

はじめに

このサプリメントについて

『Mansions & Monsters』の世界へようこそ。これは“第5版”のルールに追加し、現在我々が生きるいわゆる現代世界をモチーフにしたフィクション、現代ものをプレイするためのサプリメントだ。

M&Mの描く世界は、通常の“第5版”でよく使われるファンタジー世界設定の多くより、科学技術が発達している一方、武器への馴染みは薄い。直接の暴力もそれらの世界よりは珍しく、ましてモンスターや魔法ときたら、小説や映画の中のものだと考える人が多い。

そのような現実と非常に近く、だがキャラクターたちにとっては暴力と超常が近い場所にあるアクションやホラー映画のような世界。それがM&Mで描かれるものだ。

さて、それではそろそろ扉を開こう。

何？ 何も変わってない君の街だって？

いやいや、そこの影にいるのは何者かな……？

リアリティ

M&Mは現代ものをプレイするためのサプリメントであることは前述した。しかし、それらのフィクションは現代世界をモチーフにしたものでも、様々なリアリティの様相がある。ヒューマン以外の知的種族は存在するのか？ 魔法は広く知られているのか？ などだ。

そこで、M&Mでは参加者でこれらを共有するための概念、リアリティを提案する。

ここでは、現代世界にかなり近い“リアル”、魔法が実在するが秘匿されている“トワイライト”を例として紹介する。

リアル

この世界は、ぱっと見た感じ我々の世界とそう変わらない。社会はヒューマンで構成されているし、魔法や超能力はフィクションとして扱われるし、実際にそういう力は存在しない。

このリアリティは、簡単に言えば刑事ドラマやアクション映画のようなアドベンチャーをプレイするためのものだ。そのためにはこの世界に近いヒューマンの社会があり、魔法や超能力は無いほうが望ましい。

このリアリティで選べる種族はヒューマンのみである。

クラスはバーバリアン、ファイター、モンク、ローグを使用可能だ。この中でも、呪文が得られるクラス特徴や特技は導入しない。

トワイライト

この世界もぱっと見は我々の世界とそう変わらない。人類の多くはヒューマンで、魔法や超能力はフィクションということになっている。

しかし、実体はさにあらず。ここは魔法などの不思議な力は秘伝として継承され、かつて世界にいたさまざまな知的種族の末裔が現代にも生きる黄昏の世界だ。

このリアリティは、現代を舞台に伝奇や超能力ものをやるためのものである。

このリアリティで選べる種族はヒューマンに加え、いにしへの残滓を残すハーフエルフ、ハーフオークが加わる。

クラスはすべてのものが使用可能になる。

その他のリアリティ

もちろん、ここで提案した以外のリアリティを考えてみても面白い。たとえば、文明が現代なみに発展したファンタジー世界や、逆に異世界からの来訪者が一般的になった現代世界だ。

これらは現代ものというにはいささか突飛すぎるかもしれないが、想像力を飛ばたかせるにはいい題材になるだろう。

第1章:キャラクター作成

M&Mのキャラクター作成は、“第5版”のそれと大きくは変わらない。君のキャラクターは以下の手順で作成される。

リアリティの告知

キャラクター作成を始める前に、ゲーム・マスター(GM)は、どのような雰囲気遊びたいか参加者と話し合い、リアリティなどを決定する。

参加者はそれぞれ、決まったリアリティにそぐう形のキャラクターを作成することになる。

さあ、“第5版”のキャラクター・シートを準備してキャラクター作成を始めよう。

種族の選択

M&Mでも“第5版”と同じように、キャラクターはある種族として生まれてこの世界にいる。

キャラクター・シートに君の選んだ種族の能力値上昇をメモし、種族の特徴を書き込もう。

なお、現代世界をモチーフにしたM&Mでは言語について多少の補足事項がある。詳しくはコラムを参照すること。

クラスの選択

“第5版”と同じように、キャラクターは君が選んだクラスに属している。クラスの詳細については“第5版”のルールブックを参照せよ。

M&Mで君のキャラクターがクラスによって得られる**習熟**および**装備品**は、独自のものになっている。「クラス」を参照せよ。

キャラクター・シートに君の選んだクラスによって得られるものをすべて書き込む。

能力値の決定

能力値は“第5版”のルールにしたがって決定する。GMの指示に従って決定し、キャラクター・シートに書き込むこと。

キャラクターの背景

これも“第5版”と同じように、名前や外見、性格などを決めていく。

「背景」には現代で生きるキャラクター用の背景が用意されている。そこからキャラクターの背景を1つ選び、習熟や特徴を書き写す。

M&Mでは**属性**について多少の補足事項がある。下記を参照すること。

属性

現代は善と悪、秩序と混沌では表現しがたい。そのため、M&Mでは属性を基本的に使わない。

キャラクターが属性の指針に従いたい場合、尊ぶものとしてその属性を選ぶといいだろう。

財力点の決定

M&Mでは金銭を現金ではなく、財力点という数値で表現する。これは背景や特技などから決定される。「財力点」を参照せよ。

装備の選択

キャラクターはクラスによって選べる装備の他に、財力点の許す限り「冒険の合間の買い物」ルールにしたがって装備を調べられる。

世界へ降り立つ

これでキャラクターの作成は完了だ。これからどんな冒険が君を待っているのだろうか。

言語

現代世界をモチーフにしているM&Mには、厳密に言うと**共通語**なるものはない。しかし、様々なルーツを持つものが入り混じりながらコミュニケーションを成立させている状況を遊ぶなら、あった方が楽である。

このような事情から、M&Mではお互いの意思疎通ができる身振り手振り(映画的に表現するなら、喋っている間は字幕が出るなど)を含んだ言語として共通語の概念を採用することにした。

もちろん、意思疎通が困難な状況を楽しみたい時もあるだろう。そういう時にはGMは参加者と話し合った上で、共通語への習熟の代わりにキャラクターのルーツとなる文化や、住んでいる土地の言語に習熟することを選ぶようにルールを変更してもよい。

クラス

M&Mでのクラスは、年齢や職業などを越えた場所にある、キャラクターの根底にある生き様とあっていいものだ。キャラクターたちは自分を「僕はウィザードだ」、「ファイターである」というように認識することは少ない。しかし、ウィザードならば好奇心に負けることはままあるし、ファイターはなんとなく争いごとに巻き込まれに行きがちだ。それを見た者たちからからかわれ気味に「君はゲームのファイターみたいだな」と言われようともである。

ここではM&Mでそのクラスが一般的にどのような存在なのかを解説し、クラス特徴のうちM&M独自のものに置き換えられている習熟と装備品のデータを掲載している。

ウィザード

一般常識では存在しないことになっている隠された力、魔法を学問として修め、究めようとする者たちがウィザードである。彼らは古代よりこの技芸を師から弟子に受け継ぎ、今でもそれを守り伝えている。

彼らの魔法は、学べば行使できる学問として成立しているものだ。そのため、ウィザードはその学統を重んじ、師弟の間に連綿と繋がる独自の社会を築いている。これは閉鎖的だが、口が堅く才能のある者には優しい環境だ。

習熟

鎧:なし

武器:ナイフ、クロスボウ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【知力】、【判断力】

技能:〈医術〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉から2つ

装備品

- ・ ナイフ
- ・ 呪文構成要素ポーチ、または秘術焦点具
- ・ 呪文書

ウォーロック

事故による臨死体験、修行の果ての法悦、あるいは夢の導きなど、さまざまな手段でこの世ならざる存在に接触し、彼らとの契約によって魔法の力を手にした者がウォーロックである。

ウォーロックは孤独なことが多い。彼らは学びでも血脈でも、はたまた祈りでもなく、上位の存在と直接結んだ契約によって魔法の力を得ているため、その作法を学ぶ師を必要としないからだ。

習熟

鎧:なし

武器:単純武器1つ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【判断力】、【魅力】

技能:〈威圧〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉から2つ

装備品

- ・ クロスボウとボルト20本、または任意の単純武器1つ
- ・ ナイフ2本、任意の単純武器1つ
- ・ レザー・ジャケット
- ・ 呪文構成要素ポーチ、または秘術焦点具

クレリック

聖職者や信仰者の中には、信仰対象からの覚えめでたく、その力を地上へ導くための存在と認められる者がいる。彼らがクレリックだ。彼らの多くは宗教団体に何らかの形で所属しているか、自分の教団を持っている。

クレリックの多くはその奇跡をひけらかすようなことはしない。安易に魔法を使い、奇術やいかさま、果ては化け物と騒がれた例は枚挙に暇がないからだ。

習熟

鎧:軽装鎧、中装鎧

武器:単純武器

道具:なし

セーヴィング・スロー:【判断力】、【魅力】

技能:〈医術〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈歴史〉から2つ

装備品

- ・メタル・バトン、またはロングソード(要習熟)
- ・コンシーラブル・ヴェスト、またはスペシャル・レスポンス・ヴェスト(要習熟)
- ・クロスボウとボルト20本、または任意の単純武器1つ
- ・聖印

ソーサラー

古より血脈に刻まれた魔法が発現し、それを操る術を覚えた者、それがソーサラーだ。彼らの多くは血統によってその力を発現させているため、一族の年長者に魔法の手ほどきを受ける、祖先が遺した古文書を読むなどして力の来歴を知ることになる。

しかし、伝統を忘れてしまった家系に生まれる者もあり、そうした者は信頼できる仲間や師に出会わぬまま、抑圧されて暮らしたり、疎まれて排斥されたりすることも多い。

習熟

鎧:なし

武器:単純武器1つ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【耐久力】、【魅力】

技能:〈威圧〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈ペテン〉、〈魔法学〉から2つ

装備品

- ・クロスボウとボルト20本、または任意の単純武器1つ
- ・ナイフ2本
- ・呪文構成要素ポーチ、または秘術焦点具

ドルイド

自然と向き合って自らをその一部とし、自然の力を喚起したり己に憑かせたりする者、それがドルイドだ。彼らは一種の宗教者であるが、大規模な組織を作ることは少なく、民間の古い師や非西洋医学の徒、あるいはカゼンやロッジと呼ばれる小さく閉鎖的な活動単位を組織することが多い。

ドルイドにとって、過剰に力を持った人類は同胞でありながら自然を脅かす存在でもある。だが、それもまた自然の一部と考えるドルイドもいる。

習熟

鎧:軽装鎧、中層鎧(ドルイドは金属の鎧を嫌う)

武器:クラブ、スピア、ナイフ、メタル・バトン

道具:薬剤師道具

セーヴィング・スロー:【知力】、【判断力】

技能:〈医術〉、〈看破〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈魔法学〉から2つ

装備品

- ・任意の単純武器2つ
- ・レザー・ジャケット
- ・ドルイド用焦点具

バード

様々なことに器用で、万事そつなくこなす者たちがバードだ。現代の彼らは芸能人や独特の華を持つ者として生き、技芸や魅力で他人すらも鼓舞する力を持つ。

彼らの中には魔法など信じず、自分が魔法を使っている自覚がない者もいる。突出した才能や魅力が他人をそうさせていると認識しているのだ。

習熟

鎧:軽装鎧

武器:単純武器、軍用武器3つ

道具:3種類の楽器

セーヴィング・スロー:【敏捷力】、【魅力】

技能:任意の技能から3つ

装備品

- ・ レイピア、ロングソード、または任意の単純武器1つ
- ・ ナイフ1本
- ・ レザー・ジャケット
- ・ 楽器1つ

バーバリアン

バーバリアンは生まれながらにして争いの勘所をわかってしまっている者たちだ。彼らは粗暴なようでいて、自ら興奮状態に入る冷静さを持ったいくさびとである。

おおっぴらな争いが減った現代の社会でバーバリアンとして生きることは難しく、自覚がない者も多い。だが、ふとしたことから自らの怒りを操るわざに気づいた者は、それをどう使うだろうか。

習熟

鎧:軽装鎧、中装鎧、盾

武器:単純武器、軍用武器3つ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【筋力】、【耐久力】

技能:〈威圧〉、〈運動〉、〈自然〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉から2つ

装備品

- ・ ハチェット2丁、または任意の単純武器1つ
- ・ ジャヴェリン4本、任意の軍用武器1つ

パラディン

パラディンは大義や思想に心身を捧げた者だ。彼らはその強い信念の力を魔法として発現させる。

彼らの多くはその堅信ゆえに現代では肩身が狭い思いをしている。その大きすぎる力を疎み、厭世的になってしまう者も多い。だからこそ、居場所を得た現代のパラディンは非常に力強くなる。

習熟

鎧:すべての鎧、盾

武器:単純武器、軍用武器3つ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【判断力】、【魅力】

技能:〈威圧〉、〈医術〉、〈運動〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉から2つ

装備品

- ・ 任意の軍用武器2つ
- ・ ジャヴェリン5本、または任意の単純近接武器1つ
- ・ ライトデューティー・ヴェスト
- ・ 聖印

ファイター

ファイターはさまざまな武器の扱いに長けた戦闘の専門家である。彼らの多くは軍隊や道場で専門的な訓練を受けた者や、生まれながらの戦場育ちなど、様々な形で戦いに関わっている。

彼らの一番強いところは、争いごとに慣れていることかもしれない。

習熟

鎧:すべての鎧、盾

武器:単純武器、軍用武器3つ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【筋力】、【耐久力】

技能:〈威圧〉、〈運動〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈歴史〉から2つ

装備品

- ・ スペシャル・レスポンス・ヴェスト、またはレザー・ジャケット、コンボジット・ボウ、アロー20本
- ・ クロスボウとボルト20本、またはハチェット2丁
- ・ 任意の軍用武器2つ

モンク

モンクは宗教の教えやさまざまな思想、あるいは科学的なトレーニングなど一定の指針に従った厳しい修行によって肉体と精神をともに鍛え、それらをひとつのものとして操ることに長けている。それは戦いにも応用できるものだが、それがすべてではない。

モンクとなる者は、自らとその修行もまた観察と実験の場だと考える学者肌の者が多い。

習熟

鎧:なし

武器:単純武器

道具:なし

セーヴィング・スロー:【筋力】、【敏捷力】

技能:、〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈歴史〉から2つ

装備品

- ・ ショートソード、または任意の単純武器1つ

レンジャー

人里離れた荒野で孤独に生き、さまざまなことをひとりでこなす狩りの達人がかつてのレンジャーだ。だが、現代ではそこまで世捨て人めいた暮らしをする者は減り、都市という荒野で孤独に己の信義をまっとうする探偵や無頼漢になっている者も多い。

彼らは魔法の力を操る者ではあるが、その力に自覚が薄く、よく利く勤やちょっとしたおまじないの儀式と考えている者も多い。

習熟

鎧:軽装鎧、中装鎧

武器:単純武器、軍用武器3つ

道具:なし

セーヴィング・スロー:【筋力】、【敏捷力】

技能:〈運動〉、〈隠密〉、〈看破〉、〈自然〉、〈生存〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈動物使い〉から3つ

装備品

- ・ ショートソード2振り、または任意の単純近接武器2つ
- ・ コンボジット・ボウとアロー20本
- ・ ライトデュティ・ヴェスト、またはレザー・ジャケット

ローグ

文明の光が夜もまたたき、すっかり影が減った現代だからこそ、闇の中を泳ぎ回れるローグが求められている。彼らは多彩な技術を正確に操り、多くのことをやってのける。もっとも、その多くはあまり表だつて言えない種類の仕事であるが。

ローグとなる者の経歴は様々だ。多くのことを学校で習った凄腕のエンジニアもいれば、臭い飯を何度も食って覚えたストリートの浮浪者もいる。彼らの多くに共通するのは、自分の技へのこだわりと探究心だ。

習熟

鎧:軽装鎧

武器:単純武器、軍用武器3つ

道具:鍵開け道具

セーヴィング・スロー:【敏捷力】、【知力】

技能:〈威圧〉、〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈芸能〉、〈説得〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈ペテン〉から4つ

装備品

- ・ レイピア、またはショートソード
- ・ クロスボウとボルト20本、またはショートソード
- ・ ナイフ2本
- ・ レザー・ジャケット
- ・ 鍵開け道具

背景

本書では現代に生きるキャラクターのための背景を準備した。これらがキャラクターたちが今就いている職業なのか、かつてそうであったのかは問わない。たとえば、軍隊を離れた後に会社員になったキャラクターでも、退役軍人としての要素を強くしたいなら軍人の背景を持って構わない。そのキャラクターの活用できる能力や性格の根底にあるものが背景なのだ。

“財力点”の項目はそのキャラクターの財力点に加算される。

医師

君は医師や医療関係者として働いている。この仕事は人の命を助け、社会的にも信用されている職業だ。

技能習熟:〈医術〉、〈説得〉

道具習熟:1種類の専門書

言語:任意の言語1つ

財力点:+4

装備:医療器具、スマートフォン、選択した専門書、ビジネスウェア、ブリーフケース、患者からもらった感謝の手紙や記念品

特徴:医師の信頼

君がその身分を明かせば、多くの場合社会的に信用され、初めて出会う相手への交渉などもいい具合に運ぶだろう。日本の場合、日本医師会が医師資格証を発行している。

学者

君は専門性の高い学問を修め、教授や研究者として生計を立てている。

技能習熟:〈捜査〉、〈歴史〉

道具習熟:1種類の専門書

言語:任意の言語1つ

財力点:+3

装備:スマートフォン、タブレット、選択した専門書、ビジネスウェア、スーツケース、研究対象の写真やデータ

特徴:学者の人脈

君は特定の分野に一家言ある学者だ。同じ分野の学者や専門家とは公表されていないことも含めた深い情報交換ができるし、彼らとアポイントメントを取りつけるのも簡単だ。

学生

君はさまざまな種類の学校に通っている。学生の多くは社会的に未熟だとされ、学校とその周辺には彼らだけの独特な社会がある。

技能習熟:〈看破〉、〈説得〉

道具習熟:任意のもの2種

財力点:+1

装備:スマートフォン、カジュアルウェア、制服、選択した道具、デイベック、自分や仲間しか価値のわからない宝物

特徴:学生の世界

君が学生であることで、同年代の者からはそれだけである程度の信頼を得られる。彼らの間でやりとりされる最先端の噂話や流行は、そうでもないについて行けないくらい加速している。

企業家

君は事業や企業を経営する事業家だ。それが代々続いてきたものか、一代で成り上がったものかは別として、君には才能と富の力がある。

技能習熟:〈説得〉、〈ペテン〉

道具習熟:1種類の専門書、1種類の道具

財力点:+4

装備:スマートフォン、タブレット、選択した専門書、選択した道具、フォーマルウェア、ブリーフケース、企画書やプレゼンテーションの資料

特徴:企業家のサロン

君の周りには利益のおこぼれにあずかろうとする宮廷雀たちが多くいる。彼らの中にはさまざまな専門家や特殊な人脈を持つ者も多い。見返りがあれば協力する者もいるだろう。

技術者

君は機械工学やコンピュータなど、さまざまな分野の技術を使って身を立てている。機械やプログラミング言語は慣れ親しんだ商売道具だ。

技能習熟:〈捜査〉、〈知覚〉

道具習熟:2種類の道具

財力点:+3

装備:スマートフォン、選択した道具、ビジネスウェア、コート、スーツケース、資格の認定証や実績を示す切り抜きなど

特徴:腕前

君の技術は確かなものだ。もし君がまったく馴染みのない土地を訪れたとしても、その技術を披露する機会があれば、人々は君のことを粗末に扱ってはいけない人物だと認識するだろう。

軍人

君は各国の軍隊に所属していたり、あるいは既に現役を退いていたりするかもしれないが、軍人や傭兵として生きてきた。武器の扱いと荒事には慣れている。

技能習熟:〈威圧〉、〈運動〉

道具習熟:ゲーム道具1種、乗り物(海)、乗り物(空)、乗り物(陸)から1種

財力点:+1

装備:スマートフォン、選択したゲーム道具、カジュアルウェア、制服、レンジバック、ドッグタグ

特徴:軍人の経歴

君が現在も軍人なのか、かつてそうであったのかに関わらず、君は軍に顔が利く。階級や入隊時期が下の者からは敬意を払われるだろうし、時にはここだけの話を聞けることもあるだろう。

芸能人

君は音楽や演技、笑いなどの芸能や、ラジオやテレビ、ネットメディアへの出演で身を立てている。大勢に注目されることが多い人気者だ。

技能習熟:〈芸能〉、〈説得〉

道具習熟:変装道具、楽器1種

財力点:+4

装備:スマートフォン、変装道具、選択した楽器、カジュアルウェア、フォーマルウェア、ハンドバッグ、ファンからの贈り物

特徴:人気者

君は慕ってくるファンに呼びかけ、ちょっとした調査を手伝ってもらい、イベントなどに動員をかけるなどの手伝いをしてもらえる。人海戦術が必要な時は有効に働けよう。

好事家

君は余裕のある資産を持ち、食うに困らぬ生活を送る、いわゆる有閑階級だ。時間もあまっておき、自分の興味関心にすべてを注ぎこめる。

技能習熟:任意の技能2つ

道具習熟:任意のもの1種

言語:任意の言語1つ

財力点:+6

装備:スマートフォン、タブレット、選択した道具1種、カジュアルウェア、フォーマルウェア、デイバック、親類からもらったいわゆるお宝の装飾品

特徴:趣味人

君は興味関心のある分野で広い人脈を持っている。君が社会的か否かに関わらず、なんとなく知り合いが増えているのだ。彼らは身分も国籍も雑多なため、何かの助けになることもあるだろう。

宗教家

君は信仰篤い環境で育ったか、自ら修行として文書を読みあさったり山野へ分け入ったりして、宗教となじみ深い生活を送ってきた。

技能習熟:〈宗教〉、〈歴史〉

道具習熟:任意のもの1種

言語:任意のもの1つ

財力点:+2

装備:スマートフォン、聖印、選択した道具、カジュアルウェア、スーツケース、宗教家としての衣装

特徴:信仰者の輪

君は懇意にしている宗教団体から便宜を凶ってもらえる。ただし、借金取りからしばらくかくまってもらい、ある場所へ連れて行ってもらうなど、さしあたり大きな危険のないことに限られる。

探偵

君は社会の光と闇が交わる影の部分で仕事をしている探偵だ。地味な調査や尾行がほとんどだが、時に警察が関われない事件にも首を突っ込む。

技能習熟:〈捜査〉、〈説得〉

道具習熟:鍵開け道具、任意のもの1種

財力点:+2

装備:スマートフォン、ビジネスウェア、コート、ブリーフケース、鍵開け道具、選択した専門書、探偵の誇り

特徴:探偵の勘

君は社会の影に生きる中で、初めて訪れた場所でも怪しい奴らの居場所がだいたいわかるようになった。君はそうした場所で土地のならず者と接触し、仕事の助けにしているからだ。

勤め人

君は大企業や中小企業、官公庁などに勤めており、日々色々な仕事をこなして給料を得ている。いわゆる普通のサラリーマンだ。

技能習熟:〈看破〉、〈説得〉

道具習熟:ゲーム道具1種、乗り物(陸)

財力点:+2

装備:スマートフォン、ビジネスウェア、コート、ブリーフケース、選択したゲーム道具、選択した道具1種、家族からの手紙

特徴:同僚のよしみ

君は同じ会社や組織に勤めている友人や知人に、同僚のよしみでちょっとした頼み事ができる。彼らは自分の地位や命を危険にさらすような事はしないが、それなりに便宜を凶ってくれる。

犯罪者

君はギャング、マフィア、ヤクザなど犯罪結社や、あるいは一匹狼かもしれないが、犯罪や裏社会と深く関わっている者だ。

技能習熟:〈隠密〉、〈ベテン〉

道具習熟:鍵開け道具、偽造道具

財力点:+1

装備:偽造身分証、スマートフォン、カジュアルウェア、デイパック、鍵開け道具、偽造道具、派手なアクセサリ

特徴:向こう傷

君は犯罪者としての威圧感を放っていたり、法律の抜け穴を熟知していたりする。そのため、喧嘩やゆすりたかりくらいのちょっとした犯罪なら、いくらでも逃れることができる。

法の番人

君は警察や公安、検察官や検察官など、法律による秩序を守る立場の存在だ。その立場は君の性格に影響を与えているかもしれない。

技能習熟:〈看破〉、〈知覚〉

道具習熟:ゲーム道具1種、乗り物(陸)

財力点:+1

装備:スマートフォン、カジュアルウェア、制服、デバッグ、選択したゲーム道具、学校を卒業した時の記念品

特徴:機密情報

君は警察が把握している犯罪者の動向など、他人のちょっとした秘密や社会の裏事情を調べることができる立場や人脈がある。もちろん私用は倫理上よくないことだが、結局は君次第だ。

人物像

ここでは現代ものにありそうな人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱みを紹介する。キャラクターを作成する際の参考になれば幸いである。

人格的特徴

d8 人格的特徴

- 1 ちょっとしたきっかけでものごとに熱狂するが、すぐに冷めてしまう。
- 2 物事をあまり深く考えず、その時の気分で行動する。
- 3 欲しいものを手に入れるためなら労を惜しまない。
- 4 自分の意見を表に出さず、その場の流れに任せるたちである。
- 5 その時できることを全力でやり、余力を残せない。
- 6 何かの予定や計画をするのが好きだが、実行はそうでもない。
- 7 常に誰かと話したりSNSをしたりしていないと落ち着かない。
- 8 突然大冒険に巻き込まれることを夢想している。

尊ぶもの

d6 尊ぶもの

- 1 **秩序。**法律や場のルールをきちんと守ることこそが人のあるべき姿だ。
- 2 **混沌。**常に変わり続けることが面白く、そのためなら多少の掟破りは仕方ない。
- 3 **善。**自分の心で悪いと思ったことはやらないし、やりたくもない。
- 4 **悪。**他人の嫌がることをすれば自分に利益がやってくる。
- 5 **中立。**なにごとともほどほどがいいし、偏りすぎているのは考えものだ。
- 6 **組織。**自分の所属している組織に奉仕し、利益を共有することが喜ばしい。

関わり深いもの

d6 関わり深いもの

- 1 私には帰るべき家や家族がある。
- 2 私の居場所だと思える街がある。
- 3 自分の実力や腕前が私一番の相棒だ。
- 4 私にはネットを介した友達がいる。
- 5 私が愛するものは失われた。もう永遠に。
- 6 何が大切かなど、私は考えたこともない。

弱味

d6 弱味

- 1 儲け話と聞いたたらどんなに怪しくても耳を貸してしまう。
- 2 自分の身に危険が降りかかってきたら、すぐ誰かに責任転嫁してしまう。
- 3 やるべきことをぎりぎりになるまで引き延ばしてしまう。
- 4 何かに没頭するとのもり込み、周囲の様子が見えなくなる。
- 5 常に誰かが自分や仲間を攻撃していると感じている。
- 6 人間の大勢いる場所が苦手で、外を出歩くのが辛い。

財力点

現代に生きるキャラクターの財産は、持ち運んでいる現金の量だけではない。仕事があるなら収入があり、預金や不動産に有価証券……、多種多様な財産がある。

そこで、M&Mでは財力点を導入する。これでおおよその資産を表現するのだ。

財力点の決定

財力点は以下を足して決定される。

- ・ 5(2d4)
- ・ 背景の財力点
- ・ 〈芸能〉習熟ボーナス
- ・ 特技やその他の修正

これらすべてを合算したのがキャラクターの財力点である。

財力点と生活の状況は、以下を参照せよ。キャラクターは財力点相応の衣食住を確保できている。

財力点と生活の状況

財力点	生活の状況
-----	-------

0	裸一貫
1~4	貧困
5~10	中流階級
11~15	富裕
16~20	金持ち
21~30	大金持ち
31以上	富豪

買い物

買い物をする時は、購入難易度を目標値に財力点+1d20で判定を行なう。購入難易度は「第2章:装備」の表にある“難易度”を見よ。数字の前に“★”印がついていたら、それは違法物品である。キャラクターが闇取引を仕切っているなど、GMの認める要素がない限り、購入難易度を+4する。

買い物の判定でも協力は可能だ。協力することを選んだキャラクターは財力点を-1する。

この際、購入難易度15以上の買い物をしたら、判定の成功時に財力点を1失う。そして、買い物によってはさらに財力点を失う可能性もある。以下の表を参照せよ。これら財産点の喪失は、判定に成功した時にしか起こらない。

財力点以下の物品は判定をする必要なく買うことができる。

財力点が減る買い物

購入難易度	減る財力点
現在の財力点+10より高い	1
現在の財力点+15まで	3(1d6)
現在の財力点+16以上	7(2d6)

冒険の合間の買い物

キャラクターは冒険の合間にも買い物ができる。この時、キャラクターは現在の財力点と同じ回数分の買い物ができ、判定のロールは20が出た物として扱う。

この時も、購入難易度15以上の物を買えば財力点を1減らすなど、通常通りに処理を行なう。

収入

キャラクターが職に就いている場合、冒険の合間や1ヶ月ごとなど、キャンペーン前にあらかじめ決めていた時に収入を得られる。収入を得たキャラクターは、財力点を+1する。

その他の財力点の上昇

キャラクターたちが何らかの依頼を受けた冒険の報酬などは、財力点の上昇や、特定購入難易度までの買い物を行なう権利として扱うのがよい。

また、GMが許可すれば装備の売却もできる。

売却の手続き

購入難易度から3を引いた値が、その品の売り値になる。それが15以上だった場合、キャラクターは財力点を1得る。

さらに、キャラクターによって以下のように財力点が増加する。

違法物品を自分で直接処分するつてがあれば、購入難易度に+4して価格を査定できる。これができるかどうかはGMが判断すること。

売却での収入

購入難易度	増える財力点
現在の財力点+10より高い	1
現在の財力点+15まで	3(1d6)
現在財力点+16以上	7(2d6)

第2章:装備

現代の防具

名前	購入難易度	AC	【筋力】	隠密	重量
軽装鎧					
レザー・ジャケット	10	11+ 【敏】 修正値	-	-	4 ポンド
アンダーカヴァー・シャツ	13	12+ 【敏】 修正値	-	-	2 ポンド
アンダーカヴァー・ベスト	14	13+ 【敏】 修正値	-	-	3 ポンド
中装鎧					
コンシーラブル・ベスト	15	14+ 【敏】 修正値(最大2)	-	-	4 ポンド
ライトデューティ・ベスト	16	15+ 【敏】 修正値(最大2)	-	不利	8 ポンド
タクティカル・ベスト	17	16+ 【敏】 修正値(最大2)	-	不利	10 ポンド
重装鎧					
スペシャル・レスポンス・ベスト	18	17	【筋】 13	不利	15 ポンド
フォースド・エントリー・ユニット	19	19	【筋】 15	不利	20 ポンド

この章では現代に存在するさまざまな装備品を紹介する。

現代の鎧

現代は技術発展で軽い素材や頑丈な素材が増えた一方、堂々と武装する時代ではなくなった、そのため、それと悟られないよう装備できることも現代の防具では重要な要件のひとつになっている。

軽装鎧

軽装鎧は軽く動きやすいため、体の動きを阻害しない。

また、武装を目立たせない用途でも、軽装鎧は便利に使われる。少々いかつい服にしか見えなかったり、服の下に着たりすることができるからだ。

レザー・ジャケット:バイク用のジャケットなど、しっかりした作りの衣服。スポーツ用のプロテクターや剣道の防具など、即席の防具として使えるようなもの全般もこれとして扱う。

アンダーカヴァー・シャツ:着ていることを悟られないよう、服の下に着る防具。胴体の急所を守るように強化樹脂のような軽い素材が付けられた下着である。

アンダーカヴァー・ベスト:上半身を覆う形の強化樹脂などを仕込んだ防御用下着。防具の面積は広いが動きや輪郭に多少の変化が見られるため、これの着用者に対する防具を着ているかどうか見破るための判定は有利を得る。

中装鎧

強化繊維や樹脂が発展した現代では、中層鎧もそこまで重い物ではない。しかし、戦い慣れたものの少なくなった時代ゆえ、これを利用するのはある程度訓練を受けていることがほとんどである。

コンシーラブル・ベスト:警察などが一般的に着用している防弾、防刃装備。服の下に着用でき、一般の活動もできる程度の柔軟性はある。

ライトデューティ・ベスト:暴徒鎮圧など、危険が予測される任務や場所で使われる種類の防具。服の上から着用する。

タクティカル・ベスト:SATやSWATなど、警察の特殊部隊が全身を保護するために着用する標準的な防具。

重装鎧

現代の重装鎧は技術の粋を集めて作られた特殊装備であり、警察の特殊部隊や軍でもない手に入らないものだ。着こなせるものも少ない。

スペシャル・レスポンス・ベスト:タクティカル・ベストをさらに強化して、首や鼠径部を護るためにセラミック製の防具を組み込んだもの。重武装が予想される相手と戦う警察や軍が使う。

フォースド・エントリー・ユニット:胴体をセラミック製の防具が入った服で護り、首や鼠径部、腕などにもふんだんに装甲をほどこして全身を護るようにした現代最高の鎧。特殊作戦にあたる軍人くらいしか着るものはいないだろう。

現代の武器

名前	購入難易度	ダメージ	重量	特性
単純近接武器				
クラブ	4	1d4[殴打]	2 ポンド	軽武器
ジャヴェリン	4	1d6[刺突]	2 ポンド	投擲(射程 30/120)
スタンガン	5	1d4[電撃]	4 ポンド	軽武器、特殊
スピア	6	1d6[刺突]	3 ポンド	投擲(射程 20/60)、両用(1d8)
ナイフ	7	1d4[刺突]	2 ポンド	軽武器、投擲(射程 20/60)、妙技
ハチェット	5	1d6[斬撃]	4 ポンド	軽武器、投擲(射程 20/60)
メタル・バトン	8	1d6[殴打]	4 ポンド	
単純遠隔武器				
クロスボウ	10	1d8[刺突]	5 ポンド	装填、矢弾(射程 80/320)、両手用
テザー	7	1d4[電撃]	2 ポンド	装填、特殊、矢弾(射程 5/15)
ペッパー・スプレー	5	-	1/2 ポンド	特殊、矢弾(射程 5)
軍用近接武器				
ウィップ	4	1d4[斬撃]	3 ポンド	間合い、妙技
グレートソード	12	2d6[刺突]	6 ポンド	重武器、両手用
ショートソード	5	1d6[刺突]	2 ポンド	軽武器、妙技
レイピア	10	1d8[刺突]	2 ポンド	妙技
ロングソード	11	1d8[斬撃]	3 ポンド	両用(1d10)
チェーンソー	9	3d6[斬撃]	10 ポンド	重武器、両手用
軍用遠隔武器				
アサルトライフル	★19	2d8[刺突]	8 ポンド	オート、再装填(30)、矢弾(射程 80/240)、両手用
オートマチック・ピストル	★16	2d6[刺突]	3 ポンド	再装填(15)、矢弾(射程 40/120)
コンパウンド・ボウ	10	1d8[刺突]	2 ポンド	重武器、矢弾(射程 150/600)、両手用
グレナード・ランチャー	★14	3d6[斬撃]	7 ポンド	装填、特殊、矢弾(射程 70/210)、両手用
サブマシンガン	★20	2d6[刺突]	6 ポンド	オート、再装填(20)、矢弾(射程 40/120)
ショットガン	16	2d8[刺突]	10 ポンド	再装填(2)、矢弾(30/90)、両手用
ヘヴィ・マシンガン	★22	2d12[刺突]	75 ポンド	オート、再装填(100)、矢弾(射程 100/300)、両手用
マシンピストル	★18	2d6[刺突]	4 ポンド	オート、再装填(20)、矢弾(射程 40/120)
ライフル	18	2d10[刺突]	6 ポンド	再装填(5)、矢弾(射程 80/240)、両手用
リボルヴァー・ピストル	★15	2d8[刺突]	3 ポンド	再装填(6)、矢弾(30/90)
ロケット・ランチャー	★15	10d6[刺突]	5 ポンド	特殊、矢弾(射程 150/450)、両手用

現代の武器

現代の冒険を切り抜けるには、暴力に頼らざるをえない局面もある。そんな時のために、現代には銃をはじめとしたさまざまな武器がある。

君のキャラクターは護身用に警棒としてのクラブを持つ程度だろうか？ あるいは、アサルトライフルなどで重武装しているのだろうか？ 現代の武器はキャラクターがとれだけ暴力に近い世界にいるかの指標でもある。

武器の特性

追加された武器の“特性”を解説する。

オート:この特性を持つ武器は引金を一度引くだけで複数の弾丸を発射できる。武器に10発以上の弾薬が装填されているなら、君は弾薬を10発消費して、武器の射程内にある10フィート×10フィート四方の空間に弾をばらまくオート射撃ができる。

オート射撃の範囲内のクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したら武器のダメージ・ダイス分のダメージを受ける。このダメージに【能力値】修正値は加算されない。

再装填:再装填の特性を持つ武器は、()内に書かれた回数まで矢弾を発射できる。弾を撃ち尽くしたら、1回のアクションで矢弾を再装填できる。

武器の解説

クラブ:片手で振り回せるような鈍器全般。警棒などは典型的なクラブである。

ジャヴェリン:投擲用に作られた槍。重心や素材が工夫されている。

スタンガン:電気で敵を威嚇する武器。スタンガンによってダメージを受けたクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗するとこの攻撃を行なったクリーチャーの次のターン終了時まで麻痺状態となる。

スピア:棒の先に尖った物をつけたり、そのまま尖らせたりした原始的な武器。手製の物も多い。

ナイフ:包丁や狩猟用ナイフ、バタフライナイフなど、さまざまな刃物。日本で日常的に持ち運んでいると、銃刀法違反で検挙される可能性が高い。

ハチェット:斧は現代でも作業用としてさまざまに重宝されている。

メタル・バトン:隠しやすいうように折りたたみが可能な、いわゆる特殊警棒。君のターンにアクションを使うことなく伸ばしたり縮めたりできる。

クロスボウ:ボウガンとも呼ばれる。ボルトと呼ばれる矢をばねで発射する弓。日本では所持が免許制になっている。

テザー:ばねや空気圧で、電気を流す針を発射する装置。ダメージを受けたクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗するとこの攻撃を行なったクリーチャーの次のターン終了時まで麻痺状態となる。

ペッパー・スプレー:トウガラシから抽出した刺激物の入ったスプレー缶。攻撃がヒットしたクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗するとこの攻撃を行なったクリーチャーの次のターン終了時まで盲目状態となる。この武器は矢弾を再装填できない。

ウィップ:柔らかい革などで作られた鞭。

グレートソード:刃渡り3フィート以上の両手持ち剣。日本刀では太刀や野太刀がそれに当たる。

ショートソード:刃渡り1フィート～2フィートほどの片手持ち剣。日本刀では脇差しにあたる。

レイピア:刃が鋭い刺突用の剣。

ロングソード:刃渡り2フィートほどの片手持ち剣。日本刀の打刀や太刀にあたる。

チェーンソー:木やコンクリートを切るための電動工具。武器として使う者がいるかもしれない。1回の燃料補給で1時間駆動させることができる。1回分の燃料の購入難易度は5。

アサルトライフル:1人で運用でき、オート射撃ができる小銃。現代の軍隊での主な武器である。AK-47、M16A2、ステアーAUGなど。

オートマチック・ピストル:マガジンがあり、弾を撃つと自動的に次の弾を装填するピストル。コルトM1911、グロック17、ベレッタ92Fなど。

グレナード・ランチャー:専用のグレナードを発射する装置。発射して目標にヒットすると爆発する。目標から半径10フィート以内のクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したなら3d6[斬撃]ダメージを受け、成功したら半減ダメージを受ける。この武器の最低射程は40フィートで、それより短い目標に命中しても爆発は発生しない。

コンパウンド・ボウ:金属と木を組み合わせて作られた複合弓。アーチェリーなどで使われる。

サブマシンガン:軽量弾を連続で発射する近接戦闘用の銃。H&K MP5、Uziなど。

ショットガン:大口径で近距離用の銃。ブローニングBPS、ベレッタM3P、モスバーグなど。日本でも狩猟用や競技用として所持が認められる。

マシンピストル:フルオート射撃も可能なピストルサイズの銃。イングラムM10、スコープオン、ベレッタ93Rなど。

ヘヴィ・マシンガン:乗り物や陣地に据え付けて使われる重機関銃。ブローニングM2が代表格。

ライフル:狙撃、狩猟などに使う長銃身の銃。HK PSG11、レミントン700など。日本でも狩猟用や競技用に所持が認められる。

リボルヴァー・ピストル:シリンダーに弾を装填するピストル。S&W M29、コルト・パイソンなど。

ロケット・ランチャー:使い捨てのロケット・ランチャー。発射する前に1アクションを使用して発射筒を展開する必要がある。発射して目標にヒットすると爆発する。目標から半径10フィート以内のクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したなら10d6[刺突]ダメージを受け、成功したら半減ダメージを受ける。この武器の最低射程は30フィートで、それより短い目標に命中しても爆発は発生しない。

武器オプション

武器オプションは銃器に取り付ける道具や、爆発物などである。

火炎放射器:背負う燃料タンクとホースで構成されている敵に炎を浴びせる兵器。1回のアクションとして発射すると、幅5フィート、長さ30フィートの火を噴射する。射線内のクリーチャーと物体は難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローに成功しなければ3d6[火]ダメージを受け、成功すれば半減ダメージを受ける。火炎放射器のタンクには10回分の燃料が入っており、タンクの口に触れられるなら1回のアクションで補給ができる。燃料の購入難易度は★13である。

グレネード:グレネード・ランチャー用の弾薬。グレネード・ランチャーで発射しなければ爆発しない。

サイレンサー:ピストルやライフルに取り付け、発射時の衝撃を和らげる装置。これを武器に取り付けるには機械工具を用いた難易度15の【敏捷力】判定に成功しなければならない。成功したなら、1アクションでサイレンサーを取り外しできる。サイレンサーの使用時に弾丸が発射された場合、難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功しなければ、どこから発射されたか特定できない。リヴォルバー・ピストルには装着できない。

スコープ:銃器にとりつけて狙いをつけやすくする照準装置。1アクションを使って1つの目標に狙いを定めることで、その目標に対する武器の通常射程が2倍になる。目標を見失った場合、再度狙いを定める必要がある。

スピードローダー:リヴォルバー・ピストルの弾倉に弾をすぐ込められるようあらかじめ準備しておく道具。これを準備しておけば、リヴォルバー・ピストルの再装填を1回のアクションで行なえる。

起爆装置:ダイナマイトやプラスチック爆弾を爆発させるために必要な雷管とトリガー、それを接続する100フィートの電線。電子工具を使った難易度15の【敏捷力】判定で爆破の準備ができる。10以上の差で失敗したなら、爆発物はその場で爆発してしまう。

催涙手榴弾:刺激の強いガスを噴射して目標を混乱させるための手榴弾。1回のアクションを使った遠隔攻撃として10フィートまで投げることができる。目標に命中すると、そこから半径10フィートの空間にガスが噴射される。範囲内のクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗するとガスの中の間は朦朧状態になる。成功したクリーチャーもガスの中にいるならターンの開始時にセーブを行なう必要がある。通常なら10ラウンドでガスは霧散するが、軟風は4ラウンドで、強風は1ラウンドでガスを吹き散らす。

ダイナマイト:もっとも有名な爆発物のひとつ。ダイナマイトを爆発させるには起爆装置や導火線が必要で、爆発したら半径10フィートの範囲内にいるクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したら2d6[殴打]ダメージ、成功したら半減ダメージを受ける。ダイナマイトは同時に複数を起爆させることもでき、そうした場合1本ごとにダメージが1d6(最大10d6)、範囲が5フィート(最大20フィート)増加する。

発煙手榴弾:煙を噴射して視界を遮るための手榴弾。1回のアクションを使った遠隔攻撃として10フィートまで投げることができる。目標に命中すると、そこから半径10フィートの空間に煙が噴射される。この範囲は暗視能力を含むすべての視界を遮り、内側にいるものに重度の隠蔽を提供する。通常なら10ラウンドで煙は霧散するが、軟風は4ラウンドで、強風は1ラウンドで煙を吹き散らす。

破片手榴弾:爆発した破片で敵を傷つけるための手榴弾。1回のアクションを使った遠隔攻撃として10フィートまで投げることができる。目標に命中すると、そこから半径10フィートの空間に破片がまき散らされる。範囲内のクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗すると3d6[斬撃]ダメージを受け、成功すれば半減ダメージを受ける。

プラスチック爆弾:石鹸のようにも見える爆発物。さまざまな形にすることができる。プラスチック爆弾を爆発させるには起爆装置が必要で、爆発したら半径10フィートの範囲内にいるクリーチャーは難易度18の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したら4d6[殴打]ダメージ、成功したら半減ダメージを受ける。プラスチック爆弾は同時に複数を起爆させることもでき、そうした場合1本ごとにダメージが2d6、範囲が5フィート増加する。

隠しホルスター:コートやジャケットの中に武器を隠しておくための器具。

ヒップホルスター:ピストル類を腰に吊り下げるための器具。

マガジン:アサルトライフル、オートマチック・ピストル、サブマシンガン、マシンピストルで使われる弾倉。この中にあらかじめ弾薬を込めておくことで、多くの弾を素早く再装填できるようになっている。弾薬代は含まれていない。

矢弾:弾薬については銃器の種別、口径などで差別化していない。気になる場合は独自に設定してもいい。

ライト:銃器に取り付ける懐中電灯。

レーザーサイト:銃器に取り付け、目標にレーザー光を照射する装置。30フィート以内にいる目標への攻撃ロールの際、1d4をロールしてその結果を攻撃ロールの結果に追加できる。

武器オプション

品名	購入難易度	重量
火炎放射器	★17	50ポンド
グレネード(6発)	★16	1ポンド
サイレンサー		
ピストル	★12	1ポンド
ライフル	★14	4ポンド
スコープ	11	1/2ポンド
スピードローダー	3	1/2ポンド
爆発物		
起爆装置	6	1ポンド
催涙手榴弾(6個)	★12	1ポンド
ダイナマイト(12本)	12	4ポンド
発煙手榴弾(6個)	10	1ポンド
破片手榴弾(6個)	★15	1ポンド
プラスチック爆弾(4個)	★12	1ポンド
ホルスター		
隠し	5	1/2ポンド
ヒップ	5	1ポンド
マガジン	4	1/2ポンド
矢弾		
アロー(20本)	8	1ポンド
クロスボウ・ボルト(20本)	7	1.5ポンド
弾薬(20発)	★4	1ポンド
ライト	7	1/2ポンド
レーザーサイト	15	1/2ポンド

その他の装備

『その他の装備』表に書かれているアイテムについて、ここでは個別に解説する。

暗視用ゴーグル:微細な光を増幅して光の下のような視覚を提供するゴーグル。これを着用した者は120フィートの暗視(“薄暗い”光の中を“明るい”光の中であるかのように、暗闇を“薄明かり”であるかのように知覚できる)を得る。

医療器具:医薬品や医療用の道具が入った鞆。

応急処置用具:薬局などで買える応急処置に使えるような道具一式。これを消費することで、ヒット・ポイントが0以下のクリーチャーを容態安定化させることができる。

懐中電灯:懐中電灯は30フィートの円錐形の範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。

ガスマスク:顔全体をすっぽり覆う防毒用マスク。吸収缶を通して呼吸を濾過する。1本の吸収缶は12時間使える。吸収缶の購入難易度は6。

使い捨てカメラ:フィルムにレンズやシャッター、ストロボなどが一体となったもの。手軽に使えるため1990年代に一時代を築いた。2020年代でも生産が続けられ、複雑な機構がないためいざという時に頼りにする者も多い。

デジタルカメラ:被写体をコンピュータで処理できる画像や動画のデータとして保存するカメラ。スマートフォンの高性能化で低価格帯は淘汰されたが、高価格高画質の機種が生き残っている。

フィルムカメラ:フィルムに感光させて写真を撮るかつて一般的だったカメラ。フィルムに使われている薬品の種類から銀塩カメラとも呼ばれる。現在でも画像を加工しがたい信頼性や風合いのため使われ続けている。

鑑識道具:証拠品を入れる容器や袋、調査用試薬、手袋、ピンセット、綿棒など、警察などの鑑識が使う証拠確保、保全用の道具一式。

偽造身分証:免許証、保険証、パスポートなどの偽造品。もちろん違法な物品である。無免許運転や詐欺などで身分詐称に使われる。闇市場でよく出回っているものは、難易度12の判定で見破ることができる。

キャンプ用ストーブ:キャンプでの煮炊きや暖を取るために使う器具。ガスや石油を燃料にする。持ち運びのために簡単に分解できる。

金属探知機:コイルに流れている電流による磁場を利用して金属を探す機械。これを使って金属を探すための判定に有利を得る。

クライミング用具:ロープ、滑車、ヘルメットとプロテクター、手袋、靴用のスパイク、チョック、アセンドャー、ピトン、ハーネスなどのクライミング用品一式。身につけるには10分かかる。これを身につけている時、君は1回のアクションとして崖のある場所に自分の体を固定できる。一度固定したら、この場所から25フィート以上移動できなくなるが、落下する時も25フィートしか落下しない。

携帯用無線機:アマチュア無線などで使う本格的な無線機の携帯版。電波が届く範囲は100マイル。

ケミカルライト:棒状の樹脂に発光する化学薬品が入っている照明器具。折ると化学反応で発光し、半径5フィートを“明るい”光で照らす。この光は6時間持続する。

酸:塩酸や硫酸など。1回のアクションで20フィート先まで投げることができる。酸は代用武器として扱われ、1体のクリーチャーまたは物体に1回の遠隔攻撃を行なう。ヒットした目標は2d6【酸】ダメージを受ける。

試験用電話機:電話回線に直接接続、適切な設定をすればその回線の会話を聞くことができる。本来は修理用の道具。

呪文構成要素ポーチ:魔法のために必要なさまざまな秘薬一式をまとめた物。現代では防水されたベルトポーチに偽装されることが多い。

呪文書:ウィザードが呪文を書き込むために作られた100ページある大判の書物。伝統的なウィザードは羊皮紙を好むが。

消火器:火を消す化学薬品を噴射する器具。使用には1回のアクションが必要。10フィート×10フィート四方の火を消せる量の薬剤が入っている。

スマートフォン:携帯電話としての通話機能の他、専用アプリケーションの使用、インターネットへの接続と各種サービスの利用、GPSの受信、カメラなど、さまざまな機能が凝縮された通信端末。通話とインターネットへの接続はサービス会社の電波が届く範囲ならどこでもその恩恵にあずかることができる。

聖印:信仰呪文を行使する助けになる道具。信仰の対象を表現する印や像であることが多い。クレリック、パラディンはこれらを呪文発動の焦点具として使える。このさい、呪文を発動する者は聖印を手を持つか、外から見えるように着用するか、盾の表面に付けている必要がある。

双眼鏡:双眼鏡で覗いたものは10倍に拡大される。

ダクトテープ:さまざまなことに利用される粘着力の強いテープ。最大で200ポンドまでの重量を支えられる。引きちぎるには難易度15の【筋力】判定が必要。

タブレット:画面をタッチして操作する携帯端末。スマートフォンと同じようなアプリケーションを使用できる。

地図:国が発行している地図や、企業発行の道路地図、住宅地図など。

手錠:腕を拘束する金属製の輪とそれを繋ぐ鎖。鍵を開けるには鍵開け道具を使った難易度15の【敏捷力】判定、引きちぎるには難易度20の【筋力】判定が必要。

テント:荒野でも快適な居住空間を提供してくれる折りたたみ式のテント。

トランシーバー:同じ周波数同士で通話できる通信機。電波が届く範囲は2マイル。

盗聴器:近くの音を設定された周波数で送信する装置。トランシーバーやレシーバーで再生して盗聴を行なう。電波が届く範囲は300フィート。

ドルイド用焦点具:ドルイドが呪文を行使するための助けとする道具。イチイやヒイラギの枝、生木の杖や動物の骨や毛で作られたトーテムなど形はさまざまである。ドルイドはこれを呪文発動の焦点具として使える。

寝袋:小さく収納できる携帯用寝具。

秘術焦点具:秘術呪文を行使するための助けとする道具。杖や貴石、短剣など、様式や術者によってさまざまな物が使われる。ウィザード、ウォーロック、ソーサラーはこれを呪文発動の焦点具として使える。

紛失防止タグ:親機やスマートフォンと連携し、使用者から離れたら警告音を出す、GPSの位置情報を発信するなど、忘れ物を防止するための道具。

ボイスレコーダー:片手に収まる程度の録音器具。8時間までの音声データを。このレコーダーは半径10フィートの音を録音できる。

方位磁針:方位磁針は地球の磁場に作用して磁北を指す。

保存食:キャンプや登山用の保存食。味はさまざまだが、栄養は考えられている。

まきびし:1回のアクションとして5フィート×5フィートの地面にまきびしを撒くことができる。この範囲に入ったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗するとそのターンの移動をそこで終了し、1[刺突]ダメージを受ける。このダメージを受けたクリーチャーは、以後hpを回復するまで移動速度が10フィート減少する。この範囲を通る時に通常の移動速度の半分で移動したクリーチャーは、セーヴィング・スローを行なう必要がない。

レシーバー:近くで飛び交っている電波を受信する機械。無線通信を聞く他、無線での盗聴を発見するのにも使える。

ロープ:合成樹脂のロープ。最大で1000ポンドの重量を支えられる。ロープは2hpを持ち、引きちぎるには難易度17の【筋力】判定が必要。

呪文の物質要素などの出費について

一部の呪文の物質要素やクラス能力には、価値のあるものを求めることがある。M&Mでは以下を目安としてgpと購入難易度を換算する。

換算表

品名	購入難易度
100gpまで	21
1000gpまで	29
10000gpまで	40

その他の装備

品名	購入難易度	重量
暗視用ゴーグル	17	3ポンド
医療器具	15	5ポンド
応急処置用具	5	3ポンド
懐中電灯	4	1ポンド
ガスマスク	13	5ポンド
カメラ		
使い捨て	4	1/2ポンド
デジタル	14	2ポンド
フィルム	17	2ポンド
鑑識道具	15	8ポンド
偽造身分証	★12	-
キャンプ用ストーブ	9	1ポンド
金属探知機	11	2ポンド
クライミング用品	11	2ポンド
携帯用無線機	15	2ポンド
ケミカルライト	2	2ポンド
酸	6	1ポンド
試験用電話機	13	1ポンド
呪文構成要素ポーチ	13	2ポンド
呪文書	16	3ポンド
消火器	8	2ポンド
スマートフォン	14	-
聖印	7	1ポンド
双眼鏡	15	2ポンド
ダクトテープ	3	1ポンド
タブレット	16	2ポンド
地図	4	1ポンド
手錠	7	1ポンド
テント		
2人用	11	4ポンド
4人用	12	7ポンド
盗聴器	3	-
トランシーバー	7	1ポンド
ドルイド用焦点具	3	1ポンド
寝袋	9	4ポンド
秘術焦点具	10	2ポンド
紛失防止タグ	6	-
ボイスレコーダー	10	2ポンド
方位磁針	5	2ポンド
保存食(12食分)	5	1ポンド
まきびし	5	2ポンド
レシーバー	7	1ポンド
ロープ(50フィート)	4	4ポンド

服

どの時代でもそうだが、その場に合わせた外見というものは多くの場所に溶け込むことができる。

カメラマン用ベスト:手のひら程度の大きさのポケットがたくさん付いたベスト。同じようなもので釣り人用などもある。

ギリースーツ:森林などで茂みに偽装するための布を縫い付けた装備。これを装備中のキャラクターは移動速度が半減し、後述する状況での隠れ身以外、すべての【敏捷力】判定に不利を受ける。適切な場所でこれを着ているキャラクターは隠れ身をする時の【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を受ける。

コート:防寒やファッションのために服の上から羽織るもの全般をコートとする。

カジュアルウェア:ジーンズにTシャツから、チノパンにセーターまで、さまざまな普段着。

制服:学校の生徒から店員、警官、軍人などが着ているさまざまな制服。一種の身分証でもあり、変装のために着ることもあるだろう。

ビジネスウェア:スーツやブレザーなど、対面する相手にきちんとした印象を与える服。

フォーマルウェア:黒いドレスや燕尾服、紋付き袴のような、かしこまった席にも出られる服。

服

品名	購入難易度	重量
カメラマン用ベスト	9	1ポンド
ギリースーツ	6	5ポンド
コート	8	2ポンド
服装		
カジュアルウェア	8	2ポンド
制服	9	2ポンド
ビジネスウェア	12	3ポンド
フォーマルウェア	15	3ポンド

容器

装備品を持ち運ぶための鞆などを紹介する。

スーツケース:樹脂や布、金属で作られた旅行用の鞆。40ポンドまでの荷物が入る。

ツールベルト:ポケットや道具を吊るすフックがついたベルト。手のひらに持てる程度の道具を10ポンドまで入れたり吊るしたりできる。

デイバック:軽い外出やハイキング用の背負い鞆。8ポンドまでの荷物が入る。

バックパック:本格的な登山用の背負い鞆。防水布で作られ、テントや携帯寝具をくくりつける場所もある。内部には30ポンドまでの荷物が入り、さらに30ポンドまでの荷物を外側にくくりつけられる。

ハンドバッグ:ファッション性の高い片手持ち鞆。2ポンドまでの荷物が入る。

ブリーフケース:片手持ちの書類鞆。昨今ではノートパソコンを入れることも多い。5ポンドまでの荷物が入る。

レンジバック:軍隊などで使われる背囊。内部に12ポンドまでの荷物が入り、外から簡単に開けられる場所に6ポンドまでの荷物が入る。

容器

品名	購入難易度	重量
スーツケース	11	10ポンド
ツールベルト	9	2ポンド
デイバック	5	2ポンド
バックパック	10	3ポンド
ハンドバッグ	4	1ポンド
ブリーフケース	7	2ポンド
レンジバック	9	2ポンド

道具

現代はさまざまな道具にあふれている。ここで紹介するのは、アイテムの作成や修理などの専門的な用途に必要となるものだ。道具に習熟しているなら、その道具を使って何かをするときの能力値判定に、習熟ボーナスを足すことができる。

化学実験器具:酸や爆発物、毒ガスなどの化合物を合成したり分析したりするための実験器具一式を持ち運び可能にした物。習熟していれば、化学物質の作成や分析をするための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

鍵開け道具:機械的な鍵を開けたり、罫などを解除したりするための工具一式。習熟していれば、鍵や罫を解除するための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

コンピュータ:いわゆるパソコン一式。ソフトウェアの操作や周辺機器の接続にはコンピュータに習熟している必要はない。習熟していれば、ソフトウェアの改造やプログラミング、セキュリティの突破などを行なう能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

コンピュータ周辺機器:スキャナーは紙の絵や書類の取り込み、プリンターはデータの印刷、ルーターはインターネットへの接続、VRヘッドセットはモニタに映される世界へ没入できる。細かすぎるので使わなくてもよい。

画材:絵を描くための道具一式。習熟していれば、絵を描くための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

楽器:現代で使われている楽器の一部を紹介する。習熟していれば、楽器を演奏するための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。バードは楽器を呪文発動の焦点具にできる。

機械工具:ねじ回しやペンチ、金属用のこぎりなど。機械装置の修理などに使える。習熟していれば、機械装置の作成や修理をするための能力値判定に君の能力値ボーナスを加えることができる。

偽造用具:これにはさまざまな身分証の見本や偽の印鑑などが入っている。習熟していれば、書類や身分証を偽造するための能力値判定に君の能力値ボーナスを加えることができる。

ゲーム道具:さまざまなゲームの一部をここで紹介する。アーケードゲームなどの紹介されていないものでも、GMの許可があれば習熟してよい。習熟していれば、ゲームを遊ぶための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

専門書:専門分野のことが書かれた書物。習熟すれば、本がなくとも理解して説明できるまで読み込んでいる。習熟していれば、その分野に関することを思い出したり調べ物をしたりする能力値判定に、君の習熟ボーナスを加えることができる。

電子工具:電子工作をするためのねじ回しやペンチ、はんだごてなど。電子機器の修理などに使える。習熟していれば、電子機器の作成や修理をするための能力値判定に君の能力値ボーナスを加えることができる。

変装道具:この道具には変装に使える化粧道具やかつら、アクセサリなどが入っている。習熟していれば、変装するための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

薬剤師道具:医薬品の調合や分析などに必要な道具一式。習熟していれば、薬品を調合したり分析したりするための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

道具

品名	購入難易度	重量
化学実験器具	16	6ポンド
鍵開け道具	9	1ポンド
コンピュータ		
デスクトップ	22	10ポンド
ノート	23	5ポンド
コンピュータ関連機器		
スキャナー	12	6ポンド
VRヘッドセット	15	1ポンド
プリンター	12	6ポンド
ルーター	6	1ポンド
画材		
楽器		
ヴァイオリン	12	1ポンド
キーボード	12	12ポンド
ギター	13	7ポンド
ドラムセット	14	50ポンド
トランペット	13	2ポンド
フルート	17	1ポンド
機械工具	13	22ポンド
偽造用具	12	3ポンド
ゲーム道具		
携帯用ゲーム機	11	1ポンド
据え置きゲーム機	15	9ポンド
チェス一式	10	1/2ポンド
TRPG用品一式	10	5ポンド
トランプ	3	-
専門書		
科学技術	13	5ポンド
経済	13	5ポンド
芸術	13	5ポンド
行動科学	13	5ポンド
時事問題	13	5ポンド
戦術	13	5ポンド
大衆文化	13	5ポンド
哲学	13	5ポンド
物理科学	13	5ポンド
法律	13	5ポンド
電子工具	14	12ポンド
変装道具	12	5ポンド
薬剤師道具	17	12ポンド

乗り物

名前	購入難易度	運転手	乗客	移動速度	貨物
航空機					
小型プロペラ機	36	1	3	210 フィート	250 ポンド
自家用ジェット機	40	2	10	1100 フィート	500 ポンド
ヘリコプター	39	1	4	200 フィート	250 ポンド
船舶					
クルーザー	32	1	3	80 フィート	2100 ポンド
水上バイク	24	1	1	100 フィート	60 ポンド
プレジャーボート	28	1	5	50 フィート	2100 ポンド
陸上車両					
乗用車	23	1	4	200 フィート	275 ポンド
スポーツカー	37	1	1	300 フィート	100 ポンド
トラック	34	1	2	160 フィート	33000 ポンド
バイク	23	1	1	160 フィート	-
バス	38	1	39	120 フィート	-
リムジン	36	1	7	190 フィート	425 ポンド

乗り物

現代にはさまざまな乗り物があるが、その一部を紹介する。これらはただ移動のためだけでなく、自家用ジェット機やリムジンなどはそれを持てる富の誇示するためにも活用される。

乗り降りには移動の一部として行なえる。

乗り物には道具として習熟することができる。習熟することで、一般的ではない乗り物を動かしたり、危険な場所を通り抜けたりするなど、運転するための能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

追記しておくとして、免許を持っているのと乗り物に習熟していることは必ずしも一致しない。

『乗り物』表には、購入難易度の他にもさまざまな特性が示されている。

運転手:乗り物を操縦するのに必要な人数。

乗客:運転手以外に乗り物に乗れる人数。

移動速度:1ラウンドあたりの移動速度。

貨物:積み込める荷物の量。乗客1人はおよそ250ポンドとして計算した。

小型プロペラ機:これは比較的安価な自家用飛行機である。乗っている者に3/4遮蔽を提供する。

自家用ジェット機:これにはゆったりとした客席、そしてトイレもある。乗客に外から視線は通らず、運転手に3/4遮蔽を提供する。

ヘリコプター:観測や取材に使われるタイプのヘリコプター。乗っている者に3/4遮蔽を提供する。

クルーザー:4人が過ごせる船室とちょっとした台所がついた船。船室に外から視線は通らない。

水上バイク:水を噴射して高速で進む乗り物。

プレジャーボート:乗用車程度の船室を持つモーターボート。船室に外から視線は通らない。移動用のトラック込みの価格。

乗用車:一般的な4ドアの自動車。乗っている者に3/4遮蔽を提供する。

スポーツカー:高出力エンジンを搭載した高級車。乗っている者に3/4遮蔽を提供する。

トラック:都市間の貨物輸送で使われる大型のコンテナを連結したトラック。運転手に3/4遮蔽を提供し、コンテナ内に視線は通らない。

バイク:小回りがきく自動二輪。

バス:都市部で使われている路線バス用の自動車。乗っている者に3/4遮蔽を提供する。

リムジン:居住性のいい高級車。快適なシートに小型冷蔵庫もついている。乗っている者に3/4遮蔽を提供する。

生活

すべてのキャラクターは財力点に応じた生活を送ることができる。家賃や食費、光熱費などの細かい生活費はそこから捻出されている。

ここで紹介するのは、それらがどの程度であるかの参考になる物品やサービスの価格だ。

娯楽、宿泊、食事

ちょっとした外出で娯楽を楽しんだり休んだりするための費用である。これらはキャラクターがどの程度なら楽にお金を出せるかの指標としてほしいゆえの掲載であり、ゲームの雰囲気重視するなら使わなくてもいい。

娯楽:これらは1人分の価格で、ペアチケットの購入難易度は+2される。

宿泊:これらはシングル1泊の価格で、ビジネスホテル、高級ホテルのダブルやツインは購入難易度が+2される。

食事:これらは1人分の価格で、追加1人につき購入難易度は+2される。

娯楽、宿泊、食事

品名	購入難易度
娯楽	
映画のチケット	3
演劇のチケット	7
スポーツのチケット	7
宿泊	
安宿	7
ビジネスホテル	9
高級ホテル	11
食事	
ファストフード	2
ファミリーレストラン	4
レストラン	7
高級レストラン	9

交通費

移動にかかる費用もろもろだ。これもキャラクターがどの程度なら楽にお金を出せるかの指標としてほしいゆえの掲載である。

これらは往復の価格で、片道なら購入難易度は-2される。

レンタカーは1日あたりの料金である。

交通費

品名	購入難易度
航空運賃	
国内線	14
国内線(ファーストクラス)	17
国際線	18
国際線(ファーストクラス)	22
鉄道、バス	
都市内	3
都市間	11
レンタカー	
乗用車	6
大型車	8
高級車	10

さまざまなサービス

これらはさまざまなことにかかる費用の目安だ。特に弁護士費用、わいろなどはあくまでも目安なので、GMは適宜難易度を変化させるといい。

さまざまなサービス

品名	購入難易度
弁護士費用	12
保釈金	27
わいろ	
官僚	10
警察官	10
情報屋	7
用心棒	6

住宅

これらは住宅を購入するための初期費用である。キャラクターはこれらを購入することでローンを組み、日々の生活費として払っていくことになる。条件によって購入難易度に2程度の上下がある。

住宅

品名	購入難易度
一戸建て(2LDK)	30
一戸建て(3LDK)	32
一戸建て(4LDK)	34
集合住宅(1LDK)	28
集合住宅(3LDK)	30
邸宅(6LDK)	30

付録 C:ノンプレイヤー・キャラクター

この付録では現代の社会を生きるさまざまなノンプレイヤー・キャラクター(NPC)を紹介している。データ・ブロックの読み方などはルールブックを参照していただきたい。

作業員

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC:15(アンダーカヴァー・シャツ)

hp:33(6d8+6)

移動速度:30フィート

【筋】 【敏】 【耐】 【知】 【判】 【魅】
10(+0) 15(+2) 12(+1) 12(+1) 14(+1) 16(+3)

技能:〈隠密〉+4、〈看破〉+3、〈知覚〉+3、

〈ペテン〉+5

感覚:受動〈知覚〉13

言語:共通語

脅威度:2(450XP)

アクション

複数回攻撃:2回のマシンピストル攻撃を行なう。

ナイフ:近接/遠隔武器攻撃:攻撃+4、間合い5フィートあるいは射程10/30フィート、目標1つ。ヒット:4(1d4+2)[刺突]ダメージ。

マシンピストル:遠隔武器攻撃:攻撃+4、射程40/120フィート、目標1つ。ヒット:9(2d6+2)[刺突]ダメージ。

作業員は国や企業のスパイや裏仕事を担う者たちである。エージェント、黒服などとも呼ばれる。

軍人

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC:17(ライトデューティー・ヴェスト)

hp:19(3d8+6)

移動速度:30フィート

【筋】 【敏】 【耐】 【知】 【判】 【魅】
15(+2) 14(+2) 15(+2) 11(+0) 12(+1) 10(+0)

技能:〈運動〉+4

感覚:受動〈知覚〉10

言語:共通語

脅威度:1/2(100XP)

アクション

ナイフ:近接/遠隔武器攻撃:攻撃+4、間合い5フィートあるいは射程10/30フィート、目標1つ。ヒット:4(1d4+2)[刺突]ダメージ。

アサルトライフル:遠隔武器攻撃:攻撃+4、射程80/240フィート、目標1つ。ヒット:11(2d8+2)[刺突]ダメージ。

軍人は軍隊や武装組織に所属している者たちだ。体を鍛えて戦闘の心得もあり、装備も強力な物を持っている。

警官

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC:14(アンダーカバー・ヴェスト)

hp:11(2d8+2)

移動速度:30フィート

【筋】 【敏】 【耐】 【知】 【判】 【魅】
13(+1) 12(+1) 12(+1) 10(+0) 11(+0) 10(+0)

技能:〈知覚〉+2

感覚:受動〈知覚〉12

言語:共通語

脅威度:1/4(50XP)

アクション

警棒:近接武器攻撃:攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット:3(1d4+1)[殴打]ダメージ。

オートマチック・ピストル:遠隔武器攻撃:攻撃+3、射程50/150フィート、目標1つ。ヒット:8(2d6+1)[刺突]ダメージ。

警官は法の番人である。彼らは2人1組で行動し、役割を分担して捜査や警邏などの仕事をする。

ちんぴら

中型・人型生物(ヒューマン)、任意の属性

AC:11

hp:9(2d8)

移動速度:30フィート

【筋】 【敏】 【耐】 【知】 【判】 【魅】
13(+1) 12(+1) 11(+0) 10(+0) 10(+0) 11(+0)

感覚:受動〈知覚〉10

言語:共通語

脅威度:1/8(25XP)

アクション

ナイフ:近接/遠隔武器攻撃:攻撃+3、間合い5フィートあるいは射程10/30フィート、目標1つ。ヒット:3(1d4+1)[刺突]ダメージ。

ちんぴらは徒党を組み、暴力をちらつかせて生きる者たちだ。その多くは信念などのないただの与太者だが、彼らなりの信義を持つ者もいる。

武器規制が緩い地域や、背後に犯罪結社や密売人などの存在があるなら、銃器で武装している者もいる。そうしたちんぴらはアクションに以下を追加し、脅威度を1/4(50XP)にすること。

アクション

オートマチック・ピストル:遠隔武器攻撃:攻撃+3、射程50/150フィート、目標1つ。ヒット:8(2d6+1)[刺突]ダメージ。

用心棒

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC:11(レザー・ジャケット)

hp:26(4d8+8)

移動速度:30フィート

【筋】 【敏】 【耐】 【知】 【判】 【魅】
15(+2) 11(+0) 14(+2) 10(+0) 10(+0) 11(+0)

技能:〈威圧〉+2

感覚:受動〈知覚〉10

言語:共通語

脅威度:1/2(100XP)

アクション

複数回攻撃:2回の近接攻撃を行なう。

カタナ:近接武器攻撃:攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ、ヒット:6(1d8+2)[斬撃]ダメージ、両手持ちの場合は7(1d10+2)[斬撃]ダメージ。

リボルバー・ピストル:遠隔武器攻撃:攻撃+2、射程30/90フィート、目標1つ、ヒット:9(2d8)[刺突]ダメージ。

歓楽街やヤクザの事務所などで、武力をちらつかせて来客や敵を威嚇するのが**用心棒**である。

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Mansions & Monsters Copyright 2022, Unagi-Mura; Author Paladin.