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 弱点

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

|「半端な速度」|

コスト : 3 「創作」

舞台の3幕目以降から 速度ダイス スロット+1。

|「慈悲」|

コスト : 2 「既存」

相手の残り体力が全体力の 10% 以下の場合、攻撃ダイスの威力+1。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ? 標的尾行

- 2 . 緑 ? 標的尾行
- 3 . 青 ① 確実な段取り
- 4 . 青 ① 確実な段取り
- 5 . 青 ① 確実な段取り
- 6 . 緑 ② 意識の外
- 7 . 緑 ② 意識の外
- 8 . 紫 ③ 肝抜き
- 9 . 紫 ③ 肝抜き

|「標的尾行」|-----|

コスト : 0 「創作」

使用 . 光 1 回復。

斬撃「 2 ↘ 7 」

「相手の体力が 50%以下なら、威力+2。

|「確実な段取り」|-----|

コスト : 1 「創作」

貫通「 4 ↘ 7 」

「的中 . 次の幕に 脆弱2 を付与。

防御「 3 ↘ 7 」

|「意識の外」|-----|

コスト : 2 「創作」

使用 . 相手の体力が 50%以下なら、このページの全攻

撃ダイス 威力+1。

回避「 2 ↘ 9 」

「相手の体力が 50%以下なら、威力+2。

打撃「 3 ↘ 7 」

「的中 . 次の幕に 麻痺1 を付与。

斬撃「 3 ↘ 6 」

|「肝抜き」|-----|

コスト : 3 「創作」

貫通「 4 ↘ 9 」

「的中・次の幕に 出血1 を付与。
斬撃「6」10」
「的中・次の幕に 出血3 を付与。
防御「1」3」

▶? 粗雑な設定 :

"ツヴァイ協会 3課" を作った際に、どうせなら 他の協会の3課も考えてみたいなど思ってた。都市や人物の設定というよりは バトルページやコアページの創作意欲の元に作られたものとなっている。

自分の考えでは 協会の課は 1段 違うだけでガラツと強さが変わるイメージをしている、なので2課ではあった強力なバトルページらは 基本的に3課では違うものに置き換えられている。

パッシブスキル「震脚」の元ネタは 中国武術の八極拳にある技名で、必殺技に入る前の踏み込みの動作のことを指す。旧案としては「コストが 0 のページを使用した時、その次に使用するページの最初の攻撃ダイス 威力+1。」などの複雑な設定があったが コストが低いスキルをわかりにくい効果にするのは良くないと 少し単純にした。

バトルページ「接戦」は、本編の 感情の激動 や 燃え上がる感情 と同じページ効果を持っており 感情レベルが IV にまで上がれば 5→9、5→10 といった火力になるが、本来の出目は弱めなので 積みすぎると序盤が苦しくなる弱点もある。

バトルページ「燃え盛る戦火」は、本編の 剣の流れと同じページ効果を持っている。攻撃の火力だけ見れば 2コスト以上、3コストと見るにはややが 2コストで扱えるのなら非常に有用な火力ソースとして活用できるかもしれない。

シ協会は 本編に登場する2課の時点で状況が特殊であるで 内容やデッキはより大きく変わっている。

慈悲のパッシブスキルは本編の一般招待のゲストが保有している。
。目立った強みはならないが、瀕死の相手に対するとどめを促
してくれる。それが、自分が考えたシ協会の戦い方にマッチし
ているので採用した。

バトルページの内容も相手が低体力であれば強くなる効果や、単
純に打点の高い状態異常付与など、奇抜な効果をしていっつもシ
ンプルな効果なものが多い。

組織 「 鑄鉄兄弟 」

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『 鑄鉄兄弟 / A Steel Comrades 』

▶? 基本ステータス :

体力 | (81)

混乱抵抗値 | (46)

速度 | (2 / 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 弱点 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| 「 体熱発電 / 助燃性 」 |

コスト : 2 「 創作 」

自分に付与されている火傷が 5以上 ならば、その幕の終了時に光を 1 回復。

バトルページで自分に火傷が付与される時、数値を 1 増やす。

| 「 痕刺し 」 |

コスト : 2 「 創作 」

1。火傷状態の敵を攻撃する時、ダメージ量・混乱ダメージ量+

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ? 排熱
- 2 . 青 ? 排熱
- 3 . 緑 ① 仇討ち
- 4 . 緑 ① 仇討ち
- 5 . 紫 ① ボウツ!
- 6 . 紫 ① ボウツ!
- 7 . 緑 ② 黒焦げた刃
- 8 . 紫 ② ジュージュー
- 9 . 紫 ② ジュージュー

― 「排熱」 ―――

コスト : 0 「創作」

使用 . 自分に 火傷1 を付与、光 1 回復。

打撃 「 2 ～ 6 」

「 接触 . 火傷1 を付与。

接触 : ダイスイ効果の発動条件 。 近距離ページの攻撃ダイスの場合、的中時とほぼ同様だが 相違点として、防御ダイスとマツチした場合は 勝敗に関わらず発動する。

― 「仇討ち」 ―――

コスト : 1 「創作」

今回の舞台の間に 他の味方が死亡していれば、このページの全ダイスの威力+2。

打撃 「 2 ～ 7 」

斬撃 「 2 ～ 6 」

― 「ボウツ！」 ―――

コスト : 1 「創作」

使用 . 自分に 火傷2 を付与。

貫通 「 5 ～ 9 」

「 的中 . 火傷3 を付与。

― 「黒焦げた刃」 ―――

コスト : 2 「創作」

使用 ・ 自分が火傷状態であれば このページの全ダイスの威力+1、付与する火傷の数値+1。

貫通「3」

「的中」 ・ 火傷1 を付与。

斬撃「3」

「接触」 ・ 火傷1 を付与。

防御「2」

「ジュージュ」

コスト : 2 「創作」

使用 ・ 自分に 火傷2 を付与。 ページを 1枚 引く。

防御「4」

「接触」 ・ 自分の次のダイス 威力+1。

打撃「4」

「接触」 ・ 火傷1 を付与。 的中した場合は 3 を付与。

接触 : ダイス効果の発動条件。 防御ダイスの場合、マッチ勝利時とほぼ同様だが 相違点として、 近距離ページの攻撃ダイスとマッチした場合は 勝敗に関わらず発動する。 逆に、 遠距離ページの攻撃ダイスとマッチした場合は 必ず発動しない。

『ブル / Bulu / ??』

▶? 基本ステータス :

体力 | (131)

混乱抵抗値 | (58)

速度 | (2) (6)

光 | (3) (3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 — 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 5 / 9

— 「速度」 —————

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

— 「体熱発電 / 助燃性」 —————

コスト : 3 「創作」

自分に付与されている火傷が 5以上 ならば、その幕の終了時に 光を 1 回復。

バトルページで火傷を付与する時、数値を 1 増やす。自分に付与する場合は 2 増やす。

— 「痕亡き」 —————

コスト : 4 「創作」

火傷状態の敵を攻撃する時、ダメージ量+3。

— 「打撃熟練」 —————

コスト : 9 「創作 敵専用」

打撃 威力+1。

— 「判断力」 —————

コスト : 9 「創作 敵専用」

舞台の開始時、ページを 1枚 余分に引く。

▶? デツキ内のバトルページ : 8 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? 排熱

2 . 紫 ① ボウツ!

3 . 紫 ① ボウツ!

4 . 緑 ② 黒焦げた刃

5 . 緑 ② 黒焦げた刃

6 . 紫 ② ジュージュー

7 . 紫 ② ジュージュー

8 . 金 ③ 白熱機関

「白熱機関」

コスト : 3 「創作」

使用 ・ 自分に 火傷3 を付与 。

打撃「 6 」

「接触 ・ 火傷1 を付与 。

火傷1 を付与 。

貫通「 5 」

「的中 ・ 「火傷1 を付与」を 2回 発動 。

防御「 4 」

『レグ / Reg / ??』

▶? 基本ステータス :

体力 | (1 2 7)

混乱抵抗値 | (5 2)

速度 | (2)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 弱点

▶? パッシブスキル : 4 / 9

「速度」

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット +1 。

「体熱発電 / 助燃性」

コスト : 2 「創作」

自分に付与されている火傷が 5以上 ならば、その幕の終了時

に 光を 1 回復。
バトルページで自分に火傷が付与される時、数値を 1 増やす。

┌「強制冷却」┐
コスト： 2 「創作」

幕の開始時、自分に付与されている火傷が 5 以上ある場合は 火傷の数値が 2 減少。

┌「痕刺し」┐
コスト： 2 「創作」

1。火傷状態の敵を攻撃する時、ダメージ量・混乱ダメージ量 +

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ① 火鎮め
- 2 . 青 ① 火鎮め
- 3 . 紫 ① ボウツ!
- 4 . 紫 ① ボウツ!
- 5 . 緑 ① 仇討ち
- 6 . 青 ② 焼却
- 7 . 青 ② 焼却
- 8 . 青 ② 焼却
- 9 . 紫 ② ジュージュ

┌「火鎮め」┐
コスト： 1 「創作」

使用・光 2 回復。自分に付与されている火傷の数値が 2 減少。

防御「 3 」

斬撃「 3 」

「的中」・自分に付与されている火傷の数値が 1 減少。

「焼却」

コスト : 2 「創作」

打撃「4」

「的中」火傷2 を付与。

打撃「3」

「的中」火傷2 を付与。

回避「3」

▶? 粗雑な設定 :

錆びた鎖のような状態異常を自ら得て強くなる戦術をメインに立ち回る、義体者たちの組織。

ネームドキャラの特徴として、ブルは徹底した火傷戦術、レグは自分に対する火傷付与を軽減する守備的な戦術となっている。

パッシブスキル 「体熱発電」 / 助燃性「は条件となつて火傷が5 と高い上に、受ける火傷が増加するデメリットも含まれている為、狙うなら損傷が激しくなってしまうがこのデメリットは条件を満たすことを促進させる効果にもなっているのでメリットも捉えられる。尚、幕の間に一度でも火傷が5以上 のタイミングがあれば その時点で光回復が確定する仕様を想定している。

また 「体熱発電」 / 助燃性「の効果内容が モブやレグのものとブルのもので異なる。これは本編にあるシ協会のユジンと同様で同名パッシブスキルと処理されるので この二つを一緒に帰属することはできない。

バトルページ 「排熱」「火鎮め」は両方とも光回復であるが、排熱は火傷の付与、灼鎮めは対火傷に適した効果を持っている。

バトルページ 「ボウツ!」、「ジュージュー」はブ

ルがモチーフで、自分に火傷を付与する効果の代わりに性能は高めになっている。

バトルページ「白熱機関」は芸術ページではあるが専用ではなく、強力な火傷付与ページになる。最大で火傷付与を4回も発動させることができるので、火傷の付与値を上げる効果と相性が良い。

「接触」という特殊な条件は、簡単に言い換えると攻撃ダイスの場合は「的中」、または防御ダイスとマッチした場合」で防御ダイスの場合は「マッチ勝利、または攻撃ダイスとマッチした場合」となる。指定されたダイスとマッチした場合にはそのマッチの勝敗に関わらず発動するのが特徴。

○ 組織 「奈落会」

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『奈落会 組員 / A N a r a k u H e n c h m a n』

▶? 基本ステータス :

体力 | (77)

混乱抵抗値 | (36)

速度 | (1) (4)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 弱点 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 1 / 9

| 「鈍重な一撃」 | | | | | | | | | |

コスト : 5 「創作」

速度が 1 以下 なら、攻撃ダイスの威力+2。

▶? デッキ内のバトルページ : 8 / 9
カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ① 剣の壁

2 . 緑 ① 剣の壁

3 . 紫 ① 下剋上

4 . 紫 ① 下剋上

5 . 緑 ② 単純な一撃

6 . 青 ② 奈落の底

7 . 青 ② 奈落の底

幕の終了時、使用されなかった反撃ダイスがあれば 光を 1
回復して ページを 1枚 引く。

┌「鈍重な一撃」┐┌──────────────────────────┐
コスト：5 「創作」

速度が 1以下 なら、攻撃ダイスの威力+2。

┌「斬撃熟練」┐┌──────────────────────────┐

コスト：9 「既存 敵専用」

斬撃 威力+1。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 剣の壁
- 2 . 緑 ① 剣の壁
- 3 . 緑 ① 剣の壁
- 4 . 金 ② 組織の在り方
- 5 . 金 ② 組織の在り方
- 6 . 青 ② 奈落の底
- 7 . 青 ② 奈落の底
- 8 . 緑 ③ 薙ぎ払い
- 9 . 緑 ③ 薙ぎ払い

┌「組織の在り方」┐┌──────────────────────────┐

コスト：2 「創作 大重、黒江、椿 専用」
束縛値が 3以上 なら 使用可能。束縛値が 5以上なら
このページのコスト-1。
使用 . ページを 1枚 引く。

回避「3」 10

斬撃「5」 10

「的中 . 次の幕に 束縛2 を付与。

防御「4」 7

貫通「4」 8

『黒江 / Kuroe / ???』

▶? 基本ステータス :

体力 | (85)

混乱抵抗値 | (39)

速度 | (1.5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 弱点 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 2 / 9

|「底無し」|

コスト : 2 「創作」

バトルページで束縛を付与する時、付与する束縛の値+1。

|「鈍重な一撃」|

コスト : 5 「創作」

速度が 1 以下なら、攻撃ダイスの威力+2。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ① 剣の壁

2 . 緑 ① 剣の壁

3 . 緑 ① 剣の壁

4 . 金 ② 組織の在り方

5 . 青 ② 奈落の底

6 . 青 ② 奈落の底

7 . 緑 ② 単純な一撃

8 . 紫 ③ 狡猾な略奪

9 ・ 紫 ③ 狡猾な略奪

┌「狡猾な略奪」┐┌──────────────────────────┐
コスト：3 「創作」
使用 ・ 次の幕に 束縛2 を自分に付与。 光 1 回復。
防御「5」┐┌──────────────────────────┐
斬撃「4」┐┌──────────────────────────┐
┌「的中 ・ 次の幕に 束縛1 を付与。
打撃「4」┐┌──────────────────────────┐
┌「的中 ・ 次の幕に 束縛1 を付与。
┌──────────────────────────┐

『椿 / Tsubaki / ???』

▶? 基本ステータス :

体力 ─ (90)

混乱抵抗値 ─ (41)

速度 ─ (2) 5)

光 ─ (3) 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 ─ 普通 / 普通

貫通 ─ 普通 / 普通

打撃 ─ 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

┌「速度」┐┌──────────────────────────┐

コスト：4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

┌「茨の名残」┐┌──────────────────────────┐

コスト：3 「創作」

反撃ダイスの 威力+1。

┌「鈍重な一撃」┐┌──────────────────────────┐

コスト : 5 「創作」
速度が 1 以下 なら、 攻撃ダイスの威力+2 。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 剣の壁
- 2 . 緑 ① 剣の壁
- 3 . 緑 ① 剣の壁
- 4 . 金 ② 組織の在り方
- 5 . 紫 ② 絡まる荆棘
- 6 . 紫 ② 絡まる荆棘
- 7 . 青 ② 奈落の底
- 8 . 青 ② 奈落の底
- 9 . 緑 ③ 薙ぎ払い

┌ 絡まる荆棘 ───────────────────┐

コスト : 2 「創作」

戦闘開始 ・ 速度が 3 未満 なら、 反撃ダイス 貫通 (2)
↳ (7) を追加 。

貫通 「 4 ↳ 8 」

「 的中 ・ 次の幕に 出血 2 を付与 。

防御 「 4 ↳ 8 」

▶? 粗雑な設定 :

速度が低いことで 威力が上がるといふ束縛を利用した戦術を扱う組織、名前だけは 本編のシ協会のストーリーにて登場する。

武器は大剣、黒色で刃は太く 斬るといふよりは叩き潰すような攻撃に長けている。 鞘はなく地面を引き摺るように持つ場合

が多い。

ただし、椿だけは太剣とはまた別の細長い剣を持っている。
この組織を代表するパッシブスキル「鈍重な一撃」は5
コストという高コストながら、攻撃の威力+2 という効果を鑑
みると低い。その理由は、速度が1 である条件がデメ
リットとして十分に効くからである。通常なら狙って条件を満
たすことは難しいが、束縛を自分に付与することでこの効果の発動
を起こしやすくしている。

奈落会の長である大重は「深淵」、わかしげ「静けさ」の固有パッシブス
キルを持つ。深淵は常に束縛3 のデバフを得る代わりに
パワー1 のバフも得る。「鈍重な一撃」の為に束縛が欲し
いので、どちらもメリットに成り得る。「静けさ」は反撃ダイス
を使わないことを無駄にさせない効果を持つ。ページを引くの
で光の無駄遣いをしない以上のメリットを発揮することかできる。

黒江は「底無し」というパッシブスキルを持ち、束縛の付与を強
化する。自分に付与する効果に対しても適応される為、「鈍重
な一撃」の効果がより発動しやすくなる。

椿は「茨の名残り」というパッシブスキルを持ち、反撃ダイスに
対する威力補正になる。名称の由来は後述されるストーリーよ
り、使いどころは限定されるので、目立った強さは見せないが
反撃を利用するならば欲しい効果。

この束縛と反撃に重点をおいているパッシブスキルの構成上、
バトルページもそれに適したものになっている。

「剣の壁」は大重をモチーフにしており、太剣を地面に突
き立てて、その陰に隠れることで、攻撃を隔てる障壁とする行動。
自分の束縛値が3以上 なら0コストでかつ、性能の高い光回
復として使用できる。

「下剋上」はストーリーを元に行っている為に下っ端であるモ
ブ固有のものとなっている。ページ効果は仕様上、マツチを
奪おうとすると確実に発動するので厄介である。ダイス数と出
目も目立って低いわけではない。

「単純な一撃」は自分に束縛を付与する代わりに 通常の2コストよりもやや強めの性能をしている。

「奈落の底」は単純な一撃と同様の特性を持つ。「鈍重な一撃」の効果が乗れば その火力は3〜4コストに匹敵しうる。

「薙ぎ払う」は大重がモチーフの 前述している自己束縛系の高コスト版であり、威力も付与される束縛値も増加している。出目は低いが反撃もあるので 大重が使用した場合は「静けさ」効果が発動できる可能性もある。

「組織の在り方」は大重のストーリーもモチーフにしており束縛値が一定以上ないと使用すらできない。代わりに、束縛値が高ければ0コストで使用することができ 芸術、専用、束縛条件の相まった性能は 反撃を含めてダイスが4つもある稀少な特徴を有している。

「狡猾な略奪」はモブのストーリーに書かれた奈落会のやり方をモチーフにしたもの、黒江が使用するバトルページで 自己束縛系で相手に束縛を付与する効果もあるので「底無し」の効果を活かしやすい。

「絡まる荆棘」は椿のストーリーもモチーフにしており 速度が低いことで反撃ダイスを追加できる。他にも組織の在り方や薙ぎ払うもあるが 反撃ダイスのあるこれらは 椿の「茨の名残り」を活かすことができる。

コアページはストーリーのみしか設定していないが、仮に装着できるようにするのなら 大重が芸術、椿は限定、黒江は高級、モブは普及クラスになると想定している。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「鈍重な一撃」↓(Heavy Blow)

「剣の壁」↓(Wall of Sword)

「下剋上」↓(Challenge to Heights)

「単純な一撃」↓(Simple Strike)
「奈落の底」↓(Bottom Shadow)
「薙ぎ払う」↓(Swipe Around)
「深淵」↓(The Abyss)
「静けさ」↓(Stillness)
「組織の在り方」↓(How the Syndicate
Should be)
「底無し」↓(Bottomless)
「狡猾な略奪」↓(Crafty Pillage)
「茨の名残」↓(Vestige of Brambles)
「絡まる荆棘」↓(Tangling Thorns)

◆ コアページストーリー的なもの：

・「奈落会 組員」の本

俺たちは漁夫の利が得意だ。特に保護金が払えなくなった家や地区とかを狙うんだ。でも俺たちは成果こそ上げるが、すぐには出せない。その訳は単純だ、俺たちは遅いんだ。でもそれは大重の兄貴がしつかり考えがあつてそうしてるんだ。俺たちの情報網には地区や家に関するものはない。代わりに同業者の動向を細かく見張るんだ。他の同業者にとって稼ぎ場ができたなら、どれだけ早く来てどれだけ奪うことができるかだからな、情報の掴むのが異様に早い。そいつらの後をつけてって、稼ぎ終わったところを潰して奪うのさ。賢いとは思わないか？ わざわざ地区を回って奪う手間も省けるし、そういう奴らは大抵稼ぎに稼げて満足しきって気が抜けてる。俺たちは動きこそノロいが、それなりに逃がさない技量を持つているんだ。

…… それにしても、最近は報復が多いなあ、感情的になつてる所為で頭はキレないが、攻撃を躊躇わないから厄介極まりない。この勢いだと、そろそろ協会にでも依頼する奴が居てもおかしく

ないかもな。
ま どちらにしろ捻り潰せば問題ないだろ。

・「大重おおしげ」の本

奈落会は以前は茨会って名前だった。大分前の話になるがな。
。この組織には他の組織とは変わった制度があるんだ、新入りは長に決闘を申し込むことができるっていうな。そんで新入りが長を殺した勝ったのなら 次のリーダーはそいつになる、組員もそいつに従うようになる。

その決闘で前の長を殺して成り上がったのが俺だったことだ…… 何故って 気に食わなかったからだ。慎重に安全にとかいつも言ってる この決闘制度すら揉み消そうとしていた、相当自分の身が大切だったんだろうな。

でもな、この都市の裏路地は そんな甘い構え方じゃ生きられない。もつと大胆に、そして狡賢く立ち回ってこそ俺たちは厄介だと恐れられ、その恐怖で安全を得るのさ…… 無鉄砲に暴れまくるのは、また違うんだ。それさえ分かっていたらば組織は長生きするもんだ。

・「黒江くろえ」の本

組織つてのは指の直属だったり 協会と取引してたりとか何かしらの大きな組織と関係があったりしない限り、あまり長持ちしない方が普通です。仮に指の傘下でも、余程 地位の高い余裕のある組織でもなければ、傘下のことなんて最低限の関係でしかありませんからね。連絡がなくなったらそれまでだし、何か事があっても無理に敵討ちするようなことも滅多にないですよ。だから組織の中には、状況や目的に応じて、スタイルが頻繁に様変わりすることがある種類もあります。私は詳しく知らないんですが、この奈落会も以前は全く違う方針だったと聞いていますし。

それでも 椿さんのように様変わりした後、組織に残り続ける人

がいるのは、それも沢山いるのは珍しいですね。この組織自体が、そもそもちよつと変わっているからかもしれないが。

・「つはぎ椿」の本

正直に言うと、僕は苛立っていたんです。大分前から茨会、今の組長が来て、ここが奈落会になるまで。

茨会だった頃のリーダーはかなり利己的で自分の身を大事にする人だったので、部下に危険な指示をしたり、仕方ない状況でもないのに半ば犠牲にするような行動をとらせたりで、みんな不満がありました。それでも、腕だけは無駄に良かったので、奇襲しても決闘しても勝ち目がなくて、みんな困ってたんです。

だから、そんな状況をひっくり返してくれた組長には、古くからここに居たみんなが感謝しているんです、勿論、僕も。

……まあ、僕自身でも変わってると思いますよ。今言った話もそうですが、何より僕はこの重い大剣があるのに、もう一本えものを持っているんですから。この剣は僕が茨会に居た時からずっと使っているの、今でも使い勝手がいいんですよ。こつちの大剣も一振り一振りがハッキリと手応えを感じられて気持ちいいんですけど。

でも、使えるものは選り好みせずに使いたいので、変える気はないですよ。

● ツヴァイ協会 3課

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『ツヴァイ3課フィクサー』

▶? 基本ステータス :

体力 | (79)

混乱抵抗値 | (43)

速度 | (2 / 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 弱点 / 普通

貫通 | 普通 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

| 「半端な速度」 | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

舞台の3幕目以降から 速度ダイス スロット+1。

| 「自己専念」 | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

バトルページで忍耐を付与する時、付与する対象が2名未

満であれば 付与する忍耐の値+1。

| 「戦中機転1」 | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作 敵専用」

幕の開始時、13%の確率で ページを1枚引く(舞

台毎に 最大2回)。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

防御「5」
〜 10」

「マッチ勝利・相手に 3 ダメージ。

打撃「4」
〜 7」

「的中・次の幕に 束縛1 を付与。

「攻勢に赴く」
|-----|

コスト : 3 「創作」

戦闘開始・今回の幕の間、忍耐と保護の効果が無効になる。

使用・自分に忍耐が 3 以上 あれば、このページの全ダイ
ス 威力+2。

打撃「3」
〜 9」

「的中・次の幕に 脆弱1 を付与。自分に保護があ
れば、付与する脆弱の値+2。

貫通「3」
〜 7」

斬撃「3」
〜 7」

『ノーバート / Norbert / ?????』

▶? 基本ステータス :

体力 | (91)

混乱抵抗値 | (55)

速度 | (2) 6)

光 | (3) 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 3 / 9

―「速度」―

コスト：4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

―「あなたの盾」―

コスト：4 「既存」

守備ダイス 威力+1。

―「自己補填」―

コスト：2 「創作」

幕の終了時、保護がある状態で攻撃を一度も受けなかった場合は、体力を5回復して次の幕に保護1を得る。

―「戦中機転2」―

コスト：1 「創作 敵専用」

幕の開始時、16%の確率でページを1枚引く（舞台毎に最大2回）。

▶？ デツキ内のバトルページ：9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 緑 ? 陣形維持

2 ・ 緑 ? 陣形維持

3 ・ 青 ① 次への構え

4 ・ 緑 ① 青い火花

5 ・ 緑 ① 青い火花

6 ・ 紫 ② 多方向注意

7 ・ 紫 ② 多方向注意

8 ・ 金 ③ 集中保護

9 ・ 金 ③ 集中保護

―「多方向注意」―

コスト：2 「創作」

使用・光を1回復。次の幕に保護1と忍耐1を得る。

防御「 2 」
打撃「 3 」

「 的中 ・ 次の幕に 忍耐1 を得る 。 」

防御「 2 」

「 集中保護 」

コスト : 3 「 創作 」

戦闘開始 ・ 保護3 を得る 。

使用 ・ ページを 1枚 引く 。

貫通「 5 」

貫通「 5 」

回避「 2 」

「 マッチ勝利 ・ 相手の次のダイス 最大値 | 3 。

防御「 2 」

▶? 立ち位置・特徴 :

ツヴァイ協会の詳細自体は Library Of Ruina
本編にて おおよそが語られているので多くは省略する 。

6 課くらいでは 主にネズミや野良組織から地区を警備したり依
頼者を護衛したりする程度の依頼だが、 3 課のレベルなら 都市
悪夢で上位のものや 都市の星レベルでもなければ、 守り抜くこ
とは可能だろう 。

依頼金が跳ね上がることから 依頼をしてくるのは巢の住人が大
枚をはたくか地位の高い者が金を惜しむかのどちらかの場合が多い
。

ピアニストの事件以降、 巢や地区からの依頼がツヴァイ協会に
殺到している 。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

6 課が図書館に行ってから帰ってこず、 雑魚駆除に適した野良
狩りの箒事務所にも異常が起きた頃、 殺到する依頼を5課と4課

は捌ききれなくなつては時々3課にも依頼が舞い込んできていた。

図書館が原因であることがわかつてるので、接触は避けたいところだったが、青い残響たちやねじれが暴れている為に忙しくて事態をどう收拾させるか、ツヴァイ協会はその問題も抱えていた。

そんな中で簿事務所にねじれ、更には最近はずいぶん様子がおかしいというシ協会の本を報酬に吊り下げた招待状が協会内で発見された。行くべきか否かと論争が起こるが、このままでは状況が続くどころか悪化する心配あるし、何もしないよりは行動しようとするところにした。

ただ、最近3課が護衛を担当している22区で「水槽の噛み跡」という組織が影で動きを見せているので、大きな戦力は削げない。なので、送る部隊は少なく、その部隊が戻ってこなかったら、その時点で深追いを断念することを先に決めることにした。

▶? 「ノーバート」 人物像・特徴 :

近日に3課から2課に昇格することになった ツヴァイ協会のフィクサー。

年齢は26、身長は179、誕生日は5/14。服装はツヴァイ協会共通の制服で、髪はエメラルドグリーンでオールバック、瞳は金色で、肌は真白。

交友関係を持った相手には優しく、そうではない相手には冷たく振る舞うハッキリとした性格で周囲からは慕われも嫌われもしているが、本人は気にしていない。

普段は穏やかで敵対的な同僚から嫌がらせがあつても素っ気なく捌く、仕事や戦闘に入るとそういう感情は行動にしなくなり、友人が殺されたとしても殆ど反応しなくなり、人によって評価が分かれる人物である。

既に2課に昇格することは決まっていたが、今回の図書館へいく依頼はその前に下された任務であり、ノーバートは拒否することも可能だったが、同僚に僅かながら心配があつたことから最後の

仕事として受けることにした。

▶? 接待時の設定 :

● テーマシンボル

・ 本編のツヴァイ協会と同様のもの
招待に必要な本

・ 事務所の本「創作」

・ ねじれの本「既存」

・ シ協会の本「既存」

舞台数 | 2 敵の人数 | 4 / 4

接待可能な階層 | 2 人数制限 | 4

敵陣の構成

1 舞台目

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

2 舞台目

・ ノーバート

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

・ ツヴァイ協会 3 課フイクサー

● 接待中のセリフ : モブ

・ さっさと本を寄越してくれよ。

・ 積極的にブツとばすのは久しぶりだ。

・ 奇妙な場所だなあ : これもねじれか何かか?

・ もっと頑張って2課になってれば、こんな苦勞はしなかつ

たのかなあ。

・ 本が役に立てばいいんだけど :

まあ、ねじ伏せる分には変わらなかったな。
人間にしては動きが妙だったなあ。
なんとか無事に終わってよかった。
バケモノでもない……人間に……
だから反対したんだよ、俺は！
こいつら……何か……おかしい……
嫌！ どうしてこんな思いしなきゃいけないの！
これで本が役に立たなかったら死に損だぞ。
だからやめといた方がいいって……
： 心配する暇があるのなら自分の身を守らないと。
はあ、今日も……最近死人が出てばかり。
このまま押ししていこう！
聞いてた話より強くはない？
ふー……ツと、休んでる場合じゃないか。
まだ先は長そうね。
●
ノーバートの台詞
シ協会に勝っても俺にはどうかな？
緊張すると強張って隙になるよ。
これが3課としての最後の仕事だからな。
： 後味はあまり良くないね。
一応ついてきといた正解だったかな。
どうにか終わったな。
ツ： ああ……らしくないな……
調子こいて……選択を誤ったのか……
： やめといた方が良かったのかな……
気にせずに行こう。
過ぎたことは仕方ない。
心を揺らすな、陣形を乱すな。
この前のねじれよりはわかりやすいな。
いつも通りで大丈夫そうかな。
このまま優勢にもっていこう。

▶? その他の設定 :

パッシブスキルに「あなたの盾」を入れたい気持ちもあったが、そうなると単純すぎるなど判断して方針を変更。

バトルページ「次への構え」は本編のツヴァイ協会にて戦闘準備という強力なバトルページがあるので最初は 忍耐5とかでもいいのでは? とも思っていたが、全体に忍耐2付与が強すぎるだけだと自制して 3 に抑えた。代わりに創作パッシブスキルで 獲得値が底上げされている(得る効果は大抵が自分1人なので 2名未満に当たる)。

バトルページ「青い火花」はシ協会の終わりなき戦いに似たイラストを想定、敵の攻撃を防いで蒼白い火花が散っているイメージ。強すぎる戦闘準備に適応されないようにしながら 忍耐を全体に付与するページにしたいなと思った結果、付与値とコストが減少する方向に至った。

本編のツヴァイ6課で手に入る「守護者」と同様ではあるが、ダイスの出目が格上でかつ守備ダイスがあるので 性能は完全な上位互換。

バトルページ「攻勢に赴く」は積んだ守備力をうち消す代わりに 攻撃を強化する攻撃である、忍耐で威力が上がるのは勿論のこと 保護があれば状態異常付与も追加される。別に武装解除や脆弱といったデバフを受けるわけではないので プラスが消えるだけなのだが、極度な忍耐構成だと損の方が大きくなり向いていないかもしれない。

ネームドキャラクター「ノーバート」には固有のバトルページとして「多方向注意」と「集中保護」がデッキに入れられている。

多方面注意は光回復する効果から実際のコスト消費は1であるが、2コストで十分に通る性能をしている。ノーバートにはモブが持っている「自己専念」がないのバフを積む点としてはそのままで高性能ではない。「集中保護」はページを引きながら

即座に 保護3 を得る効果があり、回避ダイスは 2〜11 と最大値が異常な程に高い。ただ、芸術バトルページにしてはそれ以上の特徴は無いので他の芸術バトルページと比べると見劣るかもしれない。

モブとノーバートも忍耐・保護をメインとした構成で耐久力が高くその上で攻撃性能の高いページもあるので長引くとジワジワと削られていく。但し、ドロソースがないので上手くシナジーが噛み合わないとその前にページ不足で勢いが弱まる場合もある。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

- 「半端な速度」↓(Incomplete Speed)
- 「自己専念」↓(Self-focus)
- 「陣形維持」↓(Keep Formation)
- 「次への構え」↓(Prepared to Next)
- 「青い火花」↓(Blue Spark)
- 「シールドバッシュ」↓(Shield Bash)
- 「攻勢へ赴く」↓(Formation Change for Aggression)
- 「自己補填」↓(Self-care)
- 「多方向注意」↓(Paying Attention to Multidirectional)
- 「集中保護」↓(Strict Protection)
- 「戦中機転1」↓(Wit in Combatting I)
- 「戦中機転2」↓(Wit in Combatting II)

▶? コアページの性能

▶? 「ツヴァイ3課 フィクサー」

レア度 : 普及

● 基本ステータス :

体力 | (68)

混乱抵抗値 | (39)

速度 | (2 ~ 5)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 弱点 / 普通

貫通 | 普通 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

・ (半端な速度)

・ (自己専念)

▶? コアページ ストーリー:

協会に依頼をする時、依頼の内容とその依頼にかけられた報酬金にに応じて、どの課が担当するかが決まる。勿論、権力者や上層部の依頼だと例外もあるけれどね。

平凡なフィクサーが地区の住人が協会に依頼するには少し資金不足、仮にできたとしてもそれは自分の命が本当に危険の時とかじゃないと金の使い損の方が圧倒的に大きくなっちゃう。それでも、どれだけ積んでも5課くらいが限界だと思うから、それ以上の脅威だったらそれでも無駄だけどね。

3課以上を動かすには、地区の者が依頼の為に頑張って金を集めたり、巣の権力者や翼とかが依頼したりしないと、相当の金がある事務所じゃないと難しいんじゃないかな。それでも、この闘争の絶えない都市の中で、人の身を守る依頼は需要がなくなることはないから、暇になることはなかなか無いけどね。

▶? コアページ 「ノーバート」

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (77)

混乱抵抗値 | (40)

速度 | (2 ~ 6)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 3 / 9

・ (速度)

・ (あなたの盾)

・ (自己補填)

▶? コアページ ストーリー:

俺は生まれが巣でもないし 秀才ってわけでもない、なんとか努力の日々をし続けて自分より強い奴が自分とどう違うかを死ぬ気で探った。

だから苛つくんだ、護衛の依頼って簡単そうだよなっていう野郎は。

如何にして相手に攻撃を与えてどう無力化するか、まずはこれが最初に至る考えだと思う。次に状況に応じて相手の攻撃は何か どう対処するかとか、複数人いるなら 他の攻撃があるかや 仲間の方はどうかとか かな? まあ、これらが普通の戦闘さ。俺がツヴァイに入るまでに散々やったことさ。

でも護衛という目的においては考えることが増える。仲間もそうだけど 護衛対象が無事かは絶対に頭から抜けてはならないし、陣形がどうかも意識しないと空いた所を抜かれる可能性も全然ある、相手も考えているからね。相手の行動の意図を自分・相手・全体の 最低でも3つの要素から予測して行動する、それを命の危険性がある中で即座に判断する必要があるんだから意外と難しいんだ。

: 話が長くなっちゃったね。何が言いたいかっていうと
: : : まあ、箒事務所とかの野良狩りたちはツヴァイと比べられるのを嫌うが それはあちらだけじゃないってことさ。

● 組織 「水槽の噛み跡」

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『水槽の噛み跡』 / An Aquarium's Bite Mark

▶? 基本ステータス :

体力 | (96)

混乱抵抗値 | (48)

速度 | (2.5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 弱点 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

| 「半端な速度」 | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

舞台の3幕目以降から 速度ダイス スロット+1。

| 「新鮮な食事」 | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

バトルページで相手の亀裂を消耗した場合、消耗した亀裂+1の値だけ 自分の体力を回復する (幕毎に 最大 12)。

| 「魚の仮面」 | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9
 カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 群れる
- 2 . 緑 ? 群れる
- 3 . 紫 ① 赤黒い反応
- 4 . 紫 ① 赤黒い反応
- 5 . 緑 ② 牙を剥く
- 6 . 緑 ② 牙を剥く
- 7 . 緑 ② 牙を剥く
- 8 . 青 ③ 素晴らしい施術
- 9 . 金 ③ 革命的な味

「赤黒い反応」

コスト : 1 「創作」

使用 . 相手の 亀裂3 を消費して ページを 2枚 引く。

貫通「4」8」

「今回の幕にて 相手が亀裂を消費していれば、威力+2。

「革命的な味」

コスト : 3 「創作 オベル、ネイト、サガリー専用」

使用 . ページを 1枚 引く。相手に亀裂が 8以上あれば、このページの全ダイスの最大値を +3。

斬撃「11」17」

「的中 . 相手の亀裂を最大で 6まで 消耗。消耗した亀裂+5 の値だけ 相手に追加ダメージ。

打撃「2」6」

「的中 . 今回の幕にて 相手が亀裂を消費していれば、次の幕に 虚弱1 と 脆弱3 を付与。

- 8 ・ 青 ③ 素晴らしい施術
9 ・ 青 ③ 素晴らしい施術

▶? 立ち位置・特徴 :

裏路地の組織の一つ。

接待前のストーリーでは、攫ってきた子供に強化施術をほどこしている姿や、生け捕りにしてきたツヴァイ協会フィクサーを施術の実験にしている姿が見られる。

服装は、ほぼ黒に近い色合いの紺色を基調にしたモーニングコート。特徴的な装飾は、魚の被り物をしていて、頭の露出が一寸なく、顔が全く分からないこと。

武器は捕鯨とかに使われたりする銛っぽいもの。刃の部分は長太くなっており、薙ぎや引きができるように改良されている。

ネームドたちはそれぞれ組織内で幹部のような立ち位置に当たり、食人者特有の変わった美的価値観や倫理観を持つが、ピエールほどとはいかないものの礼儀正しさが窺える。三人とも一人称を「俺」と呼ぶが、ネイトは女性である。

パッシブスキル「魚の仮面」は組織の全員が共通して被っている被り物がモチーフ。「新鮮な食事」は、グルメ通りの裏路地の者であることを意味する技量を想定した。

バトルページの群れる、牙を剥く、鰓返し、集合擽猛は魚のピラニアの生態からイメージしている。素晴らしい施術は組織が用いる独自の技から（コアページストーリー参照）。

それぞれ、オベルが群れると、赤黒い反応を、ネイトが革命的な味を、ザカリーが牙を剥くと、素晴らしい施術をモチーフとしている。集合擽猛は組織全体、強いて言えばモブがモチーフ。

「亀裂」という要素は、それ自体に効果はなく、付与した

上でそれを消耗 あるいは一定以上ある上で攻撃することで発動する能力の為にある。

充電と同じような要素だが 相手に付与することというのが大きな違いを生む。自分が獲得するわけでないので 亀裂を付与し続けてたとしても いざ消耗するバトルページを使用するとなつた際に付与した相手とは違うキャラクターを攻撃すれば無意味になるし、逆に他の味方が付与してくれば 付与を一切しなくても消耗効果を発動し続けられる。

煙と充電を足して割つたような感じとなつている。尚、状態異常でもなければ 亀裂の効果に数値を減少させる条件があつたりなどもないので 一度付与されたなら消耗されない限り 自力で減らすことは出来ない。

ネームドの固有パッシブについてはそれぞれ「血抜き」は亀裂の出血ソース、「罅入れ」は脆弱ソース、「追い撃ち」はダメージソースの助長を目的としている。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

22区のツヴァイ協会の南部3課がこの組織に手を焼いていたが、こちら側も ツヴァイ隊員との闘争を問題としており 何か状況を改善できるような解決策を求めていた。招待状の本を求めて図書館にやってくる。

アンジェラとの会話に対しては ちゃんとした挨拶はしないものの 組織としての最低限の礼儀が見られる。

▶? 接待時の設定 :

● テーマシンボル

● 「亀裂」 エフェクト

招待に必要な本

- ・ ツヴァイ3課の本「創作」
- ・ ブーちゃんちの本「創作」

舞台数 | 2 敵の人数 | 4 / 4

接待可能な階層 | 1 人数制限 | 5

敵陣の構成

- ・ 水槽の噛み跡
- ・ 水槽の噛み跡
- ・ 水槽の噛み跡
- ・ 水槽の噛み跡

2 舞台目

- ・ オベル
- ・ ネイト
- ・ ザカリ
- ・ 水槽の噛み跡

● 接待中のセリフ :

- ・ さあ、君に本当の美味しいを！
- ・ 誰もこれも美味しそうだなあ。
- ・ 硬くてもブヨブヨでも 俺たちや美味しく頂くぜ！
- ・ 俺たちのブーたちがお世話になったようだな。
- ・ やはり人間は どころだろうと絶品だな！
- ・ うむ、ご馳走様。
- ・ 肉がないのは惜しいが この本は使えそうだな。
- ・ ほんとおの …… 味の …… 素晴らし …… さお
- ・ ……
- ・ …… ああ …… 死ぬのってこんなに苦いのか ……
- ・ …… 痛みは怖くないが …… もう味わえないのは嫌だな ……
- ・ …… 顔すらも知らない奴だ。死んだから何だ？

・ 弱肉強食の世の中だ、しくじったアイツが悪い。
 ・ 安心しろ。お前の代わりはまだいるから。
 ・ どうだ！ 素晴らしいだろ！
 ・ やっぱ調理なんてしない生が一番だな！
 ・ 悪くない味だ。
 ・ どうせ消えてしまうのなら 全て平らげてやるよ。
 (オベル、ネイト、ザカリー で共通)

・ あの厄介な3課を倒したんなら 油断はできねえな。
 ・ 表情の練習はしたか？ …… 死に顔のな！
 ・ お前たちにも噛み跡をつけてやるよ。
 ・ うーん …… いや、収穫は収穫だ。
 ・ 食えはしなかったが、いい表情が見れて満足だ、
 ・ 組織だからって舐めてるからそうなるんだよ。
 ・ …… クツソ …… 来るんじゃないかった ……
 ・ …… 俺は …… まだ …… …… 終わつてな ……
 ・ …… やっぱ事は …… 急ぐもんじゃ …… ないな ……
 ・ あーあー なかなか見どころがある奴だったのになあ。
 ・ 無様な姿を晒さなかったなら上々だ。
 ・ …… この損に見合うものであつてくれよ。
 ・ 俺たちの攻撃は そんじよこそらの奴とは違うんだよ！
 ・ いいねえ！ いい表情だ！ もっと見せろ！
 ・ もっと手強いものと思つたが …… この程度か？

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

- 「 半端な速度 」 ↓ (Incomplete Speed)
- 「 新鮮な食事 」 ↓ (Fresh Meal)
- 「 魚の仮面 」 ↓ (Fish Mask)
- 「 群れる 」 ↓ (School)
- 「 赤黒い反応 」 ↓ (Red-black React)
- 「 颯返し 」 ↓ (Branchia Knock)

- 「牙を剥く」↓(Show the Fangs)
- 「集合獠猛」↓(Collective Ferocious)
- 「素晴らしい施術」↓(Wonderful Treatment)
- 「血抜き」↓(Blood Removal)
- 「罅入れ」↓(Cracking)
- 「追い撃ち」↓(Chase Blow)

▶? コアページの性能

レア度 : 普及

● 基本ステータス :

体力 | (77)

混乱抵抗値 | (39)

速度 | (2) (6)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 弱点 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

・ (半端な速度)

・ (魚の仮面)

ネームドキャラクター

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (79)

混乱抵抗値 | (40)

速度 | (2) (6)

初期光 | (3)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

- 斬撃 | 普通 / 普通
- 貫通 | 普通 / 普通
- 打撃 | 普通 / 普通
- ・ オベル : + 斬撃 体力抵抗
- ・ ネイト : + 貫通 混乱抵抗
- ・ ザカリー : + 打撃 混乱抵抗
- ▶? パッシブスキル : 3 / 9
- ・ (速度)
- ・ (新鮮な食事)
- ・ (魚の仮面)
- (キャラクター別)
- └ オベル : 血抜き
- └ ネイト : 罅入れ
- 「 ザカリー : 追い撃ち

▶? コアページ ストーリー「水槽の噛み跡」:

ツヴァイの所為でかなり減ったな。
 そうだな、でも……ああ、お前は違う方を相手して
 たっけ? じゃあ知らないか。

なんだ? まあ厄介な奴にでもやられたのか?

……うだよ。

あ? なんだって?

リウだ、リウ協会。

: それはまた、厄介なところに狙われたな。

ああ、と言ってもあれは俺たちのがハマしたんだけどな。

一応何かあった時のためだ、詳しく話せ。

まあ、ハッキリ言ってしまうのなら鉢合わせだ。ツヴァイ
 の追撃から逃れてきてからすぐの事だったし、ピリピリしてたん
 だ。

じゃあ逃げればよかつたら、ツヴァイと同じように
 それが向こうも何かおかしかったんだよ。

おかしいって何が？

何がつて言われるとアレなんだが …… なんとというか ……
焦ってた？ 急いでた？ …… そんなだった。

結局 わからねえじゃねえかよ。

し、仕方ねえだろ！ あの時は必死だったんだから！

協会が焦つてようがなんだろうが 今頃戦つてないつてことは俺
たちが狙われる事態にはならないだろうよ。 心配するくらいな
ら、さっさと今日の獲物を決めようぜ。
そうだな。

▶？ コアページ ストーリー『オベル』：

俺たちの組織は特にどの指にも属してない。 とうか、属
したくても属せない。 理由は簡単だ、思想が違うから。
親指みたいに上に絶対服従も嫌だし、人差し指みたいなよくわ
からん紙切れに自由を縛られるのお断りだ。 薬指はあの ……
いや、もう長くなるからいいや。 とにかく、思想が合
わない指に所属しても いぎつて時に問題になるだけだし 例え向
こうは大歓迎しようが俺たち組織は力さえあれば 拒否すること
ができるんだよ。

そもそも俺たちの狙いは大抵が地区の人間、特にガキだ。
指や組織に手を出さない以上、向こうから手を出さなければこち
らも何もしない。 勿論、そうなれば迂闊に手を出せないと思
わせるくらいの威嚇行為はちゃんとしなさいといけないがな。

： そういえばだが、この前は俺たちのブーちゃんちがお世話
になったようだな？ そうそう、ピンクのエプロン！ あれは俺
たちがあげたんだ。

下手な倫理を振りかざる者たちはイカれてるつて喚くけどさ、
美味しいものを食うことの何が悪いんだ？ 人がどうか品がどうと
かは自分に関係なければいいじゃないか。 あんたらは仮に自分
が嫌いなものを他人が食べてるのを見たときにそれを食うんじゃない
え！ つて一々叫ぶのか？ まあ、やる人はやるだろうけど この

弱肉強食でそんなこと言えるのは相当の実力者か あるいはバカだ
と思うぞ。

▶? コアページ ストーリー 『ネイト』:

俺たち最終的に目指すのは"本当の美味しさ"を味わえるように
する施術の進歩だ、だから実験用の人間が必要になるんだ。
でも 現状は捕獲できる人間の数が減ってきてて そこまで実験が
できてない。

俺たちの組織は協会の一隊ほどではないが 数はそれなりに多い
。だから当然だが食べる量も多い。まあ、食う分には問
題ないんだが 実験になる人材を捉えている余裕がないんだ。

…… まだ誰にも言っていないことだったんだけど、俺には目標
があるんだ。23区で暮らしてた時からずっと憧れていた「8
人のシェフ」になることだ。

昔はそんな夢を抱くのは烏滸おこがましいと思っていたが、今の俺
ならできるんじゃないかって考えることがあるんだ。

▶? コアページ ストーリー 『ザカリー』:

翼の特異点に比べれば全然だが 俺たち水槽の噛み跡には特殊な
施術技術がある。そんじよそこの工房技術や刺青とかじやな
い、人間の構造を詳しく知ってる俺らだからこそできる肉体改造
技術だ。

水槽の噛み跡の創始者は 23区の屠畜業者だったんだと。
人間を百…… いや千以上も料理して、メモもとらず研究する
こともなく 人体の構造を知り尽くしたらしい。そんで、そ
いつが人間の美味しさをどうにか教えてあげようと ちよつと口の
中を弄くる施術をするようになったってワケだ。

実はこの施術は絶対に成功するとは言い切れなくてな、俺たち
はその施術がちゃんと成功したけど、失敗した者たちは改造が中
途半端な上に 時間とともに頭が ボロ義体をつけた奴みたいに鈍
くなつていつて最終的に脳が完全に思考停止して何もできなくなつ

て死ぬ。

人によつて頭が鈍くなつてく速さには差があるらしいが どちらにしる死に時がすこし早いか遅いか程度の差だ。

失敗のない、成功率100%の完全な施術ができるようになったら？ そうだな …… まずは23区に戻つて 裏路地の皆に施術をしてやりたいな。

焼いたり蒸したりで味を台無しにしてしまうような残念な料理なんかばかりの時代遅れのなかまたちに"本当の味"で革命を起こしてやるのさ。

都市の星
シ協会 2課 疲労前

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『シ2課 ファイクサー』

▶? 基本ステータス :

体力 | (104)

混乱抵抗値 | (46)

速度 | (2 / 6)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

|「速度」|-----|

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

|「絆」|-----|

コスト : 4 「改変」

他の味方が死亡した場合、その舞台の間 幕の開始時に
ワー1 と 忍耐1 を得る (最大 2回)。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 ・ 緑 ? 標的尾行
- 2 ・ 緑 ? 標的尾行
- 3 ・ 青 ① 確実な段取り
- 4 ・ 青 ① 確実な段取り
- 5 ・ 緑 ① 懸命の死闘
- 6 ・ 紫 ② 追い詰める
- 7 ・ 青 ② 事後の余韻
- 8 ・ 紫 ③ 肝抜き
- 9 ・ 金 ④ 平等な死

┌ 標的尾行 ───────────────────┐

コスト : 0 「創作」

使用 ・ 光 1 回復。

斬撃 「 2 〳 7 」

└ 相手の体力が 50%以下 なら、威力+2。

┌ 確実な段取り ───────────────────┐

コスト : 1 「創作」

貫通 「 4 〳 7 」

└ 的 中 ・ 次の幕に 脆弱2 を付与。

防御 「 3 〳 7 」

┌ 懸命の死闘 ───────────────────┐

コスト : 1 「改変」

マツチ開始 ・ 自分に 5 ダメージ。このページの全ダイ

ス 威力+2。

斬撃 「 3 〳 7 」

斬撃 「 2 〳 5 」

┌ 追い詰める ───────────────────┐

コスト : 2 「創作」

使用 ・ 相手の体力が 50%以下 なら、このページの全ダイ

イス 威力+1。

貫通「 4 」

「 的中 ・ 次の幕に 束縛1 を付与 。

打撃「 3 」

「 事後の余韻 」

コスト : 2 「 創作 」

使用 ・ ページを 1枚 引く 。 今回の舞台にて 他の味方が死亡している場合 、 もう一度 ページを 1枚 引く 。

防御「 3 」

回避「 3 」

打撃「 4 」

「 肝抜き 」

コスト : 3 「 創作 」

貫通「 4 」

「 的中 ・ 次の幕に 出血1 を付与 。

斬撃「 6 」

「 的中 ・ 次の幕に 出血3 を付与 。

防御「 1 」

「 平等な死 」

コスト : 4 「 創作 」

今回の舞台にて 他の味方が死亡している場合 、 このページの全ダイスの威力+2 。

斬撃「 5 」

打撃「 5 」

「 的中 ・ 次の幕に 脆弱1 を付与 。

防御「 5 」

斬撃「 3 」

『 シ2課 ヴァレンティン 』

▶ ? 基本ステータス :

―〔速度〕―

コスト：4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

―〔呼吸〕―

コスト：2 「既存」

幕の開始時、光が0 なら 光を1 回復。

―〔絆〕―

コスト：4 「改変」

他の味方が死亡した場合、その舞台の間 幕の開始時に

ワールと 忍耐1 を得る（最大 2回）。

▶? デツキ内のバトルページ：9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 緑 ? 標的尾行

2 ・ 緑 ? 標的尾行

3 ・ 青 ① 飛劍

4 ・ 青 ① 飛劍

5 ・ 緑 ① 懸命の死闘

6 ・ 紫 ② 閃撃

7 ・ 紫 ② 閃撃

8 ・ 青 ② 事後の余韻

9 ・ 金 ④ 平等な死

―〔飛劍〕―

コスト：1 「既存」

使用 ・ 次の幕に クイック2 を得る。

斬撃「2」

斬撃「3」

―〔閃撃〕―

コスト：2 「改変」

使用・速度が 6 以上なら、このページの全てのダイス
 威力+2。
 斬撃「 3」
 斬撃「 3」
 斬撃「 3」
 「的中・速度が 7 以上なら、次の幕の開始時に 光
 1 回復。
 回避「 2」

『シ2課 ユジン』

▶? 基本ステータス :
 体力 | (3 4 8)
 混乱抵抗値 | (6 2)
 速度 | (2)
 光 | (3 / 3)
 ▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :
 斬撃 | 普通 / 普通
 貫通 | 抵抗 / 普通
 打撃 | 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 3 / 9
 |「速度2」
 コスト : 8 「既存」
 速度ダイス スロット+2。
 |「死の目」
 コスト : 5 「改変」
 全てのダイス 威力+1。
 本来のコストが 1 以上のページを使用した時、そのペー
 ジの全ダイスの最低値が(そのページの本来のコスト-1)の値
 だけ 増加する(最大 3)。

―「過呼吸」―
コスト：5 「改変」

本来のコストが4以上のページを使用した時、光2回復。

―「受け止める」―
コスト：2 「既存」

毎幕ごとに1回、一方攻撃を受ける時 防御ダイス（2）
（6）で防御する（バトルページでマッチを開始した場合は除外）。

―「絆」―
コスト：4 「改変」

他の味方が死亡した場合、その舞台の間 幕の開始時にパワー1と忍耐1を得る（最大2回）。

▶？ デツキ内のバトルページ
カラー コスト ページ名称 : 9 / 9

- 1 ・ 緑 ? 標的尾行
- 2 ・ 緑 ? 標的尾行
- 3 ・ 青 ① 確実な段取り
- 4 ・ 青 ① 確実な段取り
- 5 ・ 緑 ① 懸命の死闘
- 6 ・ 紫 ② 追い詰める
- 7 ・ 青 ② 事後の余韻
- 8 ・ 金 ④ 死の境界
- 9 ・ 金 ④ 平等な死

―「死の境界」―
コスト：4 「既存 ユジン専用」
貫通「1」4

「バフを差し引いたダイスの値が4以上かつ最大値なら、

威力+45。

▶? 粗雑な設定 :

パッシブスキル「絆」は 本編の 絆 / 極限の疲労を参考に創作。

本編 Library Of Ruina にて登場したシ協会は、青い残響アルガリアによる計画で過酷な依頼に押し潰され満身創痍の状態であった。その為、パッシブスキルにデメリット効果が追加されたりしていたが、恐らくは表記すらされず消滅したパッシブスキルもあり、バトルページや戦術も低体力で強化される効果とはまた違った戦術があつたのではないかと推測する。

戦争特化のリウ協会に対して真反対の 暗殺を得意とするシ協会の戦術がどうなるかと考えた時、まず最初に浮かんだの 確実にトドメを刺す || 相手が低体力であれば強化される効果 と考えた。同じ2課で本編に登場しているリウ協会の強さと比較して ヴァレンティンとテンマなどのネームド含めた一部の既存ページは強さや仕様を改変している。

バトルページ「標的尾行」は リウ協会というと正面突破に当たる光回復ページであり、体力が低い相手に対して 威力が増加する効果を持つ。また、ヴァレンティンのパッシブスキル「一撃」の効果の対象にもなる。バトルページ「確実な段取り」は 本格的なトドメに入るまでの準備攻撃をイメージしている。出目は普通であるが、脆弱の付与性能が高めで 大技を撃つ前に使用しておく形での使い方を考えている。

バトルページ「懸命の死闘」は本編に既存しているものを改変した効果となっている、自己ダメージを代償に威力が増加することで 3コストにも対抗できる程度の火力を発揮する。た

だし、条件がマッチ開始なので注意。

バトルページ「追い詰める」は体力の少ない相手に対する威力が増加する効果がメインだが、相手の足を潰す攻撃をイメージしているので束縛付与の効果も追加している。

バトルページ「事後の余韻」は暗殺直後の状態、死した戦友へと思いを馳せている姿をイメージしている。死亡者が条件である上に今回の舞台限りと厳しいのでドロ性能に反して出目は強めに設定。

バトルページ「肝抜き」は標的の臓器を狙って攻撃している姿をイメージ、性能はパツと見本編に既存する4コストの「裁断」の3コスト版のような形だが2ダイス目の攻撃が斬撃であったり3ダイス目に弱いながら防御があつたりと微妙に相違点がある。

バトルページ「平等な死」は、リウ協会における「感情の激動」の立ち位置にある。味方の死亡という強化条件があり、それまでは4コストにしては不相応な性能かもしれないがその条件さえ合えば強力になる。また、感情の激動でロウエルが描かれてるようにユジンのモチーフページとなることを想定している。4コストなものパッシブスキル「過呼吸」とのシナジーを意識する目的である。

「素早い反応」はヴァレンティンの一撃に重点をおいたデッキの為に作られた一撃用のバトルページ。マッチ時には最初に防御が後出しで置かれて攻撃を2ダイス目に回すことができる。その攻撃も対マッチ用の効果で対3ダイス目として使うことができる。

「極剣」は本編に登場していた既存のページだが、性能を改変して対守備に特化した一撃となっている。マッチ勝利も難しく防御によるダメージ軽減も対策されているという中々に強烈な一撃となった。

「飛剣」、「閃撃」はテンマの速度に重点をおいたデッキに向けた既存のバトルページ。飛剣は元の性能が強めである為

改変がされていないが、閃撃には速度条件の光回復が追加されている。この光回復はタイミングが次の幕の開始時なのでパッシブスキル"呼吸"の発動を妨害することがない。

「死の境界」は本編に登場していた既存のページで、性能も改変していないがユジンのパッシブスキル"死の目"を改変したことで、最大値になりやすくなっている。

ユジンの"死の目"の脱力無しの状態を威力+4のままにするのが仕様上は正しいのだが、死の境界とのシナジーをどうしても存在させたかったが故に、最低値増加の効果を追加した。

力尽きた強豪たち 諸協会より

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『ツヴァイ隊員 デイルク / Z w e i C r e w D i r k
』

▶? 基本ステータス :

体力 | (3 7)

混乱抵抗値 | (1 6)

速度 | (2 5)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 抵抗

打撃 | 脆弱 / 弱点

▶? パッシブスキル : 1 / 9

―「思いつき」―

コスト : 1 「創作」

幕の開始時、25%の確率で ページを 1枚 引く。

▶? デッキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

1 . 緑 ? 治安維持

2 . 青 ① 奥の手

3 . 青 ① 奥の手

4 . 緑 ① 後方攻撃

5 . 紫 ② 構えろ!

6 . 紫 ② 構えろ!

- 2 . 青 ? 危機克服
- 3 . 青 ? 危機克服
- 4 . 緑 ① 繰り返す戦い
- 5 . 緑 ① 繰り返す戦い
- 6 . 紫 ② 流剣
- 7 . 紫 ② 流剣
- 8 . 緑 ③ 起死回生
- 9 . 緑 ③ 起死回生

┌ 危機克服 ─┐

コスト : 1 「既存」

使用 . ページを 1枚 引く。

斬撃 「 2 〳 7 」

┌ 的中 . 体力が 25%以下 なら、光 1 回復。

┌ 繰り返す戦い ─┐

コスト : 1 「創作」

使用 . 体力が 25%以下 なら、ページを 1枚 引く。

打撃 「 2 〳 6 」

貫通 「 2 〳 5 」

回避 「 1 〳 8 」

┌ 流剣 ─┐

コスト : 2 「創作」

斬撃 「 3 〳 7 」

打撃 「 2 〳 7 」

斬撃 「 2 〳 4 」

┌ 起死回生 ─┐

コスト : 3 「創作」

戦闘開始 . 体力が 25%以下 なら、体力を 8 回復し

て 今回の幕と次の幕に 保護2 を得る。

貫通 「 5 〳 9 」

反撃を除いて、ダイスが1つのページを使用した時、マッチで溜まる感情が2倍になり、該当ダイスの威力が2増加する。

「貫通熟練」

コスト：9 「既存 敵専用」

貫通 威力+1。

▶? デツキ内のバトルページ：9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 正面突破
- 2 . 緑 ? 正面突破
- 3 . 緑 ① 激しい火花
- 4 . 青 ② 日没
- 5 . 紫 ② 火炎一閃
- 6 . 紫 ② 火炎一閃
- 7 . 紫 ② 火炎一閃
- 8 . 金 ③ 焰剣閃
- 9 . 金 ③ 感情の激動

「正面突破」

コスト：0 「既存」

使用・光 1 回復。

貫通「2」

貫通「1」

「激しい火花」

コスト：1 「既存」

戦闘開始・今回の幕の間、バトルページで火傷を付与する際、付与する火傷の値+1。

斬撃「3」

「的中・火傷1」を付与。

貫通「3」

―「日没」―

コスト：2「創作」

防御「5」

「マッチ勝利・火傷1」を付与。

貫通「3」

「的中・火傷1」を付与。

打撃「3」

「的中・火傷1」を付与。

―「火炎一閃」―

コスト：2「創作 コウ専用」

使用・手元に「火炎一閃」があれば、そのページを捨てて ページを1枚引く。そしてそのページの攻撃ダイスを追加する。

斬撃「6」

「的中・火傷1」を付与。

―「焰剣閃」―

コスト：3「創作 コウ専用」

使用・手元に「火炎一閃」があれば、そのページを最大で2枚まで捨てる。そしてそのページの攻撃ダイスを全て追加する。

貫通「1」

「的中・火傷2」を付与。このページの残りの全ダイスの

威力+2。

貫通「3」

―「感情の激動」―

コスト：3「既存」

使用・感情レベルが2段階上昇する度に、このページの全ダイス 威力+1。

防御「4」

貫通「5」

「的中・火傷2」を付与。

斬撃「4」8」
「的中・火傷1」を付与。
防御「3」7」

▶? 粗雑な設定 :

本編で語られるストーリーから、図書館には登場しなかったものの死亡したと思われるキャラクターたちとして 図書館に来なかつた残りのツヴァイ6課、図書館に来る前に依頼に潰れたシ2課、シャオ部長に着いて行かなかつたリウ1課、青い残響に関する依頼を受け 全滅したハナ1課 などがある。今回はハナ協会を除いた3例を題材とした。

ツヴァイ協会の「デイルク」は光回復のページを捨てるデメリットをパッシブスキル"思いつき"で打ち消すことを考えて逆襲2枚と強気のデツキ構成をしている。創作バトルページ「構えろ!」は割と普通か弱めな性能にしている。捨て犬たちに撲殺される。

シ協会の「アラタ」はパッシブスキル"連撃"を利用したダイスの多いページを利用したデツキ構成をしつつ 低体力を活用した戦術を扱う。創作バトルページは 繰り返す戦い、流剣、起死回生 と多く 性能は強めに設定している。都市悪夢の依頼中に負傷するも、治療・休息をとらずに戦線に出続けて戦中死する。

リウ協会の「コウ」はパッシブスキル"胡思乱想"にドロを任せた ドロー無しのデツキ構成をしており、一撃はついているが 基本的には火傷がメインの戦術を扱う。創作バトルページは 日没、焰剣閃 の2種類で 前者は純粹に強めな火傷ページ、後者は火炎一閃を利用した芸術ページで専用補正かねて強く設定している。協会のフィクサーとして 泣く子制圧の途中で負傷、治療中にシャオが図書館に向かい 着いていけずに協

会に残る。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

- 「 思いつき 」↓(Idea by Chance)
- 「 奥の手 」↓(Back Hand)
- 「 構えろ! 」↓(Get Ready!)
- 「 連撃 」↓(Multistrike)
- 「 繰り返す戦い 」↓(Continuous Battle)
- 「 流剣 」↓(Flowing Blade)
- 「 起死回生 」↓(Reviving)
- 「 胡思乱想 」↓(Unnecessary Thoughts and Anxieties)
- 「 日没 」↓(The Nightfall)
- 「 焰剣閃 」↓(Flaming Sword Glint)

「的中・「唯一」状態なら デッキにある 「交える指」を全て引く。

防御「4」7」

人差し指 専用：「創作」

人差し指 遂行者、エスター、ヒューバート、グローリア、ダハク、ワンダ、セドリック のみが装着可能。

「指令の向かう処」

コスト：2 「既存」

使用・「唯一」状態なら、このページの全てのダイス威力+1。

貫通「4」7」

「的中・次の幕に 脆弱1 を付与。

貫通「3」7」

「鎖縛り」

コスト：2 「既存」

マッチ開始・「唯一」状態なら、相手ページの全てのダイス威力+1。

打撃「4」8」

「マッチ勝利・「唯一」状態なら、相手の次のダイス威力+2。

貫通「3」8」

「正しい解釈」

コスト：2 「創作」

使用・このページの攻撃ダイスの属性は 自分のバフの内、最も威力が高い攻撃属性に変化する。

斬撃「4」8」

斬撃「4」8」

防御「4」7」

「処刑」

コスト：2 「既存」

斬撃「3」5」

「唯一」状態なら、威力+4。
斬撃「3」
「殉教」

コスト：3 「創作 人差し指専用」

戦闘開始・「唯一」状態なら 混乱抵抗値を 11 回復。

防御「5」

打撃「4」

斬撃「7」

「唯一」状態なら 威力+2。的中・自分に 8 ダメージ。

「指令の意味」
コスト：3 「既存」

使用・「唯一」状態なら、ページを 3枚 引く。

回避「3」

貫通「4」

貫通「4」

『ダハク / Dahak / ???』

基本ステータス：

体力 (134)

混乱抵抗値 (64)

速度 (35)

光 (33)

属性ダメージ耐性 体力 / 混乱：

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 抵抗 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

パッシブスキル：6 / 9

▶? 粗雑な設定 :

本編で登場するストーリーで、L社の巢にいた親指たちを殲滅した人差し指。一方的な蹂躪に見ることもできたが、そこは親指の裏路地を牛耳る指、ただでは済まない有力な存在も残っていた筈だ。それを殲滅しつくした人差し指にも、その犠牲となつた者たちも居るだろう。

という解釈から、人差し指のネームドたち および唯一デツキの創作を考えてみました。

モブの人差し指 遂行者 は、本編に登場した者たちと比べて指令の加護と速度持ちとかなり強力。その上で人差し指専用のバトルページを保有している。

バトルページ 「躊躇わない動き」 は、のモブの遂行者たちがモチーフで、唯一状態であれば0コストで使用することができるが、性能は1コストのレベル。的中という条件があるというもの。指令の加護による威力補正を踏まえれば、光回復とは思えない出目になる。そして光回復は次の幕の開始時に発動する判定なので、パッシブスキル"呼吸"の後に発動する。光回復を躊躇わない動きのみにして光を消費しきれば、次の幕の光は 3 まで回復する。

バトルページ 「交わる指」 は、ネームドたちにモチーフがいるわけではなく人差し指全体が代表のもの（リウ協会の全面戦争などのイラストに似ている）。親指が銃剣を、人差し指の遂行者の剣を交えている姿をイメージ。人差し指専用という特徴も含めて、ダイスの出目は高めに設定している。唯一状態だと使い捨てで消滅してもすぐにデツキに追加されるので使い回すことができる。

バトルページ 「正しい解釈」 は、ネームドキャラクターであるワンダがモチーフとなっており、指令の加護で強化された威力

がどの属性でも無駄なく使用することができる変わった能力を持つ。
。 仮に 複数の属性の威力補正が同じになった場合はランダム
選択になるような仕様を想定している（例： 斬撃威力、貫通
威力 のどちらも +2 の状態）。

バトルページ 「殉教」 は、モブたちとネームドキャラクター
ターであるセドリックがモチーフとなっており 指令の加護の威力
補正も含めれば 最後の攻撃が 11→20 と一撃並みの出目を
発揮する。 自傷ダメージというデメリットが存在するが その
代償に見合う火力がある上、 戦闘開始時の混乱抵抗値回復で 先
に混乱させて行動を阻止するという試みもやりづらくなっている、
回復量が 11 と高いのは専用ページ補正。

ネームドキャラクター 「ダハク」 は 普通の遂行者と比べ
て変わり者で 指令を遂行する意思はあるものの、 やけに感情的
で面倒くさがりな性格をしている。 疑わしきは罰せよの精神で
全てを片付ける。 バトルページをデツキから消滅させる仕様を
戦術に取り込んでいる。

パッシブスキルの "断捨離" は使い捨てのバトルページに関して
は使用時にデツキから消滅したと判定される。

バトルページ 「乱暴な遂行」 は瞬発的な火力を発揮できる
使い捨てだが 唯一状態でなければならぬので1枚しか入れられ
ない。

ネームドキャラクター 「ワンダ」 は、ダハクとは真逆に
指令の解釈を違わずに正確に遂行したがる性格である。

デツキはモブのものとは変わらないが 固有のパッシブスキルの
長考 と 十分な思索 の効果でドロース系のバトルページが強化さ
れている。

パッシブスキル "十分な思想" はその幕の間にドロースされたペー
ジで判定するので 不純物0コストの落ち着けるとの相性は悪い。
パッシブスキル "長考" の判定は基本的に使用しているバトル
ページの効果のみに限定される。 その為、 ページを捨てる系
の能力が発動した後に 「このページを捨てた場合、 ページを

引く」効果が発動してもこのパッシブスキルの判定には入らない。
。更に言及すると、この判定はバトルページを使用している間のドロローを判定するので、これも不純物の落ち着けるとの相性が悪い。

ネームドキャラクター「セドリック」は、遂行者ではなく、代行者の立ち位置で、本編同様に解禁と揺らぎを持っている。

使用するバトルページも本編の代行者たちのページが入っており、専用の固有ページ「粉碎」を持っている。1ダイス目で強力かつマッチ勝利時に相手のダイスを弱体化させる、その次の攻撃はデバフ付与があつて、3ダイス目は防御とマッチ性能は高い。

固有パッシブスキル「猛攻」は毎幕ごとに発動し、威力の分も含めて、ダメージ量が5増加するシンプルに強力な性能をしている。効果だけ見ると本編にある「肉の歯車」と似ているが、1幕に複数回発動できない分とスキルコストが高い分の差がある。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので、誤訳の可能性アリ。

- 「躊躇わない動き」↓(Action without Hesitation)
「交わる指」↓(Warfare of Fingers)
「正しい解釈」↓(Clarify Correctly)
「殉教」↓(The Martyrdom)
「効率的な破棄」↓(Efficient Exhaust)
「断捨離」↓(Decluttering)
「乱暴な遂行」↓(Violent Undertake)
「十分な思索」↓(Thorough Speculation)
「長考」↓(Thinking Long)
「猛攻」↓(An Onslaught)

「粉砕

」↓

(

P
u
l
v
e
r
i
z
a
t
i
o
n

)

の全ての攻撃ダイスの威力が増加。

打撃「5」→「10」

「的中・相手に3 混乱ダメージ。

貫通「5」→「7」

「周到な布陣」

コスト：3 「創作 親指専用」

使用・手元に 全種類の弾丸を それぞれ1枚ずつ 追加する。

斬撃「5」→「8」

回避「2」→「9」

「手元に弾丸が4枚以上 あれば 威力+1。

斬撃「5」→「9」

「手元に弾丸が4枚以上 あれば 威力+1。

「火力集中」

コスト：3 「既存 親指専用 遠距離攻撃」

使用・コストが0 のページを 最大で4枚まで 捨てる。

この効果で捨てた弾丸の数だけ、このページの全ての攻撃

ダイスの威力が増加。

貫通「7」→「17」

「的中・次の幕に 脆弱1 を付与。

貫通「4」→「8」

「徹甲弾」

コスト：0 「既存 遠距離攻撃」

このページは捨てるか使用すると消滅し、今回の幕の間 遠距

離バトルページでマッチをする場合、相手のダイスの威力を

1。

斬撃「3」→「7」

「火炎弾」

コスト：0 「既存 遠距離攻撃」

このページは捨てるか使用すると消滅し、今回の幕の間 遠距

離バトルページで攻撃を的中させる場合、火傷2 を付与。

打撃「3」

「氷結弾」

コスト：0 「既存 遠距離攻撃」

このページは捨てるか使用すると消滅し、今回の幕の間 遠距離バトルページで攻撃を的中させる場合、次の幕にて 麻痺1 と 武装解除1 を付与。

打撃「3」

『ルイス / Lewis / ???』

▶? 基本ステータス :

体力 | (130)

混乱抵抗値 | (66)

速度 | (4) (6)

光 | (3) (3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 5 / 9

「速度」

コスト：4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

「狙撃の心構え」

コスト：3 「創作」

幕の開始時、手元に弾丸があれば パワー1 を得る。

「隠し弾」

コスト：2 「既存」

手元に弾丸が 3枚以上 ある場合かつ バトルページでページを

捨てた時、手元に弾丸がなければ 手元にランダムな弾丸を 1 枚追加。

「弾丸補給」
コスト：9 「既存」

近距離ページによる攻撃を 3 回 的中させる度に、手元にランダムな弾丸を 1 枚追加する。

「貫通熟練」
コスト：9 「既存 敵専用」

貫通 威力+1。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 階級と尊重
 - 2 . 緑 ① 階級と尊重
 - 3 . 緑 ① 階級と尊重
 - 4 . 紫 ② 指の衝突
 - 5 . 紫 ② 指の衝突
 - 6 . 緑 ② 銃脚
 - 7 . 紫 ③ 火力集中
 - 8 . 紫 ③ 火力集中
 - 9 . 緑 ③ 周到な布陣
- ▶? パッシブスキル 「弾丸補給」より
- ・ 緑 ? 徹甲弾
 - ・ 緑 ? 火炎弾
 - ・ 緑 ? 凍結弾

「銃脚」
コスト：2 「創作 親指専用」

使用 . 光 3 回復。最もコストが低いページを 1 枚捨てて、ページを 1 枚引く。弾丸を捨てた場合、このページの全攻撃ダイス 威力+1。

斬撃「3」
貫通「3」

「的中」このページで弾丸を捨てた場合、次の幕に麻痺を付与。

『ドリーヤ / Dorriya / ???』

▶? 基本ステータス :

体力 — (128)

混乱抵抗値 — (66)

速度 — (1) 7)

光 — (3) 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 普通 / 抵抗

打撃 — 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 6 / 9

「速度」—————

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

「緊急対処」—————

コスト : 4 「創作」

幕の終了時、手元にある全てのページの本来のコストが1未満の場合はページを2枚引く(手元にページがなければ発動しない)。

「隠し弾」—————

コスト : 2 「既存」

手元に弾丸が3枚以上ある場合かつバトルページでページを捨てた時、手元に弾丸がなければ手元にランダムな弾丸を1枚追加。

「弾丸補給」
コスト：9 「既存」

近距離バトルページによる攻撃を3回 的中させる度に、
手元にランダムな弾丸を1枚 追加する。

「打撃熟練」
コスト：9 「既存 敵専用」

打撃 威力+1。
「残弾措置」

コスト：4 「創作」
弾丸の効果が 近距離ページのダイスにも適応されるようになる。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 階級と尊重
- 2 . 緑 ① 階級と尊重
- 3 . 緑 ① 階級と尊重
- 4 . 紫 ② 指の衝突
- 5 . 紫 ② 指の衝突
- 6 . 緑 ② 直撃
- 7 . 青 ③ 総力戦
- 8 . 青 ③ 総力戦
- 9 . 緑 ③ 周到な布陣
- ▶? パッシブスキル 「弾丸補給」より
- ・ 緑 ? 徹甲弾
- ・ 緑 ? 火炎弾
- ・ 緑 ? 凍結弾

「直撃」
コスト：2 「創作 親指専用」

使用 . コストが最も低いページを2枚 捨てる。この効
果で捨てた弾丸の数だけ、このページの全攻撃ダイスの 威力が

増加。

貫通「6」 10」

「的中・次の幕に 出血3 を付与。

斬撃「6」 9」

「的中・次の幕に 出血2 を付与。

「総力戦」

コスト：3 「創作 親指専用」

使用・全てのページを捨てる。この効果で捨てた弾丸の数

だけ、このページの全ダイスの威力が増加。

防御「5」 9」

「マッチ勝利・次の幕に 麻痺1 を付与。

斬撃「7」 12」

「的中・このページで弾丸を捨てた場合、次の幕に 出血

2 を付与。

打撃「7」 11」

回避「3」 8」

「マッチ勝利・相手の次のダイス 威力1。

『アルドラント / Aldrant / ????』

▶? 基本ステータス :

体力 | (171)

混乱抵抗値 | (84)

速度 | (2) 7)

光 | (4 / 4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 7 / 9

―「速度3」―
コスト：6「既存」

速度ダイス スロット+1。感情レベルが3以上の場
合、追加で速度ダイス スロット+1（重複不可）。

―「制裁」―
コスト：5「創作」

幕の終了時、自分を最後に攻撃した敵1人を選択する。選
択したキャラクターがいれば、次の幕の開始時に相手に虚弱
、武装解除、束縛を1ずつ付与。

―「残弾措置」―
コスト：4「創作」

弾丸の効果が近距離ページのダイスにも適応されるようになる。

―「弾丸補給」―
コスト：9「既存」

近距離ページによる攻撃を3回 的中させる度に、手元に
ランダムな弾丸を1枚追加する。

―「斬撃熟練」―
コスト：9「既存 敵専用」

斬撃 威力+1。
―「狙撃」―

コスト：4「既存」
最初の幕の間、攻撃ダイスの威力+3。

―「一撃」―
コスト：3「創作」

反撃を除いてダイスが1つのページを使用した時、マツチ
で溜まる感情が2倍 になり 該当ダイスの威力が2 増加す
る。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1・緑 ① 階級と尊重

- 2 . 緑 ① 階級と尊重
- 3 . 緑 ① 階級と尊重
- 4 . 紫 ② 指の衝突
- 5 . 紫 ② 指の衝突
- 6 . 紫 ② 指の衝突
- 7 . 緑 ③ 周到な布陣
- 8 . 青 ③ 継続銃術
- 9 . 金 ③ 与えない猶予
- ▶? パッシブスキル 「弾丸補給」 より
- | . 緑 ? 徹甲弾
- | . 緑 ? 火炎弾
- | . 緑 ? 凍結弾

―「階級と尊重」―

コスト : 1 「既存 親指専用」

使用 . 光 2 回復。

斬撃「4」 8」

「的中 . 次の幕に 出血2 を付与。

―「継続銃術」―

コスト : 3 「創作 親指専用 遠距離」

使用 . コストが最も低いページを 2枚 捨てて、ページを
1枚 引く。この効果で捨てた弾丸の数だけ、このペー
ジの全ダイスの威力が増加。

打撃「4」 8」

防御「4」 9」

「マッチ勝利 . 手元にランダムな弾丸を 1枚 追加。

貫通「4」 8」

「的中 . このページで弾丸を捨てた場合は 光を 1 回復。

―「与えない猶予」―

コスト : 3 「創作 アルドラント専用」

幕で最初に捨てた弾丸の種類に応じて このページの攻撃が的中した場合に 追加能力が発動。

使用 ・ コストが 0 のページを 最大で 3枚まで 捨てる。
。 この効果で捨てた弾丸の数だけ、このページの全ての攻撃ダイスの威力が 2ずつ 増加。

斬撃「 5 〳 9 」

貫通「 5 〳 9 」

防御「 5 〳 12 」

追加効果 :

- ・ 徹甲弾 — 「相手の保護・混乱保護を無視、相手の耐性が 抵抗 であれば その耐性を無効にして 普通判定にする」
- ・ 火炎弾 — 「相手に 3 ダメージ、次の幕に 脆弱2 を付与」
- ・ 凍結弾 — 「次の幕に 虚弱1 と 束縛1 を付与」

▶? 粗雑な設定 :

本編で登場するストーリーで、L社の巢にいた親指たちを殲滅した人差し指。一方的な蹂躪に見ることもできたが、そこは親指の裏路地を牛耳る指、ただでは済まない有力な存在も残っていた筈だ。

という解釈から、親指のネームドたち および弾丸デッキの創作を考えてみました。

モブの親指 構成員 は、本編に登場した者たちと比べて 敵補正でついているパッシブスキルが 集中 から 乱射 にランクアップしている他、デッキや耐性・ステータス の変更がされている。

バトルページ 「指の衝突」 は、ネームドにモチーフがいるわけではなく 親指全体が代表のもの。親指が銃剣を 人差し指が遂行者の剣を交えている姿をイメージ。ページの性能も

強めに設定している。

ネームドキャラクター「ルイス」は、狙撃術の他にも脚技や指揮能力に長けており、バトルページ「銃脚」、「周到な布陣」はこのキャラクターがモチーフのページ。

銃脚は、脚技と銃撃を織り交ぜた攻撃方法で光回復としては勿論、弾丸を捨てれば威力が増加してかつドローも可能と高性能。ただし補給ソースとしては2コストは序盤で回しづらい。周到な布陣は、親指たちが一列に並んで銃を構えてる中手を掲げて指揮をしているルイスをイメージ。ページ性能は過剰にも見れるような弾丸補給ソースで装甲弾、氷結弾、火炎弾をそれぞれ1枚ずつ、計3枚の弾丸を必ず得ることが出来る。ダイスの出目も悪くはないが弾丸補給にしてはコストが高いことは欠点。

固有パッシブスキルとして狙撃の心構え、隠し弾を持つており弾丸を溜めてパワーを得てから火力集中で一気に消費、隠し弾で手に入れた弾丸で銃脚を使用するという立ち回りができる。既存のパッシブスキルである追加補給とは異なり、隠し弾は弾丸を全消費しても即座に1枚分の弾丸を追加できることが大きい。

ネームドキャラクター「ドーリヤ」は、銃剣というよりはの銃拳で闘う戦闘スタイルで、バトルページ「直撃」、「総力戦」はこのキャラクターがモチーフのページ。

直撃は、既存バトルページの衝撃弾を近接バトルページにしたような立ち位置。衝撃弾とは異なりドローをしないがその代わりに元の出目が高く、出血付与もできる。

総力戦は、全ページを捨てるデメリットを持つ代わりに出目が高い性質を持つ。麻痺に出血と状態異常も豊富だが弾丸を捨てることによる威力増加も大きい。

固有のパッシブスキルとしては条件が複雑だが2ドローと効果は大きい緊急対処と、ルイスと同じ隠し弾を持っている。

この隠し弾があることで、総力戦で全ページを捨ててドローし

ない場合に「緊急対処」が発動して2ドロウするという立ち回りができる。

ネームドキャラクター「アルドラント」は、銃剣で近接に偏りをおいた戦闘スタイルで、固有のバトルページとして「継続銃術」、専用バトルページとして「与えない猶予」を持っている。強さのレベルは前述の2人をカポもしてアルドラントはアンダーボス級を想定している。

継続銃術は、弾丸を消費する遠距離攻撃であるものの、光回復・ドロワー・弾丸補給の3つの要素を持っている。かといって火力が粗末という訳でもないので単純に強力。専用の芸術バトルページ「与えない猶予」は最高で11〜15の二連という高い攻撃力を発揮できる。防御も5〜10と高め。また、弾丸を捨てた時は攻撃のモーションが専用のものになり、通常の攻撃後に銃撃で追い討ちをかける姿を見ることが出来る。勿論、攻撃の回数が増えるわけではない。追加能力はそれぞれ特徴を持ち、徹甲弾の追加能力は保護や高い耐性といったダメージ軽減要素を無効化する能力を有している、流石に免疫になると耐性無視も効かなくなる。火炎弾の追加能力は即座に効果ダメージを与える上に、攻撃の被ダメージを上げる脆弱も付与されるので持続的なダメージソースになる。氷結弾の追加能力は状態異常の付与が氷結弾本来の効果も合わせて脆弱、武装解除、束縛、麻痺が揃いダメージ値に干渉する状態異常を全力で付与する妨害性能の高い効果を有する。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「指の衝突」↓(The Clash of Fingers

「周到的な布陣」↓(Well Prepared Array

「狙撃の心構え」↓(Preparation to Fire
)
 「隠し弾」↓(Silent Bullet)
 「銃脚」↓(Shooting Kick)
 「緊急対処」↓(Immediately Response
)
 「直撃」↓(Frontal Fire)
 「総力戦」↓(The Total War)
 「制裁」↓(Sanction)
 「残弾措置」↓(The Remaining Bullets
 Tactics)
 「継続銃術」↓(Continuous Marksman
 ship)
 「与えない猶予」↓(The Time of Yours
 Not Given)

○ 絹事務所

※ 使用している色の都合上、サイトを夜間モードにして読むことを推奨。

『絹事務所フィクサー / A Silk Fixer』

▶? 基本ステータス :

体力 | (102)

混乱抵抗値 | (44)

速度 | (2 / 6)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 4 / 9

| 「速度」 | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 4 「既存」

速度ダイス スロット+1。

| 「繊細な翅」 | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 5 「創作」

回避ダイス 威力+2。

防御ダイス 威力+2。

| 「心整理1」 | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 3 「創作」

幕の終了時、リポーズで混乱抵抗値を回復したのならばページを1枚引く。

| 「安全確認」 | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 1 「創作」

回避ダイス同士でマッチした時、威力が相手を上回ったなら
マッチに勝利する。その際、リポスが発動する。
リポス：「創作 ダイス効果」
回避ダイスでマッチ勝利時に発動する、混乱抵抗値の回復（
Repose / 本編にてハッキリとした名称がない為 オリジ
ナル用語として呼称）。

▶? デツキ内のバトルページ： 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 低姿勢
- 2 . 緑 ① 低姿勢
- 3 . 青 ① 軌道を逸らす
- 4 . 青 ① 軌道を逸らす
- 5 . 緑 ② 強振と警戒
- 6 . 緑 ② 強振と警戒
- 7 . 紫 ② 弾々き
- 8 . 紫 ② 弾々き
- 9 . 緑 ③ 集中回避

|〔低姿勢〕|—————|

コスト： 1 「創作」

使用・光 2 回復。

防御「 4」 8

回避「 1」 7

|〔軌道を逸らす〕|—————|

コスト： 1 「創作」

回避「 3」 9

「マッチ勝利・自分の次のダイス 威力+2。

打撃「 3」 8

「的中・混乱抵抗値 1 回復。

|〔強振と警戒〕|—————|

コスト : 2 「創作」

戦闘開始 ・ 今回の幕の間、回避の威力+1。

斬撃 「 4 」

斬撃 「 4 」

回避 「 1 」

「弾々たまはじきき」

コスト : 2 「創作」

相手のダイスが特殊なら ダイスの威力+3。

打撃 「 7 」

特殊 : 近距離ページのダイスシステムと同じでないものは特殊ダイスに含まれる。遠距離ページの攻撃ダイス、広域ページ、反撃ダイス 等が該当。

「集中回避」

コスト : 3 「創作」

戦闘開始 ・ 今回の幕の間、回避の威力+2。

回避 「 5 」

「マッチ勝利」 次の幕に クイック1 を得る。

回避 「 5 」

「マッチ勝利」 次の幕に クイック1 を得る。

貫通 「 5 」

『シリル / Cyril / ??』

▶? 基本ステータス :

体力 「 121 」

混乱抵抗値 「 66 」

速度 「 2 」

光 「 3 」

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 「 普通 」 / 抵抗

- 1 . 緑 ① 低姿勢
- 2 . 緑 ① 低姿勢
- 3 . 青 ① 軌道を逸らす
- 4 . 青 ① 軌道を逸らす
- 5 . 金 ② 有用廃棄
- 6 . 紫 ② 弾々き
- 7 . 紫 ② 弾々き
- 8 . 緑 ③ 集中回避
- 9 . 緑 ③ 集中回避

「有用廃棄」

コスト：2 「創作 専用 使い捨て」

使用：ページを1枚引く。

貫通「10」

「マッチ勝利・相手の次のダイス 威力―3。 マッチ敗

北・自分の次のダイス 威力―3。

防御「5」

斬撃「5」

▶? 立ち位置・特徴：

元ツヴァイ直属のフィクサー事務所。

長期に渡り ロジックアトリエの工房の警備をしている。

絹事務所とは言ってるけど、そんな絹要素はあまりない。

回避を主体とした戦術をメインとして、使い捨ての銃撃ページ

も使用してくる。

服装は白色のローブで 防御面よりは動きやすいことを意識した
ちゃんときた服装。 武器は 灰色の短剣と杖で、 攻撃には短

剣を 防御には杖を用いる。

パッシブスキル 「安全確認」 は「回避ダイス同士でマッチ

すると威力に関わらず引き分けになる"という本来の仕様に干渉して、マッチ勝利をすることができると。この際の注意として、この効果で自分が勝利したとしても相手はマッチ敗北したことはならないということ。

パッシブスキル「心整理」の条件は「幕の終了時、その幕の間にリポースをしていれば」という説明が正しいが本編のパッシブスキル「抜き取り」系統にならった表記にした。

パッシブスキル「瞬発の利用」は「回避ダイスを残しておく」という本来は無駄になることにメリットを作る効果でこの効果で攻撃する貫通ダイスは「威力の効果が回避判定のまま」という特性がある為、パワーや貫通威力ではなく、忍耐・守備威力の影響を受ける。

バトルページ「低姿勢」は守備ダイスのみの光回復で本編に存在する「煙管」を参考に創作し、コストを要する分数値が僅かに増加しているもの。煙要素の有無をメリットと捉えるかデメリットと捉えるかを悩んだ結果、デメリットと捉えて差し引いた分出目の強化は控えめとなった。

バトルページ「弾々たまはじきき」は普通に使用する分にも純粹に出目が高いが、対遠距離に対して10〜17という超性能を見せる。広域にも合算はさすがに難しいが個別には使えるだろう。

バトルページ「強振と警戒、集中回避」は回避をさらに強化する戦闘開始効果を持ちかなり高い威力を発揮することになる。シリルは瞬発の利用があるため無視するのも逆効果になる。

◆ コアページストーリー的なもの：

・「絹事務所 フィクサー」の本

都市には色んな工房がある。有名な工房とかは売ってる道具の性能が良いのは勿論のこと、それが奪われないようにちゃんと対策してるのも凄いなだよ。技術面はトレス協会にちゃんと登

録をして特許を作れば問題ないけど、それを物理的に奪われたら元も子もないから。

方法自体は少ないわけじゃない。ツヴァイ協会や事務所に依頼したり、自力で守るってのも少ない方だがありふれているよ。でも協会に依頼するには金が沢山いるから商品が売れてないといけないし、自衛は工房と戦闘を両立させるんだから生半可な輩にはできない、フィクサーに対する依頼もその工房に合った事務所じゃないと関係は長く続かないし、いつ裏切るかわからない組織にオフィスレスフィクサーなんて言うまでもない。

お客様の需要に合った道具、それを作れる技術にそれを守る手段、これらのどれか一つでも欠落した工房は最終的に崩壊していくんだ。

・「シリル」の本

銃器を扱う工房は珍しい。その理由として、頭が銃に関する規制を異常なほどに設けているからつてもある。だが、それよりも私は工房を成立させるのに必要な力が跳ね上がるからだと考えている。

まず、そもそも銃の需要は不安定だ。上手く使えば便利ではあるが、相手が強ければ無駄になる、ハイリターンとなりうるのはいいことだが、その前に生じるハイリスクを見てもなおそれを欲しいと思える者は少数派だ。そして、一応の為で買っておける値段じゃないことがさらに拍車を掛けている。そんな銃器を作るには、前述した頭が設けた銃規制に違反しない範囲で作らなければならず、有り余る技術や知識をただ振りかざせばいいつてもものじゃない。銃器を売るには、この他にもある色んな問題を全てひつくるめた上でやっていかないとならない。

それでも、私たちが守るこのロジックアトリエが名の知れた工房として挙げられるのは、それを超える技術と力を備えているということなんだろう。

装着時発動のバトルページを使用する度に、クイック1を得る。
この効果が4回以上発動すれば、以降からこの効果が発動する度に追加でパワー、保護、混乱保護を1ずつ得る。

「戦中機転」

コスト：9 「創作 敵専用」

幕の開始時の 光の回復量・ページ抽出量を +1。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 緑 ① 食い止める振動
2 ・ 緑 ① 食い止める振動

3 ・ 青 ① 迅速

4 ・ 青 ② 対峙

5 ・ 青 ② 対峙

6 ・ 紫 ② 卦填

7 ・ 青 ③ 強撃

8 ・ 青 ③ 空の槍

9 ・ 紫 ⑤ 卦撃

▶? パッシブスキル 「四卦」より

・ 紫 ? 乾けん

・ 紫 ? 坤こん

・ 紫 ? 坎かん

・ 紫 ? 離り

「食い止める振動」

コスト：1 「創作」

使用 ・ 光 1 回復。

防御「4」

「マッチ勝利・自分の次のダイス 威力+1。

斬撃「3」

「的中・相手に 5 ダメージ。

防御「4」

「卦撃」

コスト：5「既存」

斬撃「7」

防御「6」

打撃「6」

貫通「6」

回避「5」

「乾」

コスト：0「既存」

乾坤坎離ページは 1幕に 1回のみ 使用可能。まだ使用

していない他の乾坤坎離ページを全て使用すれば 再び使用可能。

装着時発動・パワー1を得て、今回の幕の間 与えるダ

メージ・混乱ダメージが 2 増加。

「坤」

コスト：0「既存」

乾坤坎離ページは 1幕に 1回のみ 使用可能。まだ使用

していない他の乾坤坎離ページを全て使用すれば 再び使用可能。

装着時発動・忍耐1を得て、今回の幕の間 攻撃で受ける

ダメージ・混乱ダメージが 30% 減少。

「坎」

コスト：0「既存」

乾坤坎離ページは 1幕に 1回のみ 使用可能。まだ使用

していない他の乾坤坎離ページを全て使用すれば 再び使用可能。

装着時発動・光を 1 回復。

「離」

コスト：0「既存」

乾坤坎離ページは 1幕に 1回のみ 使用可能。まだ使用

していない他の乾坤坎離ページを全て使用すれば 再び使用可能。

装着時発動 ・ ページを 1枚 引く。

『ライオネル / Lionel / ????』

▶? 基本ステータス :

体力 | (270)

混乱抵抗値 | (150)

速度 | (4 ~ 6)

光 | (4 / 4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 抵抗

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 7 / 9

| (速度 3) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 6 「既存」

速度ダイス スロット+1 。感情レベルが 3以上 なら、

追加で 速度ダイス スロット+1 (重複しない)。

| (絶妙な息遣い) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 6 「創作」

現在のコストが 1 のバトルページを使用した時、そのページの全ダイスの威力+1。本来のコストも 1 であれば +2。

| (四卦) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 5 「既存」

自分を強化させる4種類の特殊ページを得る。このページは幕毎に1枚 使用可能で、全ての特殊ページを使用した時の幕に 再び特殊ページを得る。

| (ハナの役目) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コスト : 4 「創作」

装着時発動のバトルページを使用する度に、クイック1を得る。
この効果が4回以上発動すれば、今回の舞台の間幕の開始時にパワー、保護、混乱保護を1ずつ得る。

「斬撃熟練」

コスト：9 「既存 敵専用」

斬撃 威力+1。

「戦中機転」

コスト：9 「創作 敵専用」

幕の開始時の 光の回復量・ページ抽出量を +1。

「皆はハナのために」

コスト：4 「既存」

前の幕にて 攻撃によるダメージを受けた場合、自分に最も大きいダメージを与えたダメージの属性に「抵抗」になる（ダメージと混乱ダメージはそれぞれ個別に適応される）。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 緑 ① 食い止める振動

2 ・ 緑 ① 食い止める振動

3 ・ 緑 ① 食い止める振動

4 ・ 青 ① 迅速

5 ・ 青 ① 地の壁

6 ・ 青 ① 地の壁

7 ・ 青 ③ 強撃

8 ・ 紫 ④ 爻剣

9 ・ 紫 ④ 爻剣

▶? パッシブスキル 「四卦」より

・ 紫 ? 乾けん

・ 紫 ? 坤こん

・ 紫 ? 坎かん

・ 紫 ? 離り

打撃 — 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 7 / 9

— 「速度3」 —————

コスト : 6 「既存」

速度ダイス スロット+1。感情レベルが 3以上なら、追加で 速度ダイス スロット+1 (重複不可)。

— 「侵入」 —————

コスト : 5 「創作」

バトルページでダメージを与える時、ダメージ量が 3 増加 (効果によるダメージを含む)。

— 「四卦」 —————

コスト : 5 「既存」

自分を強化させる4種類の特殊ページを得る。このページは幕毎に1枚 使用可能で、全ての特殊ページを使用した時次の幕に 再び特殊ページを得る。

— 「ハナの役目」 —————

コスト : 4 「創作」

装着時発動のバトルページを使用する度に、クイック1 を得る。
この効果が 4 回以上 発動すれば、今回の舞台の間 幕の開始時に パワー、保護、混乱保護 を 1ずつ 得る。

— 「貫通熟練」 —————

コスト : 9 「既存 敵専用」

貫通 威力+1。

— 「戦中機転」 —————

コスト : 9 「創作 敵専用」

幕の開始時の 光の回復量・ページ抽出量を +1。

— 「皆はハナのために」 —————

コスト : 4 「既存」

前の幕にて 攻撃によるダメージを受けた場合、自分に最も大きいダメージを与えたダメージの属性に 「抵抗」 になる (ダメージと混乱ダメージは それぞれ個別に適応される)。

今回の幕の間、全ての耐性の「抵抗」が「普通」に変更され、全ての被ダメージが 1 増加。

太極爻：坎：「特殊ステータス デバフ」

残った光を 2 減少。この効果が付与された時に、全ての光をバトルページのコストに費やしている場合は、次の幕にて光が 2 減少。

太極爻：離：「特殊ステータス デバフ」

手元にあるランダムなバトルページを 1枚 デッキに戻す（手元から消えないページは除外）。この効果でデッキに戻ったバトルページは今回の幕にて、手元に引くことができない。

▶？ デッキ内のバトルページ： 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ① 食い止める振動
- 2 . 緑 ① 食い止める振動
- 3 . 緑 ① 食い止める振動
- 4 . 青 ① 地の壁
- 5 . 青 ① 地の壁
- 6 . 紫 ② 卦填
- 7 . 金 ③ 太極衝
- 8 . 紫 ④ 爻剣
- 9 . 金 ④ 眞一卦

▶？ パッシブスキル 「四卦」より

- ・ 紫 ? 乾けん
- ・ 紫 ? 坤こん
- ・ 紫 ? 坎かん
- ・ 紫 ? 離り

┌「太極衝」┐

コスト： 3 「創作 クレイマン専用」

使用：相手に「太極爻」があれば、このページの全ダ

イス 威力+3。

打撃「7」 10」

「相手に「太極爻」があれば、最大値+8。

打撃「5」 9」

防御「5」 9」

「真」卦」

コスト：4 「改変 オリヴェイエ、ミリネ、ハロルド

、クレイマン 専用」

今回の幕に使用した乾坤坎離の種類によって追加能力を得る。

貫通「7」 10」

斬撃「8」 11」

「的中」相手に5ダメージ。

防御「6」 9」

追加効果：

・乾「使用時：このページの全ダイス 威力+1」

・坤「戦闘開始：保護2 と 混乱保護2 を得る

・坎「使用時：光を1回復」

・離「使用時：ページを2枚引く」

▶? 粗雑な設定：

本編で登場するストーリーで、ハナ協会はそれぞれ 3課が図書館、2課が8人のシェフ、1課が青い残響を調査しており、接待前のストーリー時点で1課は全滅させられていた。

それもある筈、青い残響の戦力はとてつもなく強力で都市の星の強豪たちを喰らい尽くしてきた図書館であつても生半可に勝てる相手では無かつた。

しかし、といつても3課で不純物レベルであるハナ協会の1課が弱いはずもなく青い残響たちも図書館では素振りを見せなかつ

たものの 相当の戦力を消耗していた筈である。

パッシブスキル「ハナの役目」は四卦のパッシブスキルと非常に相性が良い、4回発動させた後の追加バフを毎幕 得ることがができる。

ネームドキャラクター「ライオネル」は、体術と剣を武器とする戦法に、隙のない動きとそれを続ける集中力が特徴。バトルページ「食い止める振動」、「地の壁」はこのキャラクターがモチーフのページ。

食い止める振動 は、既存のバトルページではシ協会の終わりにくい戦いがイメージしやすい。ページの性能としては 出目が高くシンプルに使いやすい。人形の1コスト光回復「ギギギ」の上位互換を意識している。

地の壁 は、既存のバトルページ「空の槍」と対をなすことを考えて作られている。乾坤坎離の内、乾が天(空)を象徴するとされ 地は坤が象徴するとされている。坎は水、離は火 等がある。性能は耐久面に優れ、今回の幕と次の幕にわたる 2幕間の持続的に保護を得ることもできる。

ネームドキャラクター「サミュエル」は、モブ同様に槍の武器を使うが 同時に剣も使いこなす 二刀流(二槍流?)の戦闘スタイルを得意とする。バトルページ「卦填」と「爻剣」このキャラクターがモチーフのページ。

卦填 は、サミュエルが槍を横に構えている姿 説明しやすく言えば ツヴァイ協会の「戦闘準備」のような姿をイメージ。2コストの光回復の中では 都市の意思のようなドロワー性能は持たないが、戦闘開始効果で全ダイス威力増加の効果を持つ。光回復は次の幕の開始時という時差効果があることから 光を消費する前に使用したとしても光の回復損をすることはない。

爻剣 は、サミュエルが剣で敵を攻撃している姿 立ち位置的には黒雲会の「飛び散る剣撃」をイメージ。4コストにしては単純に高い出目に 本編既存の芸術ページ"真 | 卦"と同様に 四卦の乾坤坎離に対応して追加能力が発動する性質を持つ

ている。

ネームドキャラクター「クレイマン」は、部長枠で槍・剣・拳 様々な攻撃で戦うオールラウンダー。専用ページ「対極衝」はこのキャラクターがモチーフのページで、本編既存の専用芸術バトルページ「真」― 卦」も装着することができ。また、帰属不可の専用パッシブスキルとして「太極爻」を有する。

パッシブスキル「太極爻」は四卦の効果をさらに強化、具体的には乾坤でパワー・忍耐 を得る時に 獲得値を 1 増やし、坎離の 光回復量とページ抽出量も +1 される。これだけでも十分に強力なのだが このパッシブスキルのメインはこの次、四卦は装着時発動の効果だが 敵指定で発動するタイプのバトルページである。本来は自分を強化する効果しか発動しないので誰を指定しても問題ないがこのパッシブスキルの場合は指定した相手にデバフを付与する効果が追加される。

専用の芸術バトルページ「太極衝」は上記のパッシブスキルで付与したデバフがある相手に使用すれば 強力な威力を発揮するようになる。それ以外に特殊な効果はないが それ故に火力ソースとして迷わず入れられる。

本当は「太極拳」を予定してたが そうすると中国武術にそういうのあったな、となるからどうするかで地味に迷った。

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「ハナの役目」↓(Duty of Hana)

「食い止める振動」↓(Vibration Obstruction)

「卦填」↓(Divinatory Replenishment)

「絶妙な息遣い」↓(Exquisite Breathing)

「地の壁」↓(Wall of The Earth)

）	「	「	「	「
	太極衝	太極爻	侵入	爻劍
	┌	┌	┌	┌
	↓	↓	↓	↓
	((((
	G	T	I	T
	r			
	a			
	n			
	d			
		o		
	U	T		s
	l		l	
	t		i	
	i		n	
	m		e	
	a		B	
	t		l	
		S		a
			d	
			e	
)	

― ・ 紫 ? 強制行動

― 「ギギギツ」 ―――

コスト : 1 「既存」

使用 ・ 光 2 回復。

防御 「 3 」

打撃 「 3 」

― 「クググツ」 ―――

コスト : 2 「既存」

防御 「 4 」

打撃 「 5 」

打撃 「 5 」

― 「ギシツ」 ―――

コスト : 2 「既存」

打撃 「 5 」

打撃 「 3 」

防御 「 4 」

― 「自動連携」 ―――

コスト : 3 「創作」

戦闘開始 ・ 今回の幕の間、他の味方が「自動連携」を使用する度に ページを 1枚 引く。

打撃 「 3 」

回避 「 3 」

打撃 「 5 」

「 的中 ・ 次の幕に クイック1 を得る 。

― 「糸の修復」 ―――

コスト : 0 「創作 遠距離 敵専用」

使い捨て 戦闘開始 ・ 幕の終了時、このページのダイスが 1つ でも残っていれば、一時的に「操り糸」の効果を得る。

（一時的の正確な説明 : このページのダイスが 1つ でも

残っていれば、「操り糸」の効果を得る。また、このページの残ったダイスの数 + 2 の値だけ「繋ぎ目」も得る）

防御「4」〜「8」

「マッチ勝利・次の幕に 麻痺1 を付与。

防御「4」〜「8」

「マッチ勝利・次の幕に 麻痺1 を付与。

防御「4」〜「8」

「マッチ勝利・次の幕に 麻痺1 を付与。

繋ぎ目x : 「創作」

「繋ぎ目」の数値が 1 以上 あれば、幕が終了する度に数値が 1 減少して 混乱抵抗値を 5 回復（混乱状態なら回復しない）。混乱抵抗値が 0 になれば 数値が 2 に減少して 混乱抵抗値を 5 回復。数値が 0 になれば、即座にこのキャラクターが持つ

「操り糸」の効果が消滅する。

「糸の突撃」

コスト : 0 「創作 敵専用」

使い捨て

斬撃「9」〜「9」

「的中・一時的に「操り糸」の効果が復活する。

（正確な説明 : 「操り糸」の効果をj得る。「繋ぎ目」を 3 得る）

打撃「4」〜「8」

「糸の猛攻」

コスト : 0 「創作 敵専用」

使い捨て このページの攻撃が一度でも的中すれば、一時的に「操り糸」の効果が復活する。

（一時的の正確な説明 : 「操り糸」の効果をj得る。「繋ぎ目」を 3 得る）

打撃「5」〜「8」

「的中・次の幕に 束縛1 を付与。
打撃「5 ～ 8」
「的中・次の幕に 束縛1 を付与。
貫通「5 ～ 8」

「強制行動」

コスト：0 「創作 敵専用」

使用・光を 1 回復して ページを 1 枚 引く。

打撃「3 ～ 6」

打撃「3 ～ 4」

『素早い人形 / Nimble Puppet』

▶? 基本ステータス :

体力 — (80)

混乱抵抗値 — (50)

速度 — (2 ～ 7)

光 — (4 / 4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 普通 / 普通

打撃 — 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 5 / 9

「操り糸」

コスト：9 「創作 敵専用」

開始時に 「操り糸」 の効果を得る。

「操り糸」 効果があれば、速度ダイスが 1つ 増加して

体力が 1未満 にならない。体力が 1以下 になれば 次

の幕の開始時に 体力と混乱抵抗値を全快、特殊バトルページを

手元に追加して 「操り糸」 の効果が消滅する。

「強制行動」
コスト：9 「創作 敵専用」

感情レベルの効果で 速度ダイヤが増加しない。
バトルページを装着していない速度ダイヤが残っている状態で、
手元に使用するバトルページが無い またはバトルページを使用する
光が無い場合、手元に「強制行動」を追加して 該当する
速度ダイヤに装着する。

「強制行動」を使用した時、前の幕に「強制行動」を使用していなければ、そのページの全ダイヤの 威力が 1〜2
増加。

「人形の骨」
コスト：4 「既存」

打撃 威力+1。

「加速」
コスト：1 「既存」

速度が 5以上なら、混乱ダメージ量+1。

「回避熟練」

コスト：9 「創作 敵専用」
回避 威力+1。

▶? デッキ内のバトルページ
カラー コスト ページ名称 : 9 / 9

- 1 ・ 青 ② グリッ
- 2 ・ 青 ② 操り人形
- 3 ・ 青 ② 操り人形
- 4 ・ 青 ② ギシッ
- 5 ・ 緑 ② 絶妙な骨組み
- 6 ・ 緑 ② 絶妙な骨組み
- 7 ・ 紫 ③ 自動移動
- 8 ・ 紫 ③ 自動連携
- 9 ・ 紫 ③ 自動連携

▶? パッシブスキル 「操り糸」より

―・緑? 糸の修復

―・緑? 糸の突撃

―・緑? 糸の猛攻

▶? パッシブスキル 「強制行動」より

―・紫? 強制行動

―「グリツ」――

コスト : 2 「創作」

使用 ・光 3 回復。 次の幕に クイック1 を得る。

回避 「3」

「マツチ勝利」 ・自分の次のダイス 威力+1。

打撃 「4」

「的中」 ・次の幕に クイック1 を得る。

―「操り人形」――

コスト : 2 「既存」

防御 「4」

回避 「3」

打撃 「4」

「的中」 ・次の幕に 武装解除1 を付与。

―「絶妙な骨組み」――

コスト : 2 「創作」

使用 ・速度が 7以上、9以下 なら このページの全ダイ

ス 威力+2。

打撃 「3」

防御 「3」

打撃 「3」

―「強制行動」――

コスト : 0 「創作」

使用 ・光を 1 回復して ページを 1枚 引く。

打撃 「4」

使用していなければ、そのページの全ダイスの威力が 1→2 増加。

―「人形の骨」―

コスト：4 「既存」

打撃 威力+1。

―「脳震」―

コスト：2 「既存」

打撃攻撃が的中した時、相手に 2 混乱ダメージ。

―「防御熟練」―

コスト：9 「創作 敵専用」

防御 威力+1。

▶? テツキ内のバトルページ：9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・青 ? 人形の盾

2 ・緑 ② クググツ

3 ・緑 ② クググツ

4 ・青 ② ギシツ

5 ・青 ② ギシツ

6 ・紫 ③ どっしりとした一撃

7 ・紫 ③ どっしりとした一撃

8 ・金 ③ 抑圧された肉体

9 ・

▶? パッシブスキル 「操り糸」より

― ・緑 ? 糸の修正

― ・緑 ? 糸の突撃

― ・緑 ? 糸の猛攻

▶? パッシブスキル 「強制行動」より

― ・紫 ? 強制行動

―「どっしりとした一撃」―

コスト : 3 「既存」
使用 ・ ページを 1枚 引く。

防御 「 4 」

打撃 「 5 」

「 的中 ・ 次の幕に 虚弱1、武装解除1、束縛1を付与。

「 抑圧された肉体 」

コスト : 3 「既存」

使用 ・ ページを 1枚 引く。

防御 「 4 」

打撃 「 4 」

「 相手の現在の守備ダイス 威力 | 3 。

打撃 「 4 」

「 的中 ・ 相手に 3 混乱ダメージ 。

打撃 「 3 」

「 強制行動 」

コスト : 0 「創作 敵専用」

使用 ・ 光を 1 回復して ページを 1枚 引く。

打撃 「 5 」

「 マッチ勝利 ・ 相手の次のダイス 最大値 | 3 。

打撃 「 5 」

『 巨大な人形 / Gigantic Puppet 』

▶? 基本ステータス :

体力 | (470)

混乱抵抗値 | (100)

速度 | (3)

光 | (6 / 6)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

度ダイスが使用不能にならない、破壊されない。体力が 50 以下 になれば、次の幕の開始時に 体力を 70 回復してこの効果が消滅する。

このキャラクターが広域攻撃ページを使用する幕の間、反撃ダイスのみの特殊バトルページを使用する。

―「特別な操り糸」――

コスト : 9 「創作 敵専用」

（開始時は非表示、および無効。「頑丈な人形師の糸」効果が消滅すると 上記の同名パッシブスキルと置き換わって有効になる）

体力が 200 以下 にならない。体力が減少しなくなれば、次の幕の開始時に 特定の「操り糸」効果が消滅する代わりに 全ての状態異常を解除して 混乱抵抗値を全快する。

―「特別な操り糸」――

コスト : 9 「創作 敵専用」

（開始時は非表示、および無効。「柔軟な人形師の糸」効果が消滅すると 上記の同名パッシブスキルと置き換わって有効になる。「複雑な人形時の糸」効果が消滅すると、このパッシブスキルは再び 非表示かつ無効になる。）

体力が 50 以下 にならない。体力が減少しなくなれば、次の幕の開始時に 特定の「操り糸」効果が消滅する代わりに 全ての状態異常を解除して 混乱抵抗値を 100 回復する。

―「切れた糸」――

コスト : 9 「創作 敵専用」

自分の「操り糸」の効果が消滅する度に、1幕の間、速度ダイスが 1つ 封印される。また、今回の接待の間 攻撃で受ける混乱ダメージ量が 2ずつ 増加する。

「操り糸」の効果が全て消滅すれば 全てのダメージ耐性が「普通」に変更される。

―「薙ぎ倒す一撃」――

コスト : 1 「創作 敵専用」

打撃「4」の「的中」・次の幕にクイック1を得る。

「的中」・次の幕にクイック1を得る。

「押しつぶす」――――

コスト : 4 「創作 敵専用」

マッチ開始 ・相手の全ダイス 威力―2。

打撃「7」の「回避」
「マッチ勝利」・相手の次のダイス 威力―1。

「マッチ勝利」・相手の次のダイス 威力―1。
防御「3」の「回避」

「強制行動」――――

コスト : 0 「創作」

戦闘開始 ・今回の幕の間、反撃ダイスでマッチ敗北する度にこの幕の終了時に自分に 12 混乱ダメージ。

回避「3」の「回避」

回避「3」の「回避」

回避「3」の「回避」

「薙ぎ倒す一撃」――――

コスト : 1 「創作 敵専用」

広域 ― 個別 攻撃が一度も的中しなかった場合、今回の幕の終了時まで 全ての混乱耐性が「抵抗」になる。

打撃「10」の「回避」

「的中」・相手に 4 混乱ダメージ。

▶? 粗雑な設定 :

本編で登場するストーリーで、ハナ協会はそれぞれ 3課が図書館、2課が8人のシェフ、1課が青い残響を調査しており、接待前のストーリー時点で1課は全滅させられていた。それもその筈、青い残響の戦力はとてつもなく強力で、都市の星の強豪たちを喰らい尽くしてきた図書館であつても、生半可に勝てる相手では無かつた。

しかし、といつても3課で不純物レベルであるハナ協会の1課が弱いはずもなく、青い残響たちも図書館では素振りを見せなかつたものの、相当の戦力を消耗していた筈である。

人形師ゼホンの人を「人形」というねじれに変える能力や、血鬼エレナが朱色の十字にやってみせたように眷属にする能力があること、それに加えた歯車の教団や8時のサーカス、フライリップの口を覆つた子など、手数、戦力ともに大量にあつたと推測できる。

しかし、実際に図書館で戦つた時にいた戦力は以外にも少なかつた。それはハナ協会やその他の妨害をねじ伏せる為にかなりの戦力を割いたということだろう。

…… という趣旨の下で人形たちの創作を考えた所存。

人形、素早い人形、重い人形は本編でも登場したが、オリジナルとして「巨大な人形」がボス枠として存在する。

大体の大きさはトマリーを縦に2つ並べたくらい。

人形の共通ステータスである「操り糸」の効果は、ターニヤの二回戦のような復活能力をしている。また、この効果がある内は、混乱させたとしても行動がキャンセルされることはなく、ダイスを振り続ける。「操り糸」効果が消滅してからは、速度ダイスが1つになるので弱体化はしている。

また、一度、効果を消滅させてからも、使い捨ての特殊ページを1枚、手にするので、それで再び「操り糸」を取り戻そうとしてくる。仮に取り戻されたとしても、「繋ぎ目」のギミックを利用すれば一度目よりも素早く倒すことが可能だろう。

パッシブスキル「強制行動」の効果で、手札切れや光不足

は起こらない。人形のデッキにも光回復が少なく、感情レベルで光回復しない限りかなりの頻度で強制行動ページを使用する。

普通の人形のデッキにある創作バトルページは「自動連携」のみ、「クググツ」は本編でゼホン討伐の報酬として本編に存在する。

「自動連携」は味方と同じ幕に使用すれば3ドロウ以上にもなり得るが、手札運が必要なものとコストが重いから気軽に打てないのが難点。

素早い人形の創作バトルページは「グリッ」と「絶妙な骨組み」の二つ。グリッは人形の急速で振り向く動きの擬音をイメージ、光回復しつつクイックも獲得できる、出目も2コストの分高め。絶妙な骨組みは速度関係の威力ソース、ただしただ高ければ良いというわけではなく7〜9の範囲でなければならぬのが難点。速度はクイックで補正してもなお、不安定さがあるので使用したいタイミングで使えない可能性があり汎用では使いづらい（速度運があれば一応汎用でも回せそう?）。

重い人形には創作バトルページはないが、その厄介さは本編変わらずの強力な打撃3コストドロウを備えている。

巨大な人形はギミック戦闘のボスとしてが登場する。ギミックの内容としては、体力を削って「操り糸」を消していく戦法だが基本的に耐性が高いので混乱状態にして耐性を脆弱にしてから削りでもしないと時間が掛かる。また、広域攻撃ページである「薙ぎ倒す一撃」を使用させることで「操り糸」の効果を発動させて弱体化させることも助けになる。

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

「操り糸」↓(Puppet Strings)

「人形師の糸」↓(Strings of Puppeteer)

- 「強制行動」↓(Forced Motion)
- 「自動連携」↓(Automated Cooperation)
- 「糸の修復」↓(Strings Repair)
- 「糸の突撃」↓(Strings Assault)
- 「糸の猛攻」↓(Strings Onslaught)
- 「グリッ」↓(Round)
- 「絶妙な骨組み」↓(Exquisite Framework)
- 「特別な操り人形」↓(Unique Puppet Strings)
- 「頑丈な人形師の糸」↓(Robust Strings of Puppeteer)
- 「柔軟な人形師の糸」↓(Flexible Strings of Puppeteer)
- 「複雑な人形師の糸」↓(Intricately Strings of Puppeteer)
- 「切れた糸」↓(Snapped Strings)
- 「巨体移動」↓(Gigant Movement)
- 「押しつぶす」↓(Prest Crushing)
- 「薙ぎ倒す一撃」↓(Mowing Down Swipe)

コスト：4 「創作」

混乱状態・行動不能状態にならない。「執着心」を除外した効果によって、速度ダイスが使用不能にならない。

幕の終了時、混乱抵抗値が0であれば、次の幕と2幕後に束縛3、脆弱5を得て、混乱抵抗値を300回復する。

―「最高の味を求めて」――

コスト：4 「創作」

出血状態の司書がいれば、該当する司書の数だけ、速度ダイスが增加して相手に「賞味」を発動させる強いバトルページを使用する（幕毎に最大2回）。

強いバトルページを5回使用したか、体力が500以下になった場合、次のフェーズに移行する。

次のフェーズに移行するまでは、体力が400未満にならない。

―「最高の味を求めて」――

コスト：4 「創作」

（開始時は非表示、および無効。二番目のフェーズになった時、上記の同名パッシブスキルと置き換わって有効になる）

出血状態の司書がいれば、該当する司書の数だけ、速度ダイスが増加して相手に「賞味」を発動させる強いバトルページを使用する（幕毎に最大2回）。出血状態の司書がいなければ、最も体力が低い司書1名に使用する。

速度ダイスが3つ以上封印されるか、体力が300以下になった場合、次のフェーズに移行する。

次のフェーズに移行するまでは、体力が200未満にならない。

―「最高の味を求めて」――

コスト：4 「創作」

（開始時は非表示、および無効。三番目のフェーズになった時、上記の同名パッシブスキルと置き換わって有効になる）

非常に強いバトルページを使用、このページを使用した後は幕

の終了時まで全ての耐性が脆弱になる。
以降から、2幕周期で非常に強いバトルページを再び使用する。

―「執着心」―

コスト：0 「創作」

（開始時は非表示、および無効。二番目のフェーズになった時にこのパッシブスキルが表示、および有効になる。）

幕の開始時にパワー1とクイック1を得る。前の幕にて「賞味」が発動した場合は体力を30回復。前の幕に「賞味」が発動していなかった場合は自分に「賞味」が発動する（最大3回）。

自分に「賞味」が発動すると今回の舞台にて永久的に速度ダイス1つが使用不能になり、幕の開始時に出血2、脆弱2、束縛1を得る。

―「逃がさない!」―

コスト：0 「創作」

（開始時は非表示、および無効。三番目のフェーズになった時にこのパッシブスキルが表示、および有効になる。）

速度ダイスに装着したバトルページが破壊されない、解除されない。

全ての司書のターゲット指定不能状態を解除する、該当効果を受けたキャラクターが1名でもいれば全ての司書に脆弱3を付与する。

▶? 接待準備中のデツキ情報 : 8 / 9

1 . 緑 ? 見定める

2 . 青 ? 筋切り

3 . 青 ? 背骨抜き

4 . 青 ? 馴染ませる

5 . 紫 ? 目隠し

6 . 紫 ? 隠し味

- 7 . 紫 ? 火炙り
- 8 . 金 ? 本格的な料理
- 9 . 1

一番目のフェーズで使用するバトルページ

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 見定める
- 2 . 青 ? 筋切り
- 3 . 青 ? 背骨抜き
- 4 . 青 ? 馴染ませる
- 5 . 紫 ? 目隠し
- ▶? パッシブスキル 「最高の味を求めて」 より
- | . 金 ? 本格的な料理

二番目のフェーズで使用するバトルページ

カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 見定める
- 2 . 青 ? 筋切り
- 3 . 青 ? 背骨抜き
- 4 . 青 ? 馴染ませる
- 5 . 紫 ? 目隠し
- 6 . 紫 ? 隠し味
- 7 . 紫 ④ 火炙り
- ▶? パッシブスキル 「最高の味を求めて」 より
- | . 金 ? 本格的な料理

二番目のフェーズで使用するバトルページ

カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ? 筋切り
- 2 . 青 ? 馴染ませる
- 3 . 紫 ? 目隠し
- 4 . 紫 ? 隠し味

打撃「5」

「的中・次の幕に 脆弱1 を全敵に付与。

打撃「4」

「的中・次の幕に 出血1 を付与。

「目隠し」

コスト：0 「創作 敵専用」

打撃「9」

「相手が出血状態なら 威力+3。 的中・次の幕に 虚

弱2、武装解除2、束縛5 を付与。

斬撃「4」

「相手が出血状態なら 威力+2。

防御「6」

「隠し味」

コスト：0 「創作 敵専用」

回避「4」

貫通「4」

「的中・次の幕に 麻痺1 と 脆弱3 を付与。

貫通「5」

「的中・次の幕と2幕後に 麻痺2 を付与。

「火炙り」

コスト：0 「創作 敵専用」

防御「5」

貫通「7」

「的中・火傷4 を付与。 相手の出血値だけ 相手に追

加ダメージ。

貫通「5」

「的中・火傷3 を付与。 相手の出血値だけ 相手に追

加ダメージ。

「本格的な料理」

コスト：0 「創作 敵専用」

「賞味」 効果が発動した場合、相手に 10 ダメージを

与えて 今回の幕と次の幕に 脆弱7 を付与、次の幕の間 相手の速度ダイスを 1つ 封印する。

使用 ・相手の出血値だけ 攻撃ダイスのダメージ量が増加。
相手に出血がない場合は 次の幕に 脆弱2 を得る。

斬撃「 4 〳 9 」

「 的中 ・体力を 8 回復。(相手の出血値 × 3) だけ 回復量が増加する。

回避「 5 〳 11 」

斬撃「 5 〳 9 」

「 的中 ・相手に 「賞味」 効果が発動する。

―「 食らい尽くす 」 ――――

コスト : 0 「創作 敵専用」

「賞味」 効果が発動した場合、相手に 10 ダメージを与えて 今回の幕と次の幕に 脆弱7 を付与、次の幕の間 相手の速度ダイスを 1つ 封印する。

使用 ・相手の出血値だけ 攻撃ダイスのダメージ量が増加。

貫通「 33 〳 41 」

「 的中 ・相手に 「賞味」 効果が発動する。 相手を 混乱状態にする。

斬撃「 5 〳 9 」

「 的中 ・今回の幕に 脆弱1、出血1 を付与。

斬撃「 5 〳 9 」

「 的中 ・今回の幕に 脆弱1、出血1 を付与。

▶? コアページ 「カルヴェイン」

レア度 : 芸術

● 基本ステータス :

体力 | (97)

混乱抵抗値 | (50)

速度 | (2 〳 7)

コスト : 3 「創作」

打撃「5」9」

「マッチ勝利・ページを1枚引く。

貫通「8」18」

「的中・「火傷2を付与」を3回発動。

防御「3」7」

「最高の料理」

コスト : 3 「創作 カルヴェイン専用」

戦闘開始・今回の幕の間、相手は攻撃ダイスを振って 出血

値が減少しない（3回目まで有効）

斬撃「6」10」

「的中・混乱抵抗値を5回復。

防御「6」10」

斬撃「5」8」

「的中・体力を3回復。相手の出血値だけ 体力の

回復量が増加。

▶? 粗雑な設定 :

「8人のシェフ」の内の一人。凄腕の料理、および戦闘の腕前を持っていたが、狂った性格が拗れた結果として自分を料理して食べて死ぬという末路を辿ることになる。

巨大な肉斬り包丁を武器としており、体格はグレタに並ぶ巨大で、牛のような異形じみた姿をしている。これは被り物や変装しているという訳ではなく、狂人の思想が飛躍してねじれとなった結果である、ねじれたといっても理性的で、姿が変わったことと料理により固執することになったこと以外は、ねじれ前との変化は大してない。

戦闘の最中で料理ができない状態が続くとその理性が崩壊し始めて、最終的に凶暴化する。

本編のストーリーでは、ハナ2課の報告より料理された姿で発見され、8人のシェフの生き残りである残響楽団のグレタからは自らを料理してしまったと言われている。この内容を引用して、ギミックの内容も自分を食べるような仕様が組み込まれている。

想定された攻略では、第一フェーズから第三フェーズまでを進行させて徐々に体力を削っていくことになる。混乱状態にならないが、混乱抵抗値を削れば脆弱を得てくれるので体力削りを促進してくれる要素にもなる。

第一、第二フェーズでは基本的に「本格的な料理」の使用がギミックの鍵となる。フェーズを移行させることだけ考えれば、わざと出血を貰うことで「本格的な料理」の使用を誘発すればすぐに可能である。第二フェーズではそのページの最後の攻撃を的中させないようにすることが求められる、三番目のダイスなので地味に難しい。それなりに対策を練ればこれも最速3幕で（体力をそれよりも早く削り切れればより早く）攻略できる。

第三フェーズでは、確定混乱の防がせる気の無い一撃を2幕毎に使用してくる。速度ダイスを使用不能にしまくってもこのフェーズに移行すると更に増えるので要注意。ここでは司書側が消耗する前に倒し切れる火力が求められる、脆弱付与を備えておくと削りやすくなるかもしれない。

攻略の要となる場面は第二フェーズで、最も速度ダイスを封印させておかなければ、第三フェーズでの行動回数が減らせなくなり、かといって即行で封印させてフェーズ以降させてしまうと、今度は体力が有り余った状態となってしまう。第三フェーズで追加されるパッシブスキル「逃さない!」の効果によって、芸術の階の「春の誕生」、言語の階の「凶暴な爪」、社会科学の階の「忘却」や「エメラルド」といった特殊効果は大抵が無効化か逆効果になってしまうので、真っ向から勝負しなければならなくなる。その為には体力削りや行動回数はできる限りまで削ってお

きたい。

揺らぎなので、光やドロワーは無限であるが、その行動は特定のパターンに基づいた内容となっている。

第一フェーズの行動パターンは、速度ダイス4つの内、パッシブスキル「最高の味を求めて」で追加された速度ダイス：「本格的な料理」を使用し、出血状態の司書を優先してターゲットする。出血状態の司書が2名以上いる場合は、指定先が重ならないようにする性質を持つ。

1個目：「見定める」を使用し、出血値が低い司書を優先してターゲットする。ターゲットする際、その司書の最低速度ダイスを指定する性質を持つ。

2個目：限定クラス（紫色）のバトルページを主に使用し、出血値が高い司書を優先してターゲットする。出血状態の司書が3名以上いる場合は、「本格的な料理」のターゲットと重ならないようにする性質を持つ。

3個目以降：高級クラス（青色）のバトルページを主に使用し、出血値が低い司書を優先してターゲットする。で固定されている。このフェーズでは速度ダイスが使用不能になる要因がないので、この行動パターンに干渉されることは無い。

第二フェーズの行動パターンは、速度ダイス5つの内、パッシブスキル「最高の味を求めて」で追加された速度ダイス：「本格的な料理」を使用し、出血状態の司書を優先してターゲットする。出血状態の司書が2名以上いる場合は、指定先が重ならないようにする性質を持つ。

1個目：「見定める」を使用し、体力が低い司書を優先してターゲットする。ただし、パッシブスキル「最高の味を求めて」で追加された速度ダイスがいない場合は、使用するバトルページが「最高の味を求めて」に変更される。

2個目：限定クラス（紫色）のバトルページを主に使用し、出血値が高い司書を優先してターゲットする。出血状態の

司書が3名以上いる場合は、「本格的な料理」のターゲットと重ならないようにする性質を持つ。

3 個目以降：高級クラス（青色）のバトルページを主に使用し、出血値が低い司書を優先してターゲットする。
で固定されている。このフェーズからパッシブスキルに「執着心」が追加されるので、速度ダイスが封印される場合がある。その場合は、最初に3個目以降の速度ダイスの行動から封印されるようになる。

第三フェーズの行動パターンは、速度ダイス5つの内、

1 個目：フェーズ開始幕、あるいは開始から偶数幕目であれば「食らい尽くす」を使用、そうでなければ、限定クラス（紫色）のバトルページを使用する。出血値が高い司書を優先してターゲットして、その司書の最高速の速度ダイスを指定する性質を持つ。

2 個目：限定クラス（紫色）のバトルページを主に使用し、出血値が高い司書を優先してターゲットする。
3 個目以降：高級クラス（青色）のバトルページを主に使用し、出血値が低い司書を優先してターゲットする。

で固定されている。このフェーズでは、第二フェーズのパッシブスキス「執着心」の効果で、速度ダイスが封印されている場合がある。その場合は、最初に3個目以降の速度ダイスの行動から封印されるようになる。

第一フェーズの速度ダイス個数は、感情レベルの追加速度ダイスもまだ遠いことも踏まえて多くても6つくらいまでだが、第二フェーズになれば黒い沈黙と同じレベルの8つを見る可能性も十分にあり、第三フェーズになれば、封印された速度ダイスが3つ並んでも尚、使用可能な速度ダイスが最低でも4つはある状態になり、司書のドロソと光管理が厳しくなる。

司書用のコアページは貫通に対して非常に強く、「耐性」を持っている。パッシブスキルは脆弱をメインとするオリジナルパッシブスキルと、グレタも持っていた「本格的な料理」、

その分 体力と混乱抵抗値の方は低め。

バトルページは斬撃ダイスに 出血2 の効果を追加する戦闘開始時効果を持った"隠し味"、出血付与を助長できるが 斬撃構成でなければ役立つことはないだろう。3コストの「火炙り」は 火傷付与を3回発動という変わった効果を有しており、2ダイス目の火力が高い。1ダイス目の攻撃も低くはない上に マッチ勝利でページ抽出ができて 3ダイス目に防御もあると目立った隙はない。

カルヴェイン専用の芸術バトルページ「最高の料理」は、文学の階の E・G・O である"血色の欲望"と似た効果をもつが このページの効果は回数制限があり 4つ目の攻撃ダイスからは減少を阻止できない。攻撃には 混乱抵抗値・体力の両方の回復効果がある。的中させる必要はあるものの ダイスの出目もそこそこの高いので難しい条件ではない。

抛り所を失った歯車の信者たち

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『歯車の信者 / Church of Gears Worship
ipper』

▶? 基本ステータス :

体力 — (105)

混乱抵抗値 — (60)

速度 — (2 / 6)

光 — (4 / 4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 普通 / 普通

打撃 — 普通 / 抵抗

▶? パッシブスキル : 5 / 9

— 「狂信」 —————

コスト : 9 「創作 敵専用」

速度ダイス スロット+1。

開始時に「肉の回転」、「考えの回転」の特殊効果を
デッキにあるバトルページにそれぞれ 2枚ずつ 付与して 特殊
バトルページに指定する。

毎幕ごとに「肉の回転」または「考えの回転」のどち
らかの効果を選択、選択された効果に対応したバフを得て その
効果が付与された特殊バトルページを手元に引く。

(非表示説明 : 専用バフの他に 肉の回転の場合は パワー1
、考えの回転の場合は 忍耐1 を追加で得る。)

— 「もくもく」 —————

コスト : 1 「既存」
自分の「煙」の効果で受けるダメージ量が増加せず、代わりに攻撃で与えるダメージ量が増加。

―「内燃機関」―
コスト : 1 「既存」
バトルページで煙を得た時、得る煙の数値+1。

―「肉の歯車」―
コスト : 2 「既存」
バトルページの最初の攻撃ダイスのダメージ量が 2〜3 増加。

―「考えの歯車」―
コスト : 3 「既存」
回避の威力+1。

肉の歯車 : 「創作 専用バフ」
攻撃以外のダメージを受けない。
攻撃ダイスのダメージ量が増加する時、混乱ダメージ量も増加する。

考えの歯車 : 「創作 専用バフ」
攻撃以外の混乱ダメージを受けない。
一度振ったダイスを再び使用する場合、そのダイスの威力を+3。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9
◇ : 「狂信」 効果で歯車の効果が追加されている特殊ページ

- カラー コスト ページ名称
- 1 . 青 ? 導きを求めて
 - 2 . 青 ? 導きを求めて ◇
 - 3 . 緑 ① 歯車の導くままに
 - 4 . 青 ② 集気する回転 ◇

使用・煙5 を得る。

回避「6」

斬撃「5」

「（相手に付与された煙 × 0.5）の値だけ 威力が増加。
的中・煙2 を互いに付与。

歯車の信者 専用：「創作」

歯車の信者、エイリオン、ヘグリス、ガイア、ス
フアーバのみが装着可能。

考えの回転：「創作」

パッシブスキル「狂信」で考えの回転の効果が選ばれた時、
このページがデッキあれば 手元に引く。既に手元であれば
このページのコストが 1 減少（使用時に元に戻る）。

「煙の質量」

コスト：2 「創作 歯車の信者 専用」

使用・自分に煙が 4以上 あれば、このページの全ダイス
威力+1、10以上あれば +2。

打撃「4」

「的中・煙1 を付与。（自分に付与された煙 × 0.5）
だけ 付与する煙の数値が増加。

斬撃「4」

「マッチ勝利・煙3 を消耗して、次の幕に 虚弱1 と
脆弱1 を付与。

防御「4」

「蒸気」

コスト：3 「既存」
肉の回転（パッシブスキル：狂信の効果）

使用・煙4 を得る。ページを 1枚 引く。
斬撃「9」

「的中・煙3 を付与。

「不規則動作」
コスト：3 「創作」

考えの回転（パッシブスキル：狂信の効果）

使用・このページの攻撃ダイスの属性がランダムに変化する。

貫通「5」

「相手の現在のダイス 威力12。的中・相手に3

混乱ダメージ。

回避「5」

「相手の現在のダイス 威力12。

打撃「3」

斬撃「3」

「止まらない歯車」

コスト：4「既存」

使用・煙7を得る。

斬撃「7」

「的中・煙4を付与。

斬撃「7」

「的中・煙3を付与。

防御「4」

「ヘグリス / H e g r i s / ?????」

▶? 基本ステータス :

体力 (200)

混乱抵抗値 (140)

速度 (3)

光 (4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 抵抗 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 7 / 9

―「速度3」―

コスト：6 「既存」

速度ダイス スロット+2。感情レベルが3以上なら更に追加で速度ダイス スロット+1（重複しない）。

―「狂信」―

コスト：1 「創作 敵専用」

幕の開始時の 光の回復量・ページ抽出量+1。

開始時に「肉の回転」、「考えの回転」の特殊効果をデッキにあるバトルページにそれぞれ2枚ずつ付与して特殊バトルページに指定する。

毎幕ごとに「肉の回転」または「考えの回転」のどちらからの効果を選択、選択された効果に対応したバフを得てその効果が付与された特殊バトルページを手元に引く。

（非表示説明：専用バフの他に肉の回転の場合はパワー1、考えの回転の場合は忍耐1を追加得る。）

―「重喫／曇暴き」―

コスト：4 「創作」

煙を最大12まで得ることができる。

自分以外のキャラクターにバトルページで煙を付与する時、相手に今回の幕にて「透過」効果を付与、相手に煙が10以上あれば次の幕にも付与。

「透過」効果が付与された相手は煙の効果で威力が増加せず、代わりに全ダイスの威力が1減少する（重複はしない）。

―「もくもく」―

コスト：1 「既存」

自分の「煙」の効果で受けるダメージ量が増加せず、代わりに攻撃で与えるダメージ量が増加。

―「内燃機関」―

コスト：1 「既存」

バトルページで煙を得た時、得る煙の数値+1。

使用 ・ 自分に煙が 4 以上 あれば、このページの全ダイス
威力+1、10 以上あれば +2。

打撃「4」

「的中 ・ 煙 1 を付与。（自分に付与された煙 × 0.5）だけ 付与する煙の数値が増加。

斬撃「4」

「マツチ勝利 ・ 煙 3 を消耗して、次の幕に 虚弱 1 と
脆弱 1 を付与。

防御「4」

「不規則動作」
コスト : 3 「創作」

使用 ・ このページの攻撃ダイスの属性がランダムに変化する。

貫通「5」

「相手の現在のダイス 威力-2。 的中 ・ 相手に 3
混乱ダメージ。

回避「5」

「相手の現在のダイス 威力-2。

打撃「3」

斬撃「3」

「霧搔き」

コスト : 5 「創作 ガイア、スファアーバ 専用」
考えの回転（パッシブスキル : 狂信 の効果）

自分に煙が 10 以上 あれば、このページのコスト-1。

防御「5」

回避「5」

斬撃「16」

「的中 ・ 煙 4 を付与。 煙 4 を消耗して 自分以外の
全キャラクターに 煙 2 を付与。

▶? コアページの詳細 「ヘグリス」

レア度 : 芸術

● 基本ステータス :

体力 | (106)

混乱抵抗値 | (58)

速度 | (2 ~ 7)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 抵抗 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

● パッシブスキル : 6 / 9

・ (速度3)

・ (重喫 / 曇暴き)

・ (もくもく)

・ (内燃機関)

・ (肉の歯車)

・ (考えの歯車)

▶? コアページ 「ガイア」

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (96)

混乱抵抗値 | (52)

速度 | (3 ~ 6)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 抵抗 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

● パッシブスキル : 6 / 9

- ・ (速度)
- ・ (重喫 / 気体引力)
- ・ (もくもく)
- ・ (内燃機関)
- ・ (肉の歯車)
- ・ (考えの歯車)

▶? コアページ「スファアーバ」

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (94)

混乱抵抗値 | (57)

速度 | (3 ~ 6)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

● パッシブスキル : 6 / 9

・ (速度)

・ (重喫 / 永久機関)

・ (もくもく)

・ (内燃機関)

・ (肉の歯車)

・ (考えの歯車)

▶? 立ち位置・特徴 :

本編最終盤、アンジェラが図書館の外に出るという自由を手放して、光を都市の返すことで、図書館で死んだゲストたちを復活させた。

協会や事務所のフィクサーや組織に指、ねじれた存在までの全

てが都市の中で復活した。その対象は勿論、歯車の教団も例外ではなく、歯車の信者たちも復活した……教祖であるエイリーンを除いてである。

正確にエイリーンも復活していたのだが、図書館内で残響楽団とねじれとなり、司書たちと戦って消滅したので、都市には存在しない。

教祖を失った信者たちは暴走してしまって、エイリーンを探し求めてより凶暴で強靱に、そして何よりも歯車に盲目的になっている。

敵専用パッシブスキルとして「狂信」を持ち、ドロースース・光ソースともに、このパッシブスキルによって不足しにくく、専用バフによってさらに強化されている。

モブの歯車の信者は、本編に登場したキャラクターと同じ姿、ネームドキャラクターも大きな変化はない（ヘグリス：胸にも巨大な歯車が食い込んでいる、ガイア：右手の爪のような義腕が改造されていて、歯車が突き刺さっている、スファアーバ：全身義体）

バトルページ「導きを求めて」は自分にも相手にも煙を付与することができる

歯車専用バトルページである「煙の質量」は自分の煙が高ければ、2コスト以上の打点を発揮する。ただし、煙を維持したいのであれば、煙を消耗してしまう効果があることには注意。

もう一つの専用バトルページである「集気する回転」は煙を得る値が非常に高く、内燃機関の効果も重なって一気に、煙9を得ることができる。相手に煙があるのなら、攻撃の出目も上がるので火力としての期待もできる。

「不規則動作」のバトルページはエイリーンの喪失に伴って歯車の命令がチグハグになったことで挙動が狂っている様をイメージ。使用する度に攻撃属性が変化する効果を持つ。また、動きが読みづらいので相手にすると上手く対処しづらく、相手のダイスの威力を下げる。

本編既存の歯車の信者のバトルページがほぼ無いのは、歯車の命令がチグハグになったという設定から命令系のバトルページを入れたくないのと、あと不純物以上の強さを求めるとして弱いのが理由として挙げられる。

「止まらない歯車」は本編既存のもので、エイリオン戦の報酬として貰えるバトルページ、煙付与としても煙獲得としても高性能。本来はエイリオンをモチーフにしたと思われるバトルページだが、今回は歯車の信者を暴走している様をイメージしている。

ネームドキャラクターたちの共通のパッシブスキルとして「重煙」と各々の追加能力を持っている。重喫で煙の最大獲得値が12まで底上げされており、煙の管理が大幅に改良される。コアページとして利用する場合、この「重喫」／○○」のパッシブスキルは重喫の効果があることで、同名パッシブスキルと判定されるので、複数種の帰属はできない。

ヘグリスの「曇暴き」の効果は「相手の煙管理における」煙を9以上にしてしまうと相手の威力が増加してしまう」という問題に対する解決策になりうる。威力を増加させず、逆に減少する効果に変更させる透過効果は、攻撃的中でもなく、煙を付与することで発動させられるので、ヘグリスの専用ページ「不可視の狼煙」で全敵に一度に与えることができる。パッシブスキル・専用ページともに強力だが、芸術コアページなので複数は利用できない。

ガイアの「気体引力」は煙付与を強化して束縛付与の追加効果を与える。束縛付与は敵に対して攻撃ダイスの効果で煙を付与した場合のみ発動するので、全体煙付与では束縛は追加しない。それとは別に、煙の付与値増加は全体付与にも適応される。

スファアバの「永久機関」は一定以上の煙があるという条件はあるものの、煙の減少させなくするので、煙の管理が楽になる。もう一つの効果として消費値減少もあるので、煙を消耗

する能力が使いやすくなる。

ガイア・スファアバの二人の専用ページである「霧掻き」は煙付与と煙消耗の二つの効果があり、二人の固有パッシブスキルの効果が役に立つ。守備・攻撃ともに出目は高いが、煙を溜めないとコストが高いのが欠点。

ガイア・スファアバの2名は限定コアページなので3枚まで利用でき、帰属用として使うこともできるだろう。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

- 「狂信」↓(The Bigot)
- 「肉の回転」↓(Meat Rotation)
- 「考えの回転」↓(Thought Rotation)
- 「導きを求めて」↓(In Search of Guidance)
- 「集気する回転」↓(Rotating to Gas Collection)
- 「煙の質量」↓(Smoke Weight)
- 「不規則動作」↓(Irregular Behavior)
- 「重喫」↓(Heavy smoker)
- 「曇暴き」↓(Defog)
- 「不可視の狼煙」↓(Invisible Skyrocket)
- 「気体引力」↓(Attraction of Gas)
- 「霧掻き」↓(Haze Gash)
- 「永久機関」↓(Perpetual Motion Machine)

コスト : 3 「創作」
 幕の開始時、充電が 11 以上なら 今回の幕の間 マッチした相手の現在のダイス 威力 1。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9
 カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 草食み
- 2 . 緑 ? 草食み
- 3 . 緑 ? 草食み
- 4 . 紫 ② 放射
- 5 . 紫 ② 放射
- 6 . 緑 ② 貪る
- 7 . 青 ③ 力強い旋回
- 8 . 青 ③ 力強い旋回
- 9 . 紫 ④ 連続充電

「草食み」

コスト : 0 「既存」

使用 . 光 1 回復。充電 3 を得る。

防御 「 3 」 7

貫通 「 3 」 4

「放射」

コスト : 2 「創作 アライグマチーム、シード 専用」

使用 . 充電 4 を消耗して 相手の全ダイス 威力 2。
 マッチでない場合は、次の幕に 虚弱 1 と 武装解除 1 を付与。

貫通 「 5 」 9

「 マッチ勝利 . 相手の次のダイス 威力 1 。

防御 「 3 」 7

打撃 「 4 」 7

指揮状態から強襲状態になった時、全ての状態異常を解除して混乱抵抗値を全快。

強襲状態の間、下記の能力が発動する。

― 充電が 20 以上なら、毎幕ごとに自分以外の全ての味方に パワー1、保護2、混乱保護2 を付与。他の味方がいなければ自分に付与する。

― 幕の開始時、行動可能であればランダムな敵1名に「衰弱」効果を付与して 相手を攻撃する。「衰弱」効果を受けた相手は 1幕の間、全てのバフ（パワー・忍耐・クイック・保護・混乱保護・ダメージ量増加）とターゲット指定不能状態が解除される。

― 「衰弱」を付与された対象を攻撃した時に 威力+2、攻撃が的中した場合は ダメージ量+3。

― 「RRRスーツ」

コスト：1 「既存」

充電を最大20まで 得ることができる。

― 「Raccoon 施術」

コスト：4 「創作」

混乱状態であれば、攻撃の被ダメージ量-3。

混乱状態から回復した時、混乱状態の間に受けたダメージ量に比例して クイック を得る（最小 2 被ダメージ10毎に獲得値+1 最大 5）。

― 「感性妨害電磁波核」

コスト：3 「創作」

幕の開始時、充電が 11以上なら 今回の幕の間 マッチした相手の現在のダイス 威力-1。

― 「反調」

コスト：5 「創作」

マッチした相手のダイスに 威力が減少する効果が掛けられていれば その効果の威力分だけ、自分の威力が増加する（最大 3）。

マッチでない場合、相手に虚弱 または 武装解除 があれば、ダメージ量が 1〜2 増加。

―「強圧」―

コスト : 3 「既存」

守備ダイスとマッチをした場合、相手のそのダイスの威力―1。

▶? 接待準備中のデツキ情報 : 7 / 9

- 1 . 青 ? 警戒指示
- 2 . 青 ? 進撃指示
- 3 . 青 ? 戦況の把握
- 4 . 紫 ? 乱放射
- 5 . 青 ③ エネルギー裂傷
- 6 . 紫 ④ 連続充電
- 7 . 金 ⑤ 集団衰弱
- 8 . |
- 9 . |

「指揮状態」中に使用するバトルページ

カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ? 警戒指示
- 2 . 青 ? 進撃指示
- 3 . 青 ? 戦況の把握
- 4 . 紫 ? 乱放射
- 5 . 緑 ② 貪る
- 6 . 紫 ② 放射
- 7 . 青 ③ 力強い旋回
- 8 . 紫 ④ 連続充電
- 9 . |

「強襲状態」中に使用するバトルページ

カラー コスト ページ名称

コスト：0 「創作 敵専用」

幕の終了時、このページのダイスが1つでも残っていれば、次の幕にて全ての敵に 虚弱2、武装解除2、束縛2を付与する。

貫通「3」 8

「相手の現在のダイス 威力1」。

貫通「3」 8

「相手の現在のダイス 威力1」。

斬撃「3」 7

「相手の現在のダイス 威力1」。

「エネルギー裂傷」

コスト：3 「創作」

使用・充電5を消費してこのページの全攻撃ダイス 威力+3。

貫通「6」 9

「的中・充電2を消耗して自分の次のダイス 威力+3」。

斬撃「5」 9

「このページで充電を7消費したなら 威力+2」。

防御「4」 6

打撃「3」 6

「今回の幕にて充電を消耗していれば 威力+1」。

「集団衰弱」

コスト：5 「創作 シード専用」

広域攻撃 | 個別

充電が20以上なら使用可能。このページを使用して
いる間、全てのキャラクターの威力が2減少する。

斬撃「5」 9

「的中・今回の幕に 虚弱1を付与」。

打撃「7」 12

「的中・今回の幕と次の幕に 虚弱1、武装解除1、

● 基本ステータス :

体力 | (103)

混乱抵抗値 | (54)

速度 | (2 / 7)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 抵抗 / 普通

打撃 | 普通 / 抵抗

● パッシブスキル : 5 / 9

・ (速度3)

・ (RRRスーツ)

・ (Raccoon 施術)

・ (感性妨害電磁波核)

・ (反調)

◆ コアページストリー 的なもの :

・ 「アライグマチーム」の本

第2群の俺たちアライグマは、電磁波を利用して獲物を弱らせる。このマスクの耳部分から作られる電波は人体の筋肉や神経を乱すことで動きをおかしくさせるんだ。洗練した動きをする奴であるほど、その挙動が狂うと笑える位に動揺するから後はこの尻尾で潰すだけだ。そう、剣の方はどちらかというと電磁波を放射するためにあるようなものだ。別に苦手という訳でも普通に使えない訳でもない、だが頑丈で重量もあってスピードが出る尻尾の方が獲物を捉えるのには向いているからな。

・ 「シード」の本

R社のチームにそれぞれの適切な戦闘環境と方針がある。第2群は無駄な破壊を起こさないような安全な制圧を掲げている。第3群は完全に戦闘を任せるのではなく、依頼者に協力して支援や援護を徹底する、第1群は変わった条件や要求さえ無ければ戦

闘全般を請け負う。第4群は…… おおきな問題があつて依頼したがる奴は少ないが、一応は短時間での迅速な制圧だ。群ごとに複数のチームがそれぞれが特徴と問題を持つている。無駄な破壊が多過ぎるなり、時間がかかるなり…… まあそのチームを派遣できるかは依頼者が金を出せるかによるからな。把握してたところでそれがどうしたつて感じか？俺もどうしてこんなどうでもいいことを覚えんだか。

▶？ 立ち位置・特徴：

R社 第2群に属するチーム。電磁波を放つことによつて 敵を衰弱させる能力を利用して 敵を圧倒する戦術を得意とする。

主な武器は片手剣であるが、刃が波状に歪んでおり 見切りづらい軌道を描く。また、持ち手から収束させたエネルギーを刃の先端から放射する機能も有しており 刺してから直接流し込むことも、中距離から放射することも可能。

他には、第二の武器として 尻尾がついていることが特徴。尻尾といってもモフモフとした可愛らしいものではなく、視線事務所のような厚い鉄の塊がついた尻尾は 振りか回すことで攻撃や防御に利用され バトルページ「力強い旋回」はこの尻尾での攻撃をイメージしている。充電獲得とページを引く効果を同時に兼ね備えており 一撃の後に回避がある構成、一撃は3コストにしては最大値は低いが その代わりに高い最小値と マツチした相手のダイスを減少する効果、しかも威力は 12 と嫌らしい能力をしている。

体格や服装はウサギチームの格好に近い。アライグマのような尖った耳を模した装甲の中には オレンジ色に光り輝く"核"が埋め込まれている。この核は スーツの胸部分にも埋め込まれており、これが電磁波を生み出す為の主要装置になつている。

専用バトルページ「放射」はこの設定をイメージして

、相手の威力を下げる効果は 攻撃面と防御面のどちらにもなれるので 対応が難しく、非マッチ時効果もあるので無視することも有効打とは言えない。

チームの隊長であるネームドキャラクター"シード"は敵補正が積みに積まれており 揺らぎと隊戦術 : 衰弱 のパッシブスキルで非常に凶悪な強さとなっている。その上、ギミック破壊系にも対策が施されているので 余程の準備をしない限りはギミックの抜け道はないと思う。

チームのマスクをつけていないシードは、代わりにフードのようなものがスーツに付けられていて、それをマスクに見立てて被ることで 電磁波操作を可能とする。このフードマスクについて 耳部分は隊員の耳とは異なり 中に埋め込まれた"核"がオレンジ色ではなく 黄緑色をしている。

専用の個別広域攻撃バトルページ 「集団衰弱」は フードマスクを被った状態での広範囲に渡り電磁波を放射するもので、専用モーションとしてフードマスクについた"核"が緑色に発光する。使用している間、つまり敵が広域を対処する間に威力減少の効果を与えるので 防ぐには本来よりも大きい出目を要求される。そして、的中した場合にはデバフが付与され 戦闘中にも威力が減少する極盛りのデバフ技となっている。コストも 5 と非常に高いというわけではないので 6〜7コスト と比較すると気軽に使いやすい。

揺らぎの効果で手札と光が無限といっても ギミック上は高コストを連発できるわけではない。

接待準備画面で見えるデッキは通常ギミックで使用される敵専用のバトルページとモブのアライグマチームが使用していない新規のバトルページが確認できるが 他のバトルページも当然のように使用する。

基本的に指揮状態の行動パターンは 速度ダイス3個の内、
| 1個目 : 敵専用ではないバトルページで 「衰弱」 効果の対象をターゲットに指定する。

— 2個以降：敵専用のバトルページ、奇数幕は乱放射を除いたランダムなもの（警戒指示・進撃指示・戦況の把握）、偶数幕は2枚（内1枚は必ず乱放射）。

で固定されている。速度ダイスが封印されている場合は1個目の行動を2個目以降が代行する。

強襲状態の行動パターンは、速度ダイス3個の内、

— 2個目以前：本来のコストが3未満の、充電を消費する能力を持ったページを使用する傾向にある。ただし、充電が1桁内であるか、強襲状態になってから3幕以上も専用ページを使用していない場合は、充電を得る能力を持ったバトルページを優先的に使用するパターンに切り替わる。

— 3個目：充電が20以上なら専用ページを使用する（クールタイム4幕）。そうでない場合、専用ページのクールタイム中であれば「エネルギー裂傷」を、充電が20未満なら「力強い旋回」を使用する。

で固定されている。速度ダイスが封印されている場合は2個目以前の速度ダイスは本来の行動パターンを無視して「緊急警戒」を使用する。この「緊急警戒」ページはこの状態でのみ見ることができ。

ギミック攻略としては、指揮状態の間は「衰弱」効果を付与された司書がシードとマッチまたは反撃潰しをして、他の司書たちがアライグマチームと戦闘、数を減らしていった強襲状態に移行させる。強襲状態になったら後は今度は「衰弱」効果を付与された司書はシードとの接触を避けて、他の司書で戦いながら倒す。という形式になる。

「衰弱」効果がターゲット指定不能を無効化する仕様なので、芸術の階層の春の誕生や、言語の階の凶悪な爪、社会科学の階の忘却などの装着型バトルページによる発動も無効化するので、これらの幻想体に頼った構成をしていると戦術を破壊される可能性がある。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

※ 英語知識が特にないので 誤訳の可能性アリ。

- 「 Raccoon 施術 」↓(Raccoon Treatment)
- 「 感性妨害電磁波核 」↓(Charge-Irradiate Sense Interference Cores)
- 「 放射 」↓(Radiation)
- 「 貪る 」↓(Devour)
- 「 力強い旋回 」↓(Powerful Gyration)
- 「 連続充電 」↓(Continuous Charge)
- 「 隊団戦術 : 衰弱 」↓(Team Tactics : Breakdown)
- 「 隊長戦術 : 衰弱 」↓(Leader Tactics : Breakdown)
- 「 反調 」↓(Resymathy)
- 「 警戒指示 」↓(Vigilante Instructions)
- 「 進撃指示 」↓(Charging Instruction)
- 「 戦況の把握 」↓(Combat Grasping)
- 「 乱放射 」↓(Rampage Radiation)
- 「 緊急警戒 」↓(Emergency Vigilante)
- 「 エネルギー裂傷 」↓(Energy Laceration)
- 「 集団衰弱 」↓(Whole Debilitate)

自分をターゲットに指定できない。

└「隊長戦術」：警戒┘

コスト：1「創作 敵専用」

（開始時は非表示、および無効。強襲状態になった時、上記の「隊団戦術」：警戒」がこのパッシブスキルに置き換わって有効になる。）

指揮状態から強襲状態になった時、全ての状態異常を解除して混乱抵抗値を全快。

強襲状態の間、下記の能力が発動する。

└充電が20以上なら、毎幕ごとに自分以外の全ての味方にパワー1、保護2、混乱保護2を付与。他の味方がいなければ自分に付与する。

└幕の開始時、行動可能であればランダムな敵1名に「被警戒」効果を付与して相手を攻撃する。「被警戒」効果を受けた相手はその幕の間、攻撃のダメージ量・混乱ダメージ量と付与する状態異常の値が3減少して一方攻撃不能状態になる。

└「被警戒」を付与された対象を攻撃した時に威力+2、攻撃が的中した場合はダメージ量+3。

└「RRRスーツ」

コスト：1「既存」

充電を最大20まで得ることができる。

└「Robin 施術」

コスト：4「創作」

混乱状態であれば、攻撃の被ダメージ量-3。

混乱状態から回復した時、混乱状態の間に受けたダメージ量に比例して忍耐を得る（最小1被ダメージ10毎に獲得値+1最大4）。

└「充電機動防護翼」

コスト：3「創作」

幕の開始時、充電が11以上なら今回の幕の間戦闘開始

「戦況の把握」――
コスト：0 「創作 敵専用」

味方指定 戦闘開始・次の幕にて 全ての味方に クイック1 を付与。 相手が味方であれば 2 を付与。

防御「4」

「攻撃されない場合」・充電5 を得る。

「急展開」――

コスト：0 「創作 敵専用」

一度でも攻撃が的中した場合、次の幕の開始時に 自分以外の味方全員が 保護2 と 混乱保護2 と、充電を 11以上 になるように得る。

打撃「4」

回避「4」

打撃「4」

「力強い旋回」――

コスト：3 「創作」

使用・充電6 を得る。 ページを 1枚 引く。

斬撃「11」

「相手の現在のダイス 威力12」。

回避「4」

「連続充電」――

コスト：4 「創作」

使用・「充電2 を得る」を 4回 発動。

防御「5」

「マッチ敗北」・光 1 回復。

打撃「6」

打撃「6」

「決定的な劈き」――

コスト：4 「創作 ヒューズ専用」

充電が 20以上 なら 使用可能。

貫通「17」

「相手の守備ダイスを最大3つまで破壊、破壊したダイス1つにつき 充電2 を消耗。マッチ勝利・相手に攻撃ダイスが残っていれば 自分の反撃ダイスとマッチさせる。回避「6」9」

「緊急警戒」

コスト：0 「創作 敵専用」

戦闘開始・封印された速度ダイスだけ このページの全ダイスの威力が増加して、次の幕の開始時に 充電6 を得る。

防御「5」9」

防御「5」9」

斬撃「5」8」

「攻撃されない場合・次の幕の間、速度ダイスの封印と行動不能に免疫になる。」

▶? コアページの詳細 「コマドリチーム」

レア度：限定

● 基本ステータス：

体力 — (95)

混乱抵抗値 — (47)

速度 — (2)7

初期光 — (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱：

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 抵抗 / 普通

打撃 — 普通 / 普通

● パッシブスキル：4 / 9

・ (速度)

・ (RRRスーツ)

・ (Robin 施術)

・ (充電機動防護翼)

▶? コアページ「ヒューズ」

レア度 : 芸術

● 基本ステータス :

体力 | (102)

混乱抵抗値 | (56)

速度 | (2 ~ 7)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 普通 / 抵抗

打撃 | 普通 / 普通

● パッシブスキル : 5 / 9

・ (速度3)

・ (RRRスーツ)

・ (Robin 施術)

・ (充電機動防護翼)

・ (残留)

◆ コアページストーリー的なもの :

・「コマドリチーム」の本

第2群の中の僕たちコマドリは、スーツの背面についた翼を模した盾を利用するんだ。この翼は普段は畳まれているけれど、広げれば自分を覆い包めるくらいには大きくなる。意識して動かすこともできるけど、敵の攻撃を感知して自動で動かすこともできるよ。

勝手にバサバサ動いたら困らないかって? そんなことないよ。自動操作を前提とした戦い方を心得ているし、意識操作に切り替えることもすぐに出来るから。強いて言えば、僕たちは隊長のようになんか力強くないから、殲滅の決定打に欠けることかな。それでも相手をジワジワと疲弊させることが僕たちの特徴だから、問

題だと思っただことは無いけどね。

・「ヒューズ」の本

R社は前までは第3群までしかなかったんだ……と言っても何十年以上も前のことだけど、第4群が結成されたのは当時のR社に余裕ができたからだっけなあ。その時は更なる顧客を狙つてと考えたんだけど、いざやってみると全然！戦力は確かにあつたけどそれ以上の問題があつてなんとかしようとする費用が洒落にならなかつたんだ。今ではもう露骨なことも無くなつてたけど第4群が結成された当時は色々荒れてたし、まだ快く思つてない奴もいるんじゃないかな？

しばらく成果を上げてないし、ウサギちゃんにいつも良くしてくれてた顧客も居なくなつちやつたし……L社のエネルギー不足問題もあるからそろそろいい加減に処分されちやつたりするか？あのド派手な感じは宣伝には向いてるし個人的にも嫌いじゃないけどなー。

▶？ 立ち位置・特徴：

R社 第2群に属するチーム。

スーツについた羽翼を模した盾を巧みに利用することで攻撃を弾き獲物を時間をかけて追い詰めていく戦略を得意としている。

槍を得物として持っていて翼の防御の上から一方的に突き刺したり距離をとりながら戦つて疲弊を狙うコマドリチームの戦い方に適している。

体格や服装はトナカイチームの格好に近い。コマドリをモチーフに作られたマスクを被っている。槍を持っていない方の手には翼の端をつまんで手元にまで引っ張っていて常に防御ができるように備えている。

専用バトルページ「展開する翼」は上記の設定をイメージして、反撃ダイスを強化する戦闘開始時効果を持っている。それ以外も強力な防御ダイスに充電獲得と弱くはない性能をしている。

他にも「高圧飛翔」もコマドリチームをモチーフとしたバトルページであり、充電を消費することで、防御ダイスを追加できるが、ページとしては1ダイスなので、一撃構成に向いている。また、充電を消費することによる最小値増加の効果は、他のページの充電消費でも発動することができる。

チームの隊長であるネームドキャラクター"ヒューズ"は敵補正が積み込まれており、揺らぎと隊戦術：警戒のパッシブスキルを持っている。

チームのマスクをつけていないヒューズは、翼がより硬質で有刺鉄線のようなチクチクした見た目で、槍も二又になっている。

専用の攻撃バトルページ「決定的な劈き」は穂先が強く発光した槍を用いたシンプルかつ強力な一撃を放つもので、特殊モーションは本編に既存する"死の境界"や"一点突破"のような獲物を突き抜けるものではなく、相手を突き刺したまま突進してはそのまま押し出し続けて、最後に大きく吹き飛ばす。

マッチした瞬間に相手の守備ダイスを全て破壊した上で、攻撃ダイスが残っていても強力な一撃の後には反撃と繋げる効果の上で、強力な反撃が用意されている、マッチしたのならば一方攻撃を許さないという、一撃ながらも非常に高い対ダイス性能をしている。大技にしては4コストと低めであるが、充電を消費する性質上は連続使用は難しい場合がある、それでも消耗自体は少ないので充電管理さえ怠らなければ十分に強力である。

揺らぎの効果で手札と光が無限といっても、ギミック上は高コストを連発できるわけではない。

接待準備画面で見えるデッキは通常ギミックで使用される敵専用のバトルページとモブのコマドリチームが使用していない新規のバトルページが確認できるが、他のバトルページも当然のように使用する。あとエネルギー裂傷も高コストが並んだついでに加えている。

基本的に指揮状態の行動パターンは、速度ダイス3個の内、

— 1個目：敵専用ではないバトルページで「被警戒」効果の対象をターゲットに指定する。ただし「翼の展開」だけは使用した後に2幕の間、使用バトルページの候補から除外される。

— 2個以降：敵専用のバトルページ、奇数幕は急展開を除いたもの（警戒指示・襲撃指示・戦況の把握）、偶数幕は2枚（内1枚は必ず急展開）。

で固定されている。速度ダイヤスが封印されている場合は1個目の行動を2個目以降が代行する。「被警戒」効果の対象がターゲット指定不能状態の場合、他のランダムな敵を代わりにターゲットにして指定する。

強襲状態の行動パターンは速度ダイヤス3個の内、

— 1個目：充電が20以上なら専用ページを使用する（クールタイム3幕）。そうでない場合、専用ページのクールタイム中であれば「エネルギー裂傷」を、充電が20未満なら「貪る」または「高圧飛翔」を使用する。

— 2個目：充電を得るバトルページを主に使用する。候補としては連続充電、力強い旋回、草食みの3種類で専用ページを使用している幕の間や前の幕に「連続充電」を使用している場合は、力強い旋回か草食みになる。

— 3個目：基本的に「展開する翼」のみを使用するが、専用ページを使用している間は本来のコストが3未満のバトルページの中からランダムに使用する。

で固定されている。速度ダイヤスが封印されている場合は2個目の速度ダイヤスが本来の行動パターンを無視して「緊急警戒」を使用する。2個目も封印されている場合は3個目が代行する。この「緊急警戒」ページはこの状態でのみ見ることができると。

また、「被警戒」効果の対象がターゲット指定不能状態の場合、攻撃対象を他のランダムな敵に変更してターゲットに指定する。

ギミック攻略としては 指揮状態の間は 「被警戒」 効果を付与された司書がヒューズとマッチまたは反撃潰しをして、他の司書たちがコマドリチームと戦闘、数を減らしていつて強襲状態に移行させる。強襲状態になったら後は今度は 「被警戒」 効果を付与された司書はヒューズとの接触を避けて、他の司書で戦いながら倒す。 という形式になる。

「被警戒」 効果の一方攻撃不能という効果は バトルページを装着する際にマッチする場合のみターゲット指定ができます。

この仕様上、相手の速度の値が自分より低い場合 あるいは相手が自分を攻撃しようとしている場合にしかターゲット指定が出来ず、それは哲学の階の 「永遠に燃えるランプ」 を持っているても変わらないので そうなったら実質無効化されたような状態になります。 また、言語の階の 「凶暴な爪」 によるマッチ不能と重なると マッチも一方攻撃もできないので行動不能になります。

一方攻撃不能状態の対象がマッチをしている場合は、他の司書がターゲットを取ることができません、tab キーで強引に変更することも不可能なので注意。そして 一方攻撃不能状態の効果は味方指定の装着時発動のバトルページや広域攻撃にも適応されるので、味方や敵の速度が高すぎて装着できない場合や、あきらかに全体を巻きこんでるのにダメージ判定が1人にしかない広域(単体) 攻撃を見ることがあります。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

「Robin 施術」↓(Robin Procedure)

「充電機動防護翼」↓(Charge—Moveable Back Covering Wings)

「貪る」↓(Devour)

「高圧飛翔」↓(High Voltage Flight)

「エネルギー裂傷」↓(Energy Laceration)

「翼の展開」↓(Expansion of Wings)
 「隊団戦術 : 警戒」↓(Team Tactics :
 Vigilante)
 「隊長戦術 : 警戒」↓(Leader Tactics :
 Vigilante)
 「残留」↓(Remainder)
 「警戒指示」↓(Vigilante Instructions)
 「進撃指示」↓(Charging Instruction)
 「戦況の把握」↓(Combat Grasping)
 「急展開」↓(Rapid Expansion)
 「緊急警戒」↓(Emergency Vigilante)
 「連続充電」↓(Continuous Charge)
 「決定的な劈き」↓(Decisive Pierce)

コスト：2 「創作 カラス専用」
使用・充電4 を得る。 ページを 1枚 引く。

打撃「4」

防御「3」

貫通「4」

「的中・充電1 を得る。」

「（貪る）」

コスト：2 「創作」

使用・次の幕に パワー1 を得る。 充電3 を消費して

ページを 2枚 引く。

貫通「5」

「的中・体力 4 回復。」

斬撃「2」

「（エネルギー裂傷）」

コスト：3 「創作」

使用・充電5 を消費して このページの全攻撃ダイス 威力

+3。

貫通「6」

「的中・充電2 を消費して 自分の次のダイス 威力+3

。

斬撃「5」

「このページで充電を 7 消耗したなら 威力+2。

防御「4」

打撃「3」

「今回の幕にて 充電を消費していれば 威力+1。

「（連続充電）」

コスト：4 「創作」

使用・「充電2 を得る」を 4回 発動。

防御「5」

「マッチ敗北・光 1 回復。」

打撃「6」

打撃「6」10」

『レイラン / Leilan / ???』

▶? 基本ステータス :

体力 | (210)

混乱抵抗値 | (130)

速度 | (2) 3 7)

光 | (4 / 4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 7 / 9

「揺らぎ」

コスト : 1 「改変 敵専用」

速度ダイス スロット+2。感情レベルの効果で 速度ダイスが增加しない。

毎幕ごとに、手元とデッキにある全てのページを除去し 使用するバトルページを手元に追加、全てのバトルページのコストが0になる。

「隊団戦術 : 標的」

コスト : 1 「創作 敵専用」

他の味方が 3名 生存している場合、指揮状態になる。他の味方が 3名 未満になれば 強襲状態になる。

指揮状態の間、下記の能力が発動する。
| 全ての被ダメージ・被混乱ダメージ・被状態異常が 2 減少して 体力が 150 未満にならない。

「幕の開始時、行動可能であればランダムな敵1名に「標的」効果を付与して 相手を攻撃する。「標的」効果

を受けた相手は その幕の間、全ての被ダメージ・被混乱ダメージ量が 5 増加して 反撃ダイスを振ることができない。

― 「標的」 効果を得たキャラクターが自分以外のキャラクターを攻撃した場合 または 「標的」 を得ていないキャラクターが自分を攻撃した場合、その幕と次の幕に パワー1、保護1、混乱保護1 を得る。

― 「隊長戦術」 標的 ――――
コスト : 1 「創作 敵専用」

(開始時は非表示、および無効。強襲状態になった時、上記の「隊団戦術」 標的」がこのパッシブスキルに置き換わって有効になる)

指揮状態から強襲状態になった時、全ての状態異常を解除して混乱抵抗値を全快。

強襲状態の間、下記の能力が発動する。

― 充電が 20以上 なら、毎幕ごとに自分以外の全ての味方に パワー1、保護2、混乱保護2 を付与。他の味方がいなければ自分に付与する。

― 幕の開始時、行動可能であればランダムな敵1名に「標的」 効果を付与して 相手を攻撃する。「標的」 効果を受けた相手は その幕の間、被ダメージ・被混乱ダメージ量が 5 増加して 反撃ダイスを振ることができない。

― 「標的」 を付与された対象を攻撃した時に 威力+2、攻撃が的中した場合は ダメージ量+3。

― 「RRRスーツ」 ――――
コスト : 1 「既存」

充電を最大20まで 得ることができる。

― 「Raven 施術」 ――――
コスト : 4 「創作」

混乱状態であれば、攻撃の被ダメージ量-3。

混乱状態から回復した時、混乱状態の間に受けたダメージ量に比例して パワー を得る(最小 1 被ダメージ10毎に獲得値

8 とパワー2 を得る。

防御「4」5」

「攻撃されない場合・充電5 を得る。

「戦況の把握」—————

コスト：0 「創作 敵専用」

味方指定 戦闘開始・次の幕にて 全ての味方に クイック1 を付与。 相手が味方であれば 2 を付与。

防御「4」5」

「攻撃されない場合・充電5 を得る。

「集団戦闘」—————

コスト：0 「創作 敵専用」

戦闘開始・他ランダムな味方3名に 保護1 を付与。

幕の終了時、このページのダイスが 1つでも 残っていれば、全ての味方の混乱抵抗値を全快して 次の幕にて パワー1、保護1、混乱保護1 を付与。

斬撃「4」8」

「マッチ勝利・今回の幕に 出血2 を付与。

防御「4」7」

「マッチ勝利・今回の幕に 出血1 を付与。

防御「4」7」

「マッチ勝利・今回の幕に 出血1 を付与。

「高圧飛翔」—————

コスト：2 「創作」

使用・充電2 を消費して、防御ダイス(1〜8)を追加。 今回の幕にて充電を消費していれば このページの全ダイス 最小値+2。

打撃「7」14」

「的中・次の幕に クイック1 を得る。

「戮域の波」—————

コスト：4 「創作 レイラン専用」

広域攻撃 | 個別

使い捨て 充電が 20 以上 なら 使用可能。
使用 ・ 手元に 「 戮域 」 を追加 。 次の幕に パワー 2
を得る 。

貫通 「 11 ～ 19 」

「 的中 ・ 今回の幕と次の幕に 脆弱 3 を付与 。

「 戮域りくいき 」 ――――

コスト : 1 「 創作 レイラン専用 」

手元から消滅しない 「 戮域の波 」 を使用した後の 3 幕の間
、 使用可能 。 使用不能になるとこのページは消滅して 代わ
りに 「 戮域の波 」 を手元に追加 。

このページのダイスは破壊不能で マッチ敗北しない限り 消滅
しない 。 消滅した場合は 充電 2 を消耗して ダイスが再び
追加される 。

斬撃 「 7 ～ 10 」

「 的中 ・ 今回の幕に 出血 1 を付与 。 相手の次のダ
イス 威力 2 、 相手に次のダイスが無ければ 次の幕に 出血
3 を付与 。

「 緊急警戒 」 ――――

コスト : 0 「 創作 敵専用 」

戦闘開始 ・ 封印された速度ダイスだけ このページの全ダイス
の威力が増加して 、 次の幕の開始時に 充電 6 を得る 。

防御 「 5 ～ 9 」

防御 「 5 ～ 9 」

斬撃 「 5 ～ 8 」

「 攻撃されない場合 ・ 次の幕の間 、 速度ダイスの封印と行
動不能に免疫になる 。

▶? コアページの詳細 「 カラスチーム 」

レア度 : 限定

● 基本ステータス :

体力 | (95)

混乱抵抗値 | (47)

速度 | (257)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

● パッシブスキル : 4 / 9

・ (速度)

・ (RRRスーツ)

・ (Raven 施術)

・ (充電研磨伝導爪)

▶ ? コアページ 「レイラン」

レア度 : 芸術

● 基本ステータス :

体力 | (105)

混乱抵抗値 | (58)

速度 | (257)

初期光 | (4)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

● パッシブスキル : 5 / 9

・ (速度3)

・ (RRRスーツ)

・ (Raven 施術)

・ (充電研磨伝導爪)

・ (矯正)

◆ コアページストーリー 的なもの :

・「カラスチーム」の本

第2群である我らがカラスは、標的を引き裂く為に爪を用いる。
この爪は長細さに見合わず頑丈な上に、中に複雑な回路を組んでいる。この回路に力を通せば、より能く斬れるように為る。我らはこの仕組みを標的に合わせて加減することにより時に豪快に、時に堅実に、時に徹底的に屠るのだ。

この加減というのは決して容易い業ではない、素人が生半可に扱えばどうなるか……と言ったものの我らはその先を知らない。いや、単に覚えていないだけかもしれない。その様な愚行をする筈がない我らには、どうでも良いことなのでな。

・「レイラン」の本

R社の第2群はどのチームも確実な制圧を掲げている。アライグマは電磁波で動きを鈍らせた敵を蹂躪し、コマドリは翼で築かれた障壁で着実に追い詰めていき、そして私たちカラスは爪で臨機応変に敵を一掃する。彼らは単体でも自分がすべき行動を把握して、即座に実行することができる判断力を十分に備えている。だが、彼らの強みはその上で私のような指揮者の指示に対応できることだ。本来、単独で行動しようとする身にとつては指揮というのは邪魔になることがある。自分で決めた行動と指示された行動が交差すると、僅かにでも迷いが生まれるものだからな。でもカラスたちはそうならない、それは私の能力というよりも、彼らの動きが優秀だと言う方が正しいだろう……統率者になったといえど、私もまだまだ精進しなければならぬ。

▶? 立ち位置・特徴 :

R社 第2群に属するチーム。

外れないように身体に固定されている長い爪のような武器にはエネルギーを纏うと斬れ味が強化される性質を持つ。エネルギー

ギー量を調整することによって破壊力の調整を自由にすることができる。

体格や服装はウサギチームの格好に近い。カラスをモチーフに作られたマスクを被っている。爪の武器は片方は前述のように固定されているが、もう片方の腕は固定具を外せるようになっており、細かい手作業をすることも可能。

パッシブスキル「充電研磨伝導爪」は、充電を得る効果が発動した回数で判定するため、充電が最大状態で充電を得た場合はカウントに入らない、ということはない。

専用バトルページ「黒い羽ばたき」はそのページを使用している幕の間、充電の獲得値が増加する効果を持つ。充電の獲得効果が複数回あるページとの相性が良い。また、光回復も攻撃的中時という条件があるが、2ダイス目なので防ぐとそれなりにマッチをすることになるので感情が溜まりやすい。

また、カラスチーム（モブ）専用のバトルページとして「確実な判断」を使用する。充電を獲得しながらページ抽出が可能で、黒い羽ばたきと合わせれば、充電を7得ることができる。

チームの隊長であるネームドキャラクター"レイラン"は敵補正が積みに積まれており、揺らぎと戦術：標的のパッシブスキルを持っている。

専用の攻撃バトルページ「戮域」および「戮域の波」は制空圏を作り出す技であり、戮域の波は制空圏を作り出した瞬間の余波で攻撃する。充電がある限りは反撃し続けられる効果を有している。尚、その性質上で他の反撃ダイス・保存された守備ダイスがあれば自動的にその後ろにダイスが移行する特性を持っている。

「戮域」の効果は1コストの反撃技という点でも特徴的だが、強力な効果なので、上手く利用すれば「戮域の波」よりも役立てることができる。

揺らぎの効果で手札と光が無限といっても、ギミック上は高コス

トを連発できるわけではない。

基本的に指揮状態の行動パターンは 速度ダイス3個の内、

— 1個目：敵専用ではないバトルページで「標的」効果の対象をターゲットに指定する。ただし「連続充電」だけは使用した後に 2幕の間、使用バトルページの候補から除外される。

— 2個以降：敵専用のバトルページ、奇数幕は集団戦闘を除いたもの（警戒指示・進撃指示・戦況の把握）、偶数幕は2枚（内1枚は必ず 集団戦闘）。

で固定されている。速度ダイスが封印されている場合は 1個目の行動を2個目以降が代行する。「標的」効果の対象がターゲット指定不能状態の場合、他のランダムな敵を代わりのターゲットにして指定する。

強襲状態の行動パターンは 速度ダイス3個の内、

— 1個目：充電が 20以上なら 専用ページを使用する（クールタイム 3幕）。そうでない場合、専用ページのクールタイム中であれば「エネルギー裂傷」を、充電が20未満なら「貪る」または「高圧飛翔」を使用する。

— 2個目：充電を得るバトルページを主に使用する。候補としては 連続充電、草食みの2種類で 専用ページを使用している幕の間や 前の幕に「連続充電」を使用している場合は、草食みになる。

— 3個目：基本的に「黒い羽ばたき」のみを使用するが、専用ページを使用した次の幕には必ず「戮域」を使用して 戮域の反撃ダイスが攻撃されなかった場合は次の幕も使用する。

で固定されている。速度ダイスが封印されている場合は 2個目の速度ダイスが本来の行動パターンを無視して「緊急警戒」を使用する。2個目も封印されている場合は 3個目が代行する。この「緊急警戒」ページはこの状態でのみ見ることが出来る。

また、「標的」効果の対象がターゲット指定不能状態の場合、攻撃対象を他のランダムな敵に変更してターゲットに指定する。

ギミック攻略としては 指揮状態の間は「標的」効果を付与された司書がレイランとマッチまたは反撃潰しをして、他の司書たちがカラスチームと戦闘、数を減らして行って強襲状態に移行させる。強襲状態になったら後は今度は「標的」効果を付与された司書はレイランとの接触を避けて、他の司書で戦いながら倒す。という形式になる。

「標的」効果の被ダメージ量が増加するという効果は 攻撃は勿論のこと、その他の全てのダメージに対して適応される。出血や火傷といった無属性のダメージも 5 という少なくとも数量が追加されるのは地味に厄介だ。

反撃を振ることができないという効果は、反撃ダイスが追加された瞬間に即座に破壊される仕組みとなっている。またこの内容までは表記されていないが バトルページのマッチで使用されずに保存された守備ダイスも破壊の対象になっている。

● 創作ページ・スキル名称 英語用 :

「Raven 施術」↓(Raven Augmentati on)

「充電研磨伝導爪」↓(Charge|Sharpening High Conductivity Claws)

「黒い羽ばたき」↓(Dark Flapping)

「確実な判断」↓(Reliable Self|Behavior)

「貪る」↓(Devour)

「連続充電」↓(Countless Charge)

「エネルギー裂傷」↓(Energy Laceration)

「隊団戦術 : 標的」↓(Team Tactics : Objective)

「隊長戦術：標的」↓(Leader Tactics : Objective)

「矯正」↓(Adjustment)

「警戒指示」↓(Vigilante Instructions)

「進撃指示」↓(Charging Instructions)

「戦況の把握」↓(Combat Grasping)

「殲滅命令」↓(Extermination Directive)

「緊急警戒」↓(Emergency Vigilante)

「高圧飛翔」↓(High Voltage Flight)

「戮域の波」↓(The Wave of Execution)

「戮域」↓(Areas of Executing)

混乱状態になる。

このキャラクターは 混乱の回復に 2幕 を要する。代わりに 混乱状態の間は 全ての被ダメージを 0 にして 司書のターゲットに指定されない。混乱状態で幕を終了する度に 体力を 60 回復する。

―「渴望」―

コスト：？ 「創作」

陽が死亡した時、体力が 1以下 であれば 共に死亡する。
。 体力が 1以下 でない場合、全ての状態異常を解除して 混乱抵抗値を全快する（混乱状態も回復する）。

―「不調和」―

コスト：？ 「創作」

3幕周期で 広域攻撃ページを使用する。

該当ページを使用する幕の間、自分も含めた全キャラクターに 不調和 を付与する。ただし、「白いペンダント」が 手元にある司書はこの効果から除外される。

不調和：「創作 専用効果」

威力の効果を 1倍 に受ける。体力・混乱抵抗値 を回復する効果を無効化、無効化された回復量と同じ値だけ ダメージを受ける（混乱抵抗値回復なら 混乱ダメージに置き換わる）、幕の終了時まで有効。

この効果を持っているキャラクターに 2つ目の「不調和」は付与されない。

▶？ 使用するバトルページ：

カラー コスト ページ名称

- 1 ・ 青 ? 混沌の波
- 2 ・ 青 ? 力泳
- 3 ・ 青 ? 頭突き
- 4 ・ 紫 ? 白の渴望
- 5 ・ 紫 ? 破滅の眼光

「混沌の波」――

コスト：0「創作」

戦闘開始・今回の幕にて自分に「不調和」を付与。

貫通「4」
「的中・相手に2ダメージ」

貫通「4」
「的中・相手に2ダメージ」

貫通「4」
「的中・相手に2ダメージ」

貫通「4」
「的中・相手に2ダメージ」

貫通「4」
「的中・相手に2ダメージ」

「的中・相手に2ダメージ」

「力泳」――

コスト：0「創作」

斬撃「4」
「的中・相手に2ダメージ」

打撃「5」
「的中・相手に2ダメージ」

「的中・次の幕に束縛2を付与」

回避「2」
「的中・相手に2ダメージ」

「頭突き」――

コスト：0「創作」

打撃「11」
「的中・相手に2ダメージ」

「的中・次の幕と2幕後に麻痺3を付与」

防御「2」
「的中・相手に2ダメージ」

「白の渴望」――

コスト：0「創作」

戦闘開始・相手が司書であれば、「不調和」効果を付与

防御「6」
「的中・相手に2ダメージ」

斬撃「6」
「的中・相手に2ダメージ」

「的中・相手に2ダメージ」

「破滅の眼光」――

コスト：0「創作 広域攻撃 | 個別」

手元に「白いペンダント」があるキャラクターがいれば、

「白いペンダント」

コスト：1「創作」

手元から消えない 装着時発動 味方指定・このページが消滅する。相手の手元に「白いペンダント」を追加して、体力を5回復。

このページが手元にある間、威力の効果が無効になる。また、全ての混乱耐性が「耐性」に変更されて幕の開始時に混乱抵抗値を最大の20%回復。

このページが手元にある状態で陰に接触した場合、全ての司書が死亡する。3（幕毎に数値が減少する）幕が経過すると混乱状態になってこのページが消滅、体力を200残した状態の陽が舞台に復活する。

▶？ 主なシステム・特徴：

宗教の階層の第4幻想体戦を想定。本編では第3幻想体戦の「蒼い星」までしか宗教の階には存在せず、完全開放戦での報酬の幻想体ページが6枚という調整だったが、この幻想体戦はそうでなかった場合を想定している。司書の人数は4人、課題は赤い霧の本、ミヨの本、そして一般招待である夜の錐のアランの本を入手すること。

この仮想幻想体がある場合、第3幻想体戦の「蒼い星」を攻略した後に司書補が5名に増えず、この幻想体戦を攻略した後に司書補が増えるという仕様であるとする。

既存の幻想体戦「赤い頭巾の傭兵」や「憤怒の従者」と同様に、幻想体たちが舞台の両側におり、司書たちが中央にいる立ち位置をしている、陰が左、陽が右側に位置する。

司書の勝利のためには、陰の陽の両方を倒す必要がある。ただし、幻想体の攻撃に注意しなければ、毎幕において即

座に敗北する危険性があることを留意しなければならない。

想定されている攻略方法は主に 2つ、陰を仮死状態にしてから2幕以内に陽を倒し切る方法、もう1つは陽を倒してから3幕以内に陰を倒し切る方法、どちらにしる陰と陽は体力が高いため、まずは体力を削る作業が必要である。

陰と陽は互いを攻撃するような行動を毎幕とるので、司書が積極的にターゲットを誘導しなければならない。幻想体たちの速度は 2↪4、1↪4 と低いものの、それでも運が悪ければ誘導ができずに敗北が確定しまう可能性もあるので、速度の高いキャラクターかクイックを積める構成にすると安定しやすい。

陰を撃破する場合、威力や回復に頼った戦術は悪手となる。特殊ステータス「不調和」により増加している威力は減少に、回復はダメージに変えられてしまう。それを逆手にとれば、威力が減少している状態を増加している状態に変えることもできる。デバフを付与する戦術もこの不調和効果によって、虚弱・武装解除に限り逆効果になる可能性があるので注意。また、貫通属性の耐性が高いので、それ以外の斬撃・打撃で叩くことを推奨する。

陽を撃破する場合、効果ダメージは体力・混乱に関わらず、体力回復に変化させられてしまうので、なるべく効果ダメージ系のバトルページ・パッシブスキルを積まない方が良い。純粋なダメージ量の増加などは有効なので、地道に削るのが最善。

陽の攻撃には、マッチ勝利するとバフを貰える効果がある。その効果は陽をそのまま攻撃するならありがたいが、陰を攻撃する場合には、不調和効果が働いてデバフとして作用する可能性が高いので注意。

耐性や体力面から見た場合、陰よりも陽の方が撃破する時間は早く済むだろう。陰を先に倒しても、同じ幕に陽も倒さない限りは、幕の終了時に体力回復のギミックの所為で、再復活が確定してしまうのが難点。

だからといって陽を先に倒してしまうと、「白いペンダント

「が手元にある司書は陰に対して 攻撃することもされることも許されないので棒立ちするしか無く、残りの司書3人でどうにか3幕以内に陰を倒す必要になる。体力を上手く調整できれば、どちらから倒しても素早く制圧できるが それを失敗するかなりの長期戦になってしまう。攻略をしやすくする方法としては、陰の不調和ギミックを利用して 威力がマイナスになりやすい構成をすること等が挙げられる。一般招待の夜の錐のゲストが持つ共通のパッシブスキル「ステイレット」は 本来は貫通威力を大きく上げる代わりに 貫通以外の攻撃ダイスを使えなくするものだが、この幻想体に限っては 不調和効果を受けている間に 打撃・斬撃 威力+2 として働くので それを利用すれば威力で殴ることも可能だろう。他の例としては 都市悪夢のバトルページである 「遂行者の剣」や 「裏路地の夜」 または都市伝説の 「くどい！」に 都市の星の 「盲目的な信念」といった威力減少のデメリット効果を持つバトルページをデッキに入れることでもメタデッキとして活用できるだろう。

◆ 背景を流れるテキストフレーバー :

陰のフレーバーテキスト（赤黒い縁をした白文字、陰が混乱状態の間はこのテキストは出てこない）

- ・ 汝が、我の一部が、我の元へ向かっている。
- ・ 彼らは我を忌み嫌う。何故、我は存在するのか。
- ・ 我はもう、この本能を隠したりなどしない。
- ・ 今、汝は空となり 我は地となろう。
- 陽のフレーバーテキスト（青白い縁をした白文字、陽が舞台にいない間は このテキストからは出てこない）
- ・ …… 時間だ、私たちが 再び一つになる時が来た。
- ・ そうだ、私たちは元々は一つだった。
- ・ 私たちを分かちなど 無益なことだろうか？
- ・ 世界は私だけで成り立ちはしない。貴方があって、世

界は成り立つのだ。

◆ 司書たちの特殊セリフ :

指定司書 ホクマー

開始時

・ 落ち着いて行きましょう、手違い一つが終わりに繋がります。

死亡時

・ ……

制圧時

・ どのような思想を抱こうが、光が差したならば どこかに影も生まれるものです。

司書補

開始時

・ どうかかして、あの二体を突き離さないといけないな。
・ 黒い方は見たことあるけど、白い方ってあんな形してたっけ？

・ ここでアレが飛んで来たらどうなるかは分からないが ……
ヤバいことになるのは確かだろうな。

死亡時（ " 巡り合う鯉" によるギミック死 ）

・ クソツ …… 失敗した ……

・ な、なにが、おこつ、て。

・ …… ほらな、ヤバいって言ったろ。

制圧時

・ ふう！ 流石にヒヤツとしたなあ。

・ いつもと違って前も後ろも気にしないといけないのって、思っていたより面倒でしたね。

・ 少し興味もあつたけど …… いや、やっぱり怖いからいや。

◆ 幻想体ページ・E・G・O :

- ・ 悪魔のペンダント
- ・ 白いペンダント
- ・ 破壊の本能
- ― 赤 ④ 不調和

― 「悪魔のペンダント」 ―――

P / N : ー 3

其の黒いペンダントはどんな暗闇よりも黒く、世界のどんな暗闇より暗い。職員は其のペンダントに触れることも、所持することもない。見るだけでも其れは人の心を暗くする。

幻想体レベル ー I

「味方1名」

幕が終了する度に 最大体力の 5% に相当するダメージを受けて (最大 7)、次の幕にて 虚弱、武装解除 を 1 得る。

生きている司書の中に 陽の幻想体ページを持っているキャラクターがいれば、コスト 1 / 「装着時発動 使用時に手元から消えない 今回の幕の間、威力の効果を ー 1 倍 に受ける」効果を持つ 不調和ページを 手元に追加する。

― 「白いペンダント」 ―――

P / N : + 2

ここを訪れる者たちは、私が持つ気運を望んでいた。彼らの言葉によれば、心が澄み暖かさを感じるといふ。

幻想体レベル ー II

「味方1名」

ページ選択時、このキャラクターが陰の幻想体ページを持っている場合は 全敵に最大体力の 30% に相当するダメージを与えて 持っている幻想体ページが全て消滅する (最大 4 2)。

生きている司書の中に 陰の幻想体ページを持っているキャラクターがいれば、全ダイスの威力が 1 増加して 全ての混乱耐性が 「耐性」 になる。また、幕の開始時に 混乱抵抗

値を 15% 回復する（混乱状態なら回復しない）。

「破壊の本能」

P / N : ±0

幻想体レベル Ⅱ

私はそれを止めることも隠すこともできなかった。遠くから自分に向かって泳いでくる白い彫刻が、いや 長い間 見られなかった私の片割れが見えた。

「味方1名」

幕の開始時、ランダムな敵1名に「本能」の効果が付与される。

「本能」効果を持っているキャラクターに攻撃を的中させた時、次の幕にクイツク1を獲得して相手に5〜8のダメージと混乱ダメージを与えて「本能」効果を消滅させる。

「本能」の効果を持たないキャラクターから攻撃を受けた時、相手にダメージか混乱ダメージのどちらかを2〜4与える。

「不調和」

コスト : 4 「創作」

使用・斬撃ダイス（11〜17）を追加して、次の幕にて 虚弱1 を互いに付与。

回避「13〜18」

貫通「6〜9」

「的中・次の幕に 出血1 を付与。このダイスを再使用（最大 2回）。

幻想体ページは 悪魔のペンダント、白いペンダント、破壊の本能 の3種類。E.G.O. は4コストの不調和。

「悪魔のペンダント」は選択当初はデメリット効果しか持たなず、威力デバフに割合ダメージが毎ターン入ると凶悪なもの。ただし、レベル2の幻想体ページである白いペンダントを選ぶこ

とが出来れば 威力の効果を逆転させるページが手に入るので 威力デバフの効果はメリットとして利用することはできる。ダメージの方はどうにもならないので回復が必須、この幻想体自体はデメリットの方が大きい。白いペンダントの効果を発動させる為には取らなければならない。

"白いペンダント"は悪魔のペンダントを選択していなければ無能力であるが、そうでなければ大きな恩恵を得られる。悪魔のペンダントを持っている司書に持たせれば 即座に敵全体にダメージになる。幻想体ページが消滅する効果は 悪魔のペンダントが消えるのでデメリット消去にもなるが、他の幻想体ページがあるとそれも消滅してしまうので要注意。陰の幻想体を持たない司書に装着した場合でも 威力の増加がある上で、混乱耐性の強化に毎ターン混乱回復は 対混乱として優秀な効果をしている。

"破壊の本能"は陰の性質のみを司書が得る幻想体で、幕毎に1人指定されるターゲットを攻撃することで、ダメージソースが大きく跳ね上がる。「本能」の効果はこの幻想体ページを持つキャラクターが攻撃することでしか消滅しないので1ターン攻撃できなかつたとしても損になることはない。「本能」を持たないものに攻撃された時のダメージ量も極めて低いわけではないので防御や保護で受けに回るだけでも体力を削ってくれるようになる。この幻想体ページは陰の力を元にしているが、白いペンダントの幻想体効果である"陰の幻想体ページ"の対象になるのは"悪魔のペンダント"のみなので注意。

E.G.O.『不調和』は4コストの近接バトルページで、使用している間は前作 Lobby Company Corporation のE.G.O.と同じ服装と武器の姿になり、連続した刺突攻撃から 黒い墨のような跡を残す斬撃攻撃をする。ダイス構成は その前に最初のダイスが回避があり 13〜18 と出目がかなり高い。それでも対一撃だと負ける可能性が高いが対連撃には向いている。また、その後の貫通攻撃も中しないと

連撃にならない上で 6〜9 と非常に高くはないので相手の強い攻撃には潰されてしまうことがある、回避ダイスで先に相手のダイスを消費させて一方攻撃する形で攻撃できるのが理想的、最後の斬撃はページを使用した時に追加されるという仕様なのでページとしては攻撃ダイス1つという判定になっており、プルート戦では力の契約で使用できなくなることはない。

ただし、効果ダメージを与える効果が多すぎる観点から言えばプルート戦で使用されるとギミック無視（第一フェーズで全免疫のプルートを効果ダメージで倒す攻略）がより簡単になり意図せずともその攻略をしてしまう可能性も出るので実装向きではないと思われる。

哲学の階 「火の鳥」

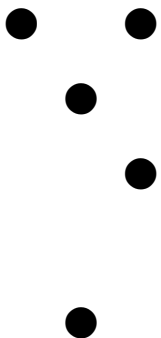
※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

◆ 想定された状況

- ・ 階層 : 哲学の階 解放レベル : 3
- ・ 味方 : 4人 (ビナー、司書補 3名)
- ・ 敵 : 1体 (火の鳥)

▶? キャラクター配置

(このカツコが 1行 で収まっていない場合、文字が大きい)



● | 指定司書 ● | 司書補 ● | 火の鳥

- ・ 課題 : 下記の本を手に入れる
- ニコライの本 (ストーリー接待 R社 より)
- 紫の涙の本 (ストーリー接待 紫の涙 より)
- ウアジエトの本 (一般招待 ウアジエト より)

『火の鳥 / The Firebird』

▶? 基本ステータス :

火傷の値が 切望の値の 1/5 だけ増加。

近接バトルページで 攻撃的中時、相手に 火傷1 を付与。

「燃え尽きた心」—————

コスト：？ 「創作」

このキャラクターが混乱状態でない場合、混乱抵抗値が 0 になった司書に 火傷8 を付与。この効果で火傷を付与した後、対象の火傷の数値が 20以上 なら、対象を倒して 切望の値が 2 減少する。

切望x：「創作 専用効果」

この数値が 0 になると火の鳥は 戦闘に対する関心を無くしてしまう。

焼かれた目：「創作 専用効果」

最高速の速度ダイス1つを除いた他の全ての速度ダイスが使用不能になる。火の鳥に攻撃的中時、火の鳥が 切望1 を得て、近接バトルページでマッチ勝利時、自分が 克服1 を得る（幕毎にそれぞれ 3回 まで発動）。

幕の開始時、光を 1 追加で回復して クイック1 を得る。

克服x：「創作 専用効果」

特定バトルページのマッチ進行時、相手の近接バトルページのダイスの最大値、最小値がこの数値の 2倍 だけ増加。

最大で 12 まで得ることが可能。混乱状態になると数値が 0 になる。

祝福：「創作 専用効果」

この効果が付与された時、自分に付与された克服と状態異常を全て除去して 体力を最大の 50% 回復。焼かれた目の効果が 消滅する。

火の鳥とマッチ進行時、威力が 1〜2 増加。火の鳥を攻撃する時、攻撃ダイスの属性と火の鳥の耐性情報に関わらず

打撃「7」
「的中・火傷5」を付与。

「熱を帯びた羽ばたき」

コスト：1 「創作」

攻撃が1回も的中しなかった場合、次の幕の開始時に
数値が1増加して束縛1を得る。

防御「2」
「貫通」3

貫通「3」
「打撃」3

打撃「3」
「斬撃」3

斬撃「3」

「的中・火傷1」を付与。

「扇がれた熱風」

コスト：1 「創作 遠距離」

攻撃が1回もの中しなかった場合、次の幕の開始時に
数値が1増加して束縛1を得る。

打撃「6」
「的中・相手に火傷が3以上ある場合、相手に10

混乱ダメージ。

防御「3」
「光輝く突進」

コスト：0 「創作」

このページを使用している間、互いのダイスは威力の効果を
受けない。

相手の克服の値の2倍だけ、相手のダイスの最大値、
最小値が増加する。

貫通「21」
「マッチ勝利時・相手の次のダイスを破壊、破壊したダイ

スの最大値だけ相手に混乱ダメージ。

「マッチ敗北時・引き分けた時・相手の克服があれば、相
手に「祝福」の効果を付与。

「心を焦がす羽根」

コスト：0 「創作」

目を焼かれているか 祝福の効果を持つキャラクターは、この攻撃のターゲットを変更することができない。

戦闘開始時 ・ 今回の幕の間、全てのキャラクターは火傷の効果でダメージを受ける時に、その半分の数値分だけ混乱ダメージを受ける。

使用時 ・ 相手の目を焼いて、相手の混乱抵抗値を 50%回復。

回避「1 2」 「1 4」

打撃「1」 「2」

▶? 主なシステム・特徴：

哲学の階層の第4幻想体戦を想定。本編では第3幻想体戦の「審判鳥」までしか哲学の階には存在せず、完全開放戦での報酬の幻想体ページが6枚という調整だったが、この幻想体戦はそうでなかった場合を想定している。司書の人数は4人、課題はニコライの本、紫の涙の本、そして一般招待からウアジェトの本を入手すること。

司書の勝利のためには、火の鳥が保有している「切望」の値が0にならないように調整する必要があるが、攻撃を続けていけばそこまで気にする必要はない。

想定されている攻略方法は主に2つ（本当は1つ）、ギミックを丁寧に進めていって司書が目を焼かれる ↓ 克服を得る ↓ 祝福を得る ↓ 本格的に倒すためにダメージを与えるの工程を課す。ただし、火の鳥のギミックに体力が下がらない効果があるわけではないのでギミックを無視して抵抗、耐性の上から削ってゴリ押すことも可能である。本来は想定していなかった2つ目の攻略法なので、妖精や腐食に出血などの状態異常攻めはメタられており、攻撃かその攻撃効果の固定ダメージで

超耐性の体力 700 を削り切るには 苦勞するだろう。
初手でビナーが目を焼れて 弱体化されてしまうので、ビナーに頼ることは難しい。また、克服を得る条件に 近接バトルページであることでビナーは克服を得られないので 弱体化が永続であることが確定してしまっている。その為、ギミックを攻略する場合は まず3幕目まで耐えて 司書補が目を焼かれる必要がある。

常に火傷付与とバトルページによる火傷付与も相まり 被ダメージが絶えないので、回復ソースを積んでおくことを推奨する。そして、目を焼かれる前提の司書補は 臨戦などの初手ドロワーを積んでさえおけば、ドロワーソースを大量に入れておかなくても回るかもしれない。

祝福を得るためには 「光輝く突進」 に勝たなければならず、威力無効下での 21〜23 なので 麻痺を付与して 最大値が 20以上 のダイスで挑まないと普通は勝てないが、克服を事前に得ている ∴ もっと細かくいえば 克服が 10以上 あればおおよそマッチ勝利ができるようになると考えている。
ギミックの工程にいかんせん時間が掛かるので、火傷を代表した被ダメージで体力が尽きるまでの タイムアタックとなる。
特に克服持ちのキャラクターが速度下振れ、あるいは火の鳥の速度上振れで、そもそもマッチできないという運ゲーが攻略途中に発生することが問題。火の鳥の上振れに関しては 火の鳥と戦っているだけで 束縛付与ができるのだが 司書側の下振れに関してはどうしようもないので 事前に最低速度が高いコアページにしておくことを推奨する。

◆ 背景を流れるテキストフレーバー：
火の鳥のフレーバーテキスト（赤色の縁をした白文字）
通常時

- ・ 久しぶりだな、ここにもう人は来ないと思っていたよ。
- ・ 私の噂を耳にして 此処に足を運びに来てくれたのか？

・ もしそうであるというのなら … 狩りを始めようか。
・ さあ、私を捕らえてみる！ そして … 栄光を手にするのだ！

特殊バトルページを使用する時

・ もっと … もっとだ！ その程度では 私は捕まられない。
・ 私のこの煩わしい苦痛を、もう感じさせないように …
・ せっかくその瞳に焼きつけてやったんだ。最後まで私を諦めないでくれよ。
・ さすれば、私は頑張ったお前たちに褒美を与えてやろう！

◆ 司書たちの特殊セリフ …

指定司書 ビナー

開始時

・ ……！ …… 此れはまた …… 興味深い物だな。
・ ……

死亡時

制圧時

・ ご苦労様。戻って休むのが善いだろうな。

司書補

開始時

・ あれ、確かに鳥だけど コイツだけ仲間外れじゃないか？
・ よく脱走して 酷い熱で苦しめてくる癖に 怪我を治してくれることもあつて よく分からない奴だったなあ。
・ ……！ ビナー様！ 大丈夫ですか!?

制圧時

・ 熱い心に向けられたいってのは分からないけど、孤独が怖いってのは分からなくないかな。
・ 昔の人間から抱いた期待に向けられて 勝手に失望するのは理不尽じゃないか？

・ 別に僕たちは 名誉や光る羽根なんて要らないけどね。

◆ 幻想体ページ・E・G・O :

・ 狩りの望み

・ 失明

・ 祝福

― ・ 赤 ⑤ 名誉の羽根

― 「狩りの望み」 ―――

P / N : 1

自分の羽のように燃えたぎる熱望を狩りへと抱いてくれればと、鳥は彼らにただ求めていたのです。

幻想体レベル 1

「味方1名」

マッチ進行時、互いの攻撃のダメージ量が 30% 増加する

。 マッチ勝利時、相手に 火傷と出血を 1〜2 付与する

― 「失明」 ―――

P / N : 2

幻想体レベル 1

あの鳥が伝説にのみ語られる存在になると、失明に至る激痛が鳥の目に走りました。捨てられた森に鳥がただ取り残されました。 なにも見えない羽のまばゆい鳥でした。

「味方1名」

最高速の速度ダイス1つを除いた 他全ての速度ダイスが使用不能になる。

幕の開始時、(使用不能になった速度ダイスの数 + 1) の値だけ クイックを得て 光を回復する (最小 3)。

― 「祝福」 ―――

P / N : +2

その羽はどんな闇でも飲み込むくらいに熱く白く光り輝いています。 その羽を欲しがった狩人は数知れません。 名誉と誇

りにかけて、彼らは鳥をつかまえようと思いました。

幻想体レベル — II

「味方全員」

ページ選択時、全ての味方の体力を最大の 15% 回復して、対象に付与された状態異常を半分に減少させる（最大 36）。

「失明」の幻想体ページを持つキャラクターがこの効果を受けた場合、速度ダイスが使用不能になる効果を無効化する。

「狩りの望み」の幻想体ページを持つキャラクターがこの効果を受けた場合、次の幕の開始時に パワー3、クイック3を得る。

「名誉の羽根」

コスト：5 「創作 遠距離」

攻撃的中時、火傷3 を付与して 相手に 4 混乱ダメージ。

斬撃	「	5	」	「	7	」
斬撃	「	5	」	「	8	」
斬撃	「	6	」	「	8	」
貫通	「	7	」	「	11	」
回避	「	5	」	「	10	」

幻想体ページは 狩りの望み、失明、祝福 の3種類。
E.G.O. は5コストの遠距離攻撃ページである 名誉の羽根。

「狩りの望み」はシンプルな効果で マッチ勝利すれば攻撃ダメージ増加、状態異常付与で、マッチ敗北すれば 被ダメージ増加となる。

「失明」は火の鳥の幻想体戦であったように 速度ダイスが封印されることで 1回行動を強制させる。この効果は幻想体戦のものとは異なり 速度3 で感情レベルの効果を抜きにして 速度

ダイスが 3 つになってとしても 1 つしか使えなくなる点からデメリットの大きくなっているが、クイック獲得と光回復のお陰で毎幕3〜4を連打しても光不足にならないというメリットもある。

"祝福"は単なる全体HP回復として活用することができると、失明と狩りの望みの幻想体ページ持ちに対する強化とデメリット消去の効果を発動させられると、特に失明のデメリット消去の方は非常に強力。

E・G・O『名誉の羽根』は5コストの遠距離バトルページで、シンプルなダメージソープとなる攻撃となっている。使用している間は前作 L o b b o t o m y C o r p o r a t i o n のE・G・Oと同じ服装と武器の姿になり、浮遊する光輝いた短剣が対象に向かって飛来して通りすがりに引き裂いていく。最後の貫通ダイスは使用者自身が炎と輝きを纏って対象へと突進する（歴史の階E・G・O『ホーネット』が近いイメージ）。

全攻撃の中で火傷12と16 混乱ダメージを与えられる。攻撃ダイスの数値は極めて高くはないので一撃系とマッチすると不安だが、威力増加などを積んでいけばゴリ押しできるかもしれない。

組織員はアロハシャツを着ている。武器は人によって異なるので、決まりは無いようである。ぽんぽん菓子が組織名の由来だと思われ、ボスのセリフから、ハバネロ派、精肉店派などとライバル組織などが存在すると推測される。

キャラクターはモブとボスの2種類のみ。

パッシブスキルはあつてないようなものの「縦斬り」と1/5の確率と低確率ながら、攻撃の最小値を上げる「願望抽出」がある。運で自力で最大値を引ければ、このパッシブスキルは必要ないのだが、バトルページの「最大値なら威力増加」の効果を発動させられる可能性を上げることができる。

コスト : 3 「創作」
 戦闘開始 ・ 敵1名にランダムに 虚弱1 を付与
 防御 「 3 」
 貫通 「 3 」
 回避 「 2 」

『マリアッチ 組織員2』

▶? 基本ステータス :

体力 | (66)

混乱抵抗値 | (39)

速度 | (2) (4)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 弱点 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 抵抗 / 普通

▶? パッシブスキル : 2 / 9

| 「ダンスへの昇華2」 |

コスト : 4 「創作」

1幕の間、ポジティブエモーションを 5枚以上 獲得した場合は 次の幕にて パワー1 を得る。

| 「即興乱打」 |

コスト : 1 「既存」

打撃攻撃が的中した時、次の幕に 敵1名に 脆弱1 をランダムに付与 (幕毎に 1回)。

▶? テツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

1 ・ 緑 ? オーレ!

2 ・ 緑 ? オーレ!

登場する組織。J社のカジノを牛耳る組織たちの一つ。組織員はポンチヨを着ていて、戦闘にはマラカスを武器としている。： 殺傷能力が無さそうだが、実際にプレイ経験のある方の中には苦戦した人もいるのではないだろうか（主にボス戦で）。「賭博は楽しむためのだけの行為」という考え方と、いかなる痛みや悲しみもダンスに昇華させなければならぬという、都市では優しい部類ではあるものの、組織特有の変わった規則を持っている。

個人的に 戦い方や考え方の一部が Library Of Raina のブレイメンの音楽隊に似た印象を感じさせるが、音楽ではなくダンスの方を重要なものとしている。

キャラクターはモブが2種類、ネームドがアイドと呼ばれる。パッシブスキルは「即興乱打」が全キャラ共通で、アイドのみが速度持ち。また、「ダンスへの昇華」という固有スキルを持つている。これも種類が2つあり、どちらも感情コインを一定数得ることを条件にバフを得る効果。ここでの獲得は蓄積とはまだ別なので、感情コインの蓄積上限が3しかない感情レベル1〜2段階や、逆に感情レベルが最大の5にまで達していた状態でも、マッチやページ使用で感情コインが発生さえすればバフを得続けられる。

バトルページ構成は、味方にバフ、敵にデバフをランダムに付与の効果が特徴的。即興乱打がある癖して、そこまで打撃ダイスが多いとは言えないが、ボスのアイドとなれば、打撃ダイスが大半になる。「ダンス対決」や即興乱打パッシブで脆弱を付与して「興に乗った刺突」で高威力の一撃を狙う

モブ1 はダンスへの昇華1 と「平和の踊り」による守備系で、モブ2 はダンスへの昇華2 と「情熱の踊り」による攻撃系という区別がある。

ネームドキャラクターであり組織のボスであるアイドは敵専用パッシブである統率者とパーティタイムで自分も味方も大きく強化

する。特にダンスへの昇華²の発動がかなり容易になる点と感情レベルがほぼ毎幕上がる点が凶悪。その上でアイド自身には「パニャータパーティー」の打撃威力補正とバフが諸々乗った超威力補正状態には要注意。

カラー コスト ページ名称

- 1 ・ 青 ① 純粹の証明
- 2 ・ 青 ① 純粹の証明
- 3 ・ 緑 ① 釘打ち
- 4 ・ 緑 ① 釘打ち
- 5 ・ 青 ② 刺し進める
- 6 ・ 青 ② 刺し進める
- 7 ・ 青 ② 刺し進める
- 8 ・ 紫 ③ 異端審問
- 9 ・ |

| 「純粹の証明」 |-----|

コスト : 1 「創作」

使用 ・ 光 1 回復して、次の幕に 狂信1 を得る。

貫通 「 2 」 7 「

防御 「 2 」 5 「

| 「釘打ち」 |-----|

コスト : 1 「創作」

貫通 「 2 」 7 「

「 的中 ・ N社の釘1 を付与

貫通 「 2 」 7 「

「 的中 ・ N社の釘1 を付与

| 「刺し進める」 |-----|

コスト : 2 「創作」

回避 「 2 」 8 「

「 マッチ勝利 ・ 自分の次のダイス 威力+1

貫通 「 3 」 8 「

「 的中 ・ N社の釘2 を付与

| 「異端審問」 |-----|

攻撃して相手を倒した場合、即座に混乱抵抗値を 30% 回復して 次の幕にて 狂信1 を得る。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9
カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ① 純粹の証明
- 2 . 青 ① 純粹の証明
- 3 . 緑 ① 釘打ち
- 4 . 緑 ① 釘打ち
- 5 . 紫 ② 罪を洗い流す
- 6 . 紫 ② 罪を洗い流す
- 7 . 青 ② 刺し進める
- 8 . 紫 ③ 異端審問
- 9 . 1

1「罪を洗い流す」

コスト : 2 「創作」

使用 . ページを 1枚 引く。

貫通「 3 」

「的中 . 次の幕に 狂信1 を獲得

打撃「 3 」

「的中 . 次の幕に 狂信1 を獲得

『N社 大鎚』

▶? 基本ステータス :

体力 | (93)

混乱抵抗値 | (55)

速度 | (2) 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

コスト : 3 「創作」

打撃混乱ダメージ量+2、貫通ダメージ量+2。

└─「高貴な犠牲」┐

コスト : 3 「創作」

他の味方が死亡した場合、即座に混乱抵抗値を30%回復して狂信1を得る（混乱状態の場合は発動しない）。

└─「大釘」┐

コスト : 3 「創作」

貫通攻撃が的中した場合、N社の釘1を付与。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ① 純粹の証明
- 2 . 青 ① 純粹の証明
- 3 . 青 ① 純粹の証明
- 4 . 緑 ① 釘打ち
- 5 . 紫 ② 罪を洗い流す
- 6 . 紫 ② 罪を洗い流す
- 7 . 青 ② 異端の抹殺
- 8 . 青 ② 異端の抹殺
- 9 . 金 ④ 愚かなり…!

└─「異端の抹殺」┐

コスト : 2 「創作」

使用時 . 自分の混乱抵抗値を5回復

貫通「5」

┌ 的中 . N社の釘2を付与

└─「愚かなり…!」┐

コスト : 4 「創作」

戦闘開始時 . 全ての味方に狂信1を付与。

防御「3」

貫通「 5」 10」

「 的中 ・ N社の釘2 を付与。

貫通「 5」 10」

「 的中 ・ N社の釘2 を付与。

貫通「 2」 7」

▶? 立ち位置・特徴 :

Limbas company の『地獄』ストーリー3章で登場する組織。N社の団体であることが明かされているがその詳細な関係性は具体的にない。義体を有する人間を「異端」と定め、排除することを目的としている。その義体に対する忌避感は極めて強く、ただ殺めるだけでなく拷問を加えて苦しめることを躊躇わらない。特に彼らの拠点に連れて行かれた人物は、義体の者は当然のようにたとえ義体のない人間でも敵対したり異端の排除に水を差すようであれば加担者として彼らの排除対象となる。

組織は統率者の「握る者」とそれに追従する者「金鎚」「で構成されており、金鎚には小鎚、中鎚、大鎚というクラス分けが存在している。

状態異常「N社の釘」は物言わぬ少女の幻想体の釘とは全く異なり、リンバス通りの長期的な出血付与の効果を持っている。 「狂信」の効果はN社の釘がある相手に対して威力+1を最低効果として、数値が高い程にダメージ量増加の効果が発動する。1幕のみで持続できないと考えても威力補正・ダメージ量補正を両立できるバフは強力であると判断した。その為、パワーよりも簡単に得ることができると判断した。獲得量を高めることは難しい。

キャラクターはモブ3種類とボスの計4種類。
パッシブスキルはダメージ量補正の「釘と金鎚」に味方

が死亡することで混乱回復と狂信を得る「高貴な犠牲」を全員が持っている。中継からは敵を倒すことで混乱回復と狂信を得る「処断の喜び」も持つようになる。「高貴な犠牲」の狂信獲得は即時なので、行動前に味方が死亡しなければ意味はないが、それに対して「処断の喜び」は次の幕に持ち越すことができる。

バトルページは光回復に、純粹の証明、釘付与には、釘打ち、刺し進める、異端審問、異端の抹殺などがあり、その中には狂信を得られるものもある。釘要素がないが狂信を得る効果としては、罪を洗い流すがあり、このページは速度持ちのドロースーツの役割も買っている。

ネームドキャラであるグイドの専用バトルページ「愚かなり：！」は全体に狂信付与、強力な貫通ダイス、大量の釘付与と効果が山盛りになっている。

「仕上げ」
コスト：3 「創作」

使用 ・ 相手に振動があれば、このページの全ダイス 威力+1。

斬撃「3」

防御「3」

打撃「4」

「的中 ・ 相手の振動が 3以上 なら、相手の振動の数値を 2 減少して 次のターンに 虚弱1 を付与。

『バラのスパナ工房リーダー ニコ』

▶? 基本ステータス :

体力 (135)

混乱抵抗値 (58)

速度 (4.6)

光 (3/3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 抵抗 / 抵抗

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 6 / 9

「統率者」

コスト : 9 「創作 敵専用」

他の味方が 3名以上 生存している場合、全味方が毎幕ごとに 光を 1 回復して ページを 1枚 引く。

このキャラクターが死亡した場合、以降から全味方の混乱耐性が脆弱になって 威力が 2 減少する。

「連帯」

Limbas company の『地獄』ストーリー4章で登場するフィクサー工房。技術解放連合が占拠しているであろう旧L社支部の探索に協力する団体として紹介されていたが：その実はスパイに雇われた裏切り者である。旧L社支部の探索を大方終えた後に裏切り行為を暴かれてしまい、Limbas company 一行らと戦闘を交わすこととなった。

状態異常「振動」は Limbas company においては一般的な状態異常であるものの、Library Of Ruina においては 青い残響が使う特殊効果の一つとして扱われているために どうやって落とし込むか悩んだのだが、Library Of Ruina の状態異常の中にある「腐食」が緑色と黒色の2種類がある仕様から着想を得てシナジーを組み込んだ。その仕様上から、青い残響の振動ギミックとの共存は難しい。その分、都市悪夢1段目レベルを想定したものの ページ性能は高めになってしまった。

キャラクターはモブが 2種類 とボスのニコがある。パッシブスキルは振動ギミックを回すための「振動爆発」「パッシブ」、そしてその振動の増加を補助する「振動加速」がバラのスパナ工房固有のものである。そしてバトルページは振動増加の効果で 相手に振動を溜めてから、振動減少の効果を発動させて「振動爆発」パッシブの混乱ダメージを与えるというのが狙いになる。

光回復バトルページは1コストで充電獲得効果付きの「エンジン始動」。既存の充電獲得と光回復を両立させるバトルページは エネルギー循環、草食みの2種類（充電消耗を入れればエネルギー転換も）しかない。ダイスの数値は草食みと同じくらいだが、充電獲得量が僅かに高いというのが主な差別点である。

ネームドキャラであるニコの専用バトルページ「振動圧着」はダイス再使用効果のおかげで最高の状態で使った時には 4 の貫通攻撃を 3回、振動爆発の効果で 合計15体力・混

乱ダメージを追加で与えることができる2コストとは到底思えない
攻撃力となる。

『K社所属 2級摘出職員』

▶? 基本ステータス :

体力 | (99)

混乱抵抗値 | (51)

速度 | (2 / 6)

光 | (3 / 3)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 弱点

貫通 | 抵抗 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 3 / 9

| 「再生アンプル活性化」 | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

「K社アンプル」 効果の許容限界を 8 にまで増加させて
体力回復量が 1.5倍 になる。

| 「防御性アンプル」 | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

バトルページでK社アンプルを獲得した時、K社アンプルの数
値が 3以上 になれば、次の幕にて 保護1 を獲得 (1幕
に 1回のみ)。

| 「高濃縮アンプル」 | | | | | | | | | |

コスト : 2 「創作」

バトルページでK社アンプルを消耗した時、消耗した数値1に
つき 体力を 3 回復。

▶? デッキ内のバトルページ : 8 / 9

カラー コスト ページ名称

1 . 青 ? 侵入者遮断

2 . 青 ? 侵入者遮断

3 . 青 ? 侵入者遮断

バトルページでK社アンブルを消耗した時、消耗した数値1につき 体力を 3 回復。

「適合安定化」

コスト : 5 「創作」

「K社アンブル」 効果の許容限界値を 3 追加。

「K社アンブル」の数値が 4 の状態で舞台を開始する。

▶? デツキ内のバトルページ : 9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ? 侵入者遮断
- 2 . 青 ? 侵入者遮断
- 3 . 青 ? 侵入者遮断
- 4 . 紫 ② 崩壊刃
- 5 . 紫 ② 崩壊刃
- 6 . 青 ② アンブル注入
- 7 . 緑 ③ 投入
- 8 . 緑 ③ 投入
- 9 . 金 ③ 対象摘出

「侵入者遮断」

コスト : 0 「創作」

使用時 . ページを 1枚 引く。

貫通「 3 」 7

「マツチ勝利時 . 相手の次のダイス 威力1

「崩壊刃」

コスト : 2 「創作」

戦闘開始時 . K社アンブル1 を獲得

斬撃「 3 」 8

「的中 . 次の幕に 出血1 を付与

斬撃「 4 」 8

「的中 . K社アンブルの半分の数値だけ 相手にダメージ

レベルの無敵さを発揮する。

状態異常「K社アンプル」は Limbas camp any においては特殊なバフ効果として分類されえおり、ターン毎に体力を割合回復してくれる優れ物だが、数値が一定値以上になると即死するという強烈な効果をしている。これを Libr ary Of Ruina のシステムに当てはめる為に、W社の充電と同じような獲得・消耗するタイプのステータス効果に落とし込んだ。保持し続けることでターン経過で回復でき、そのターン経過で勝手に消滅することもない。かと思えば大量に得ることでアンプル濃度が高まりすぎてしまい「崩壊アンプル」に変化、保持者に大ダメージを与えてしまう。その為、使いこなすには K社パッシブ「再生アンプル活性化」が必須である。幸いなことに帰属コストが極めて高い訳ではないので K社アンプルを保持だけしてリジエネに使いたいだけならば、再生アンプル活性化を帰属するだけにして アンプル獲得ページの使用を控える、ということをするれば持続的な回復能力を得られる（それをする価値があるのかは別として）。

全ての摘出要員が共通して使う高コストページ「投入」は、K社アンプルを獲得しながら許容限界値を越えすぎないように調整も可能な攻撃手段で、ダイス威力も高く非常に使い勝手が良い。

1級摘出職員はこのページのみがアンプル関連のページで、それ以外は味方補助の「援護！」に1コストで高い数値の回避を出せる「致命回避」。ひたすら耐えて回復してはギリ貧に追い込んでく戦術を想定している。

2級摘出職員からはK社アンプルを保持している状態からシナジーを発揮する「崩壊刃」により攻撃力があり、光管理も「アンプル注入」で可能である。パッシブスキルによって K社アンプルによる保護獲得も出来るので、1級に比べてページ構成が大きく変わったものの攻撃性能も守備性能も高い。

3級摘出職員はパッシブ「適合安定化」により許容限界

値が 11 に強化、K社アンブルをギリギリまで獲得すると毎幕の開始時に体力を 15 回復する強い再生能力を発揮する。更に専用バトルページ「対象摘出」によって K社アンプルの大量消費を引き換えとして最大で 30 追加ダメージを狙うことができる。W社の空間切断のような2ドローと超威力の両立はしないが、効果発動を失敗してダメージを受けてしまうようなデメリットもないので K社アンブルが溜まっていなくても雑に高威力技として使うことができる。

余談ではあるが、パッシブスキルで K社アンブルの許容限界値を上げるとは基本的にメリットであるがアンブル過多でダメージを受けてしまう際の被害も大きくなるデメリットがある。特に再生アンブル活性化&適合安定化で許容限界値が 11 の場合は、アンブル過多を起こした時に 50 ダメージを受けることが確定する。幕の終了時までには消耗するのなら一時的に許容限界値を超えても問題ないが、ページ管理を上手くいかないと事故を起こしやすい。

不完全な可能性（ 未完成状態・没案 ）
テスト用

※ 使用している色の都合上、サイトを
夜間モードにして読むことを推奨。

『キャラクター名称』

▶? 基本ステータス :

体力 — (数値)

混乱抵抗値 — (数値)

速度 — (最小値) ~ (最大値)

光 — (初期値) / (最大値)

▶? 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 — 普通 / 普通

貫通 — 普通 / 普通

打撃 — 普通 / 普通

体力ダメージ脆弱

弱点

普通

抵抗

耐性

混乱ダメージ脆弱

弱点

普通

抵抗

耐性

両ダメージ

免疫

その後は気性や性格、豆知識的な癖や得意・苦手でピックアップしたいことを片っ端から挙げていく。

▶? 接待に至るまでのストーリー :

まず登場キャラクターの居る場所や所属してる事務所・組織とその役割などを大まかに書き、次に本編 Librarian Of Ruina との関連性や立ち位置。そこから図書館の招待状を使うに至るまでのストーリーを雑に書いていく。主に書いていきたいのは 図書館に向かう直前の状況、図書館に向かう目的、図書館へ着いた後 接待前に行われるアンジェラとの会話の三つ。ただし、特にこれといって面白くもない場合は省略の可能性もあり。

▶? 接待時の設定 :

招待に必要な本

- ・ 1冊目
- ・ 2冊目
- ・ 3冊目

舞台数 | 数値 敵の人数 | 1舞台目 / 2舞台目 /

接待可能な階層 | 数値 人数制限 | 数値

敵陣の構成

- ・ 1人目
 - ・ 2人目
 - ・ 3人目
 - ・ 4人目
 - ・ 5人目
- 2舞台目

?

● 接待中のセリフ :

- ・ 通常セリフ
- ・ 特殊セリフ

- ・ 舞台開始
- ・ 舞台終了（司書側敗北）
- ・ 自分の死亡
- ・ 味方の死亡
- ・ 敵の撃破

▶? その他の設定 :

パッシブスキルやバトルページの元ネタ・どうしてその効果になったか等を記述する予定。下手すれば 全ての設定の中で一番内容が長くなるかもしれない。

▶? コアページの性能

● 基本ステータス :

体力 | (数値)

混乱抵抗値 | (数値)

速度 | (最小値 ~ 最大値)

● 属性ダメージ耐性 体力 / 混乱 :

斬撃 | 普通 / 普通

貫通 | 普通 / 普通

打撃 | 普通 / 普通

▶? パッシブスキル : 0 / 9

・ ○

・ ○

? ?

▶? コアページ ストーリー:

書き方は色々だが 基本的にはコアページの元となる人物を主観にした内容。例に挙げれば 関係がある他人物や組織・技術への言及、経験や知識から得た学習、知っている都市や地区の状況・事件などとキリがない。できるなら、本編で登場したものや他の創作設定と繋がるような内容にしていきたい。

。 毎幕ごとに 斬撃、貫通、打撃の内 1つの威力+1

▶? デツキ内のバトルページ : 8 / 9
カラー コスト ページ名称

- 1 . 緑 ? 素早い軌跡
- 2 . 青 ? 突き動く
- 3 . 緑 ① 多重斬り
- 4 . 青 ② 鎖縛り
- 5 . 紫 ③ 殲滅
- 6 . 紫 ③ 理不尽な光景
- 7 . 緑 ③ 指令の意味
- 8 . 金 ④ 決行
- 9 . |

|「素早い軌跡」|-----|
コスト : 0 「既存 敵専用」

このページを使用している間、互いのダイスは 威力の効果を
受けない。

回避「3」

斬撃「3」

「的中・相手に 5 ダメージ。

貫通「3」

「的中・相手に 5 ダメージ。

|「突き動く」|-----|

コスト : 0 「創作 敵専用」

このページを使用している間、互いのダイスは 威力の効果を
受けない。

貫通「5」

「的中・ネガティブエモーション 1 蓄積。

防御「5」

――「多重斬り」――

コスト：1 「既存」

使用・ページを1枚を引く。「唯一」状態なら光を2回復。

斬撃「3」

打撃「1」

――「鎖縛り」――

コスト：2 「既存」

1。 マッチ開始・「唯一」状態なら相手の全ダイス威力――

打撃「4」

「マッチ勝利」・「唯一」状態なら相手の次のダイス威力――2。

貫通「3」

――「殲滅」――

コスト：3 「既存」

。 相手を倒した時、全味方に次の幕にてパワー1を付与。

斬撃「5」

「相手の体力が50%以下なら威力+1。

斬撃「5」

「相手の体力が50%以下なら威力+1。

――「理不尽な光景」――

コスト：3 「創作」

。 戦闘開始・ネガティブエモーション2蓄積。

打撃「5」

「的中」・次の幕に束縛1を付与。

打撃「5」

「的中」・次の幕に武装解除1を付与。

防御「2」

――「指令の意味」――

コスト : 3 「既存」
使用・「唯一」状態なら ページを 3枚 引く。

回避「 3 ↘ 8 」

貫通「 4 ↘ 8 」

貫通「 4 ↘ 7 」

「決行」――――

コスト : 4 「創作 専用」

虚令状態かつ 「唯一」状態でなければ 使用が可能。

防御「 10 ↘ 16 」

斬撃「 7 ↘ 11 」

「マツチ勝利・相手に 5 ダメージ。

打撃「 7 ↘ 11 」

「マツチ勝利・相手に 5 ダメージ。

▶? 粗雑な設定 :

ヤンの設定として、エスターたちのような違反者を罰したり指令を解釈をする「代行者」とは異なり「伝令」という指令を渡す役割をしている。どちらも指令を受ける「遂行者」から昇格する形でなれるようなので、そこにハッキリとした格の違いはないと思うが、戦闘や殺しをより多く重ねる可能性だったら 代行者の方が多いかなど考えて 伝令であるヤンは 彼らよりも体力・速度は弱めに設定した。

耐性は、D@;Q7Y のものをそのまま参照している。
パッシブスキル「揺らぎ」は敵側の方を想定したので エスターたちと同じようにした。「解禁」は 人差し指の強豪らが必要持っていると解釈してヤンにも持たせたかったが、虚令が代わりにあるからいいかと。

「虚令」はヤンが本編ストーリーにて指令を偽造したことから引つ張り、効果は「唯一効果を利用するなら 同じページを複数

枚いれられない"という当たり前に抗いたかった。それは人差し指の"指令に従う"という当たり前に抗ったという表現にもならんかな?とも思った。

「不安定な指令の加護」も指令に対する疑念から不完全になつたことを表現しようとした。

デツキには、厳肅なる代行 などの代行者がモチーフのものは入れないようにし、創作バトルページは ヤンが渡した指令によつて壊れた人生に対する負い目や 遂行者の狂気に対する違和感をモチーフに創作。

「決行」は自分の意志で行動し 本編のように指令を偽造したつていう意図があつたが 丁度良いイメージや効果が湧かなかつたので 純粹に強い専用ページになつた。

た時に数値が 1 増加（最大 6）。攻撃が的中する度に数値が 2 ずつ減少する。

「巨大崩し」

コスト：2 「創作」

ページ使用時、相手の現体力が 100 以上ならそのページの攻撃ダイスの威力+1。

▶? デツキ内のバトルページ：9 / 9

カラー コスト ページ名称

- 1 . 青 ① 助跳躍
- 2 . 青 ① 助跳躍
- 3 . 緑 ② 斬り落とす
- 4 . 緑 ② 斬り落とす
- 5 . 紫 ② 暴進
- 6 . 紫 ② 暴進
- 7 . 青 ③ 息吹反し
- 8 . 青 ③ 息吹反し
- 9 . 金 ③ 薙龍

「助跳躍」

コスト：1 「創作」

使用・光 2 回復。

回避「1 / 6」

打撃「3 / 7」

「的中・次の幕にクイック1を得る。

「斬り落とす」

コスト：2 「創作」

使用・ページを1枚引く。クイック状態なら、このページの全てのダイス威力+2。

斬撃「3 / 7」

「的中・次の幕に出血1、脆弱1、束縛1を付与

斬撃「3」→6」

「暴進」→「創作」

コスト：2 「創作」

使用・自分に5ダメージ。次の幕にクイック2を得る。

打撃「4」→8」

「マッチ勝利」相手の次のダイス 威力1。

打撃「4」→8」

「マッチ勝利」相手の次のダイス 威力1。

貫通「3」→8」

「息吹反し」→「創作」

コスト：3 「創作」

相手のダイスが特殊なら、ダイスの威力+3。

防御「6」→10」

斬撃「4」→8」

打撃「5」→8」

防御「1」→4」

特殊：近接のダイスシステムでないものは特殊ダイスに含まれる。遠距離ページの攻撃ダイス、広域ページ、反撃ダイス等が該当。

「薙龍」→「創作 専用」

コスト：3 「創作 専用」

回避「1」→4」

「マッチ敗北」パッシブスキル「復讐心」の効果を増加。

斬撃「7」→19」

「マッチ勝利」次の幕に虚弱1と武装解除1を付与。

▶? 粗雑な設定 :

パッシブスキル「復讐心」は専用ページである。「薙龍」の為に作られたもの。パツと見はいい感じだが、条件が攻撃に対して攻撃で負けることなので被ダメージが大きい上に一回の攻撃で威力が2段階も戻ってしまうので汎用で考えるとコストの割に合わない性能。

既存の「指令の加護」、「解禁」、「燎原之火」等のようにバフ・デバフ欄に特殊ステータスが追加され現在の効果を把握できるようになっている。

バトルページ「巨大崩し」は揺らぎ持ち またはねじれ系統に対しては条件を満たしやすい性能になっている。

バトルページ「助跳躍」、「斬り落とす」、「暴進」はクイック要素としてシナジーになっている。弱くはない……と思う。

バトルページ「息吹反し」は、素の数値は総合火力 16〜30 だが ページ効果の対特殊は大きく、個別広域なら9〜13、7〜11、8〜11、4〜7。合算広域だと28〜42の性能を発揮する。限定的ではあるが反撃や遠距離攻撃に対しても適応されるので極めてつて程ではないと思っっている。

専用の芸術バトルページ「薙龍」は用意したパッシブスキル「復讐心」をこれでもかかと利用している。先手を受け 威力+6 となった攻撃は 13〜25 の超火力になる。