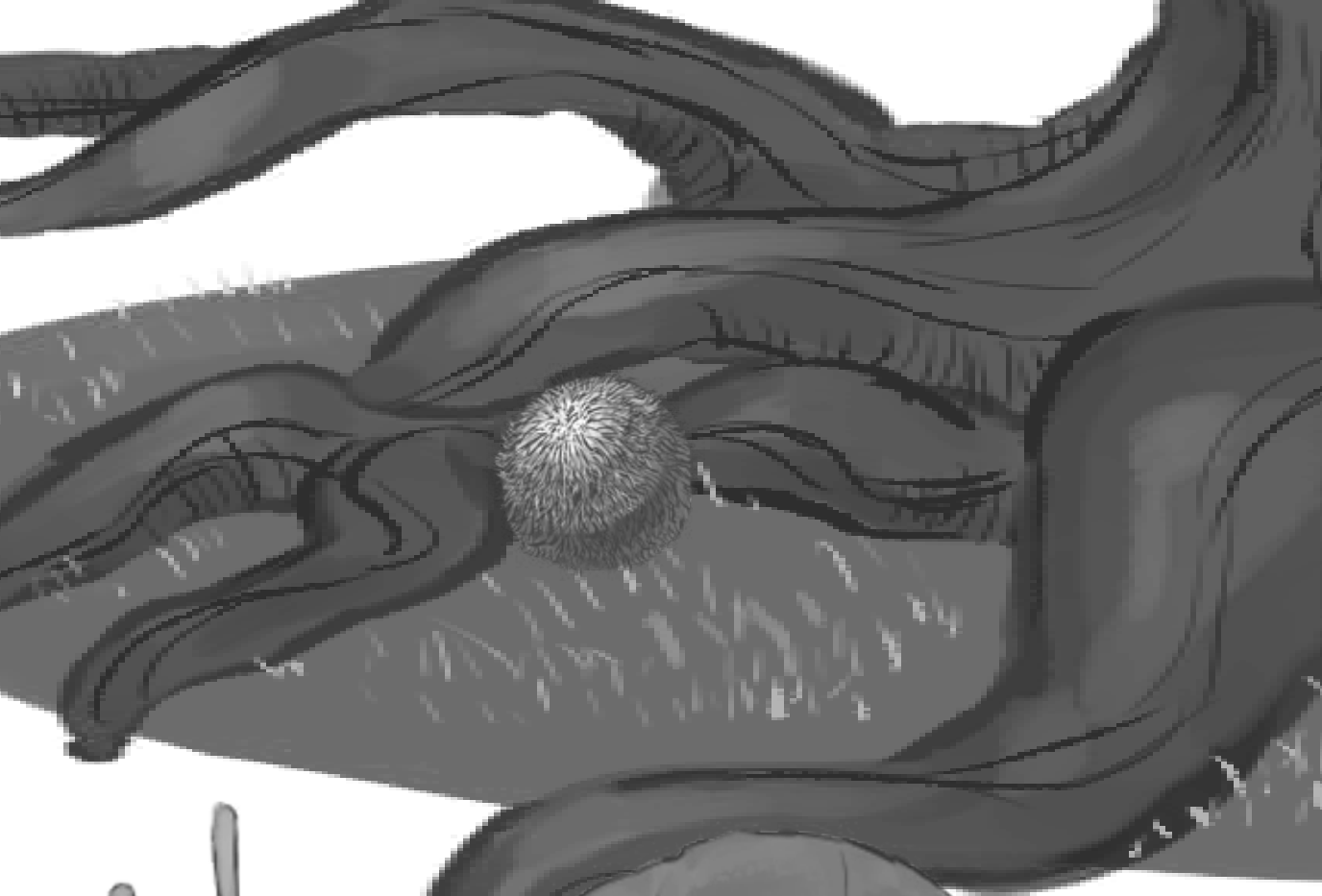


惑星探索TRPG

# アークノストス



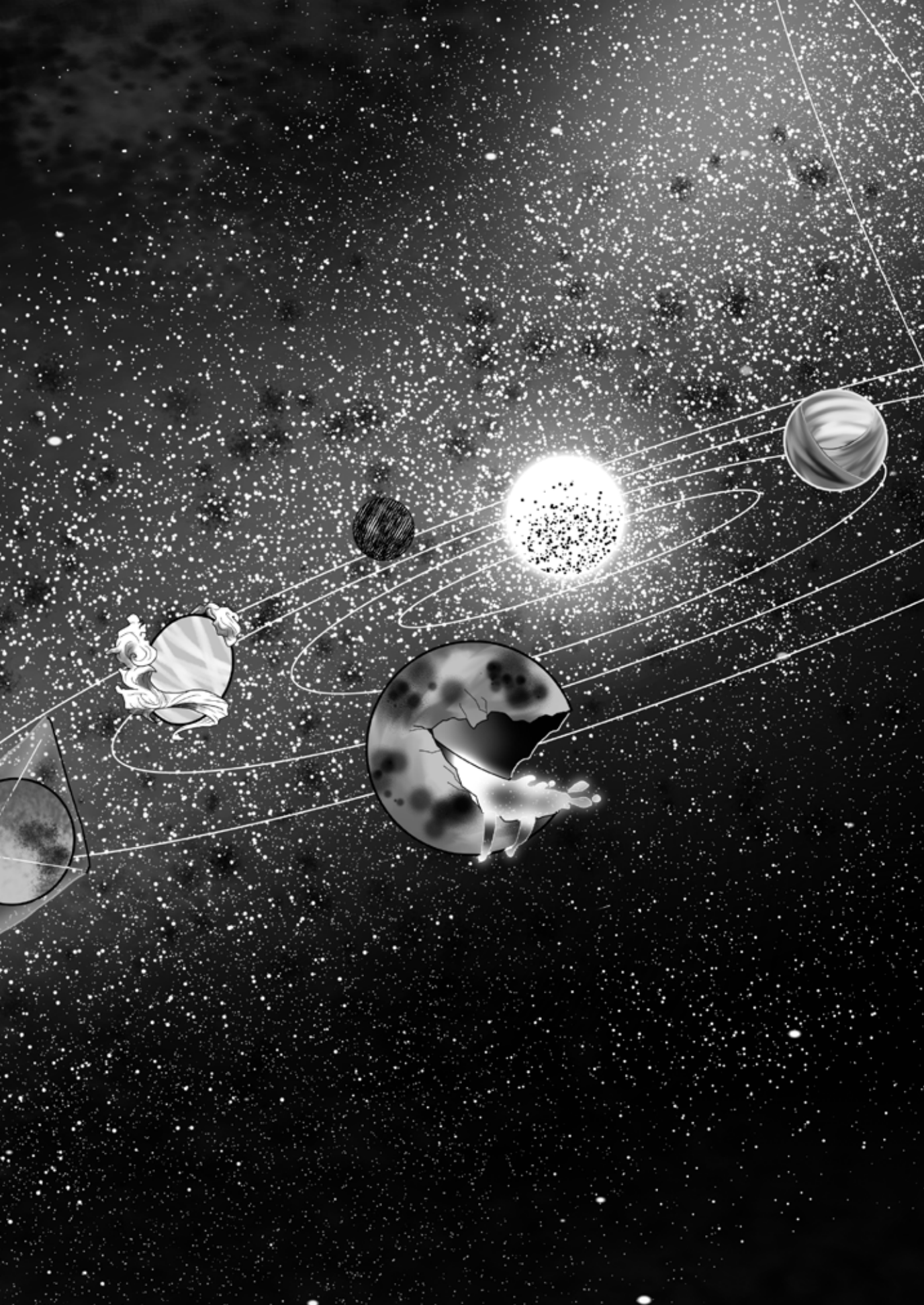




資源不足、世界大戦、そして放射能汚染によって滅びの一途をたどっていた地球。人類は新たな移住地を求め、幾光年離れた世界で新しい太陽系—『新陽系』を発見した。

そこで出会った数々の異星人と協力し、繁栄していったが、それには更なる資源が必要であった。

人類は、希望を求めて未知の惑星に挑んで行く……





# 目次

## 事前知識

- ・はじめに 6
- ・世界観 10
- ・システム 16

## 遊び方

- ・準備 20
- ・キャラメイク 22
- ・任務 36

## オペレーターセクション

- ・データベース 50
- ・惑星の創造 70
- ・ゲーム進行 78

## サポート

- ・惑星サンプル 88
- ・参考リプレイ 96
- ・索引 126
- ・各種シート 132
- ・プレイサマリー 138
- ・あとがき 140



# 事前知識

## はじめに

### この本について

惑星探索TRPGアグノストス（以降、アグノストス）の世界へようこそ。

アグノストスとは、ギリシャ語で『未知の』という意味です。プレイヤーは様々な未知の惑星に出向き、目的に沿って探索し、攻略していきます。この本では、そんな未知の惑星を探索するためのルールを説明します。

また、TRPGとはテーブルトーク（机を囲んで会話する）、ロールプレイング（役割を演じる）、ゲーム（ルールのある遊び）を略した呼び方のことを指します。

つまりこの本は、『未知の惑星を舞台に、会話形式で役割を演じる探索遊び』のルールをまとめた本です。

### アグノストスの魅力

アグノストスでは未知の惑星を探索します。ここでは常識など通用しません。自分の目で見て経験したことだけを信じるしかないので。

例えば、膨らんだカエルにつかまって空を飛んだり、食べると体が透明になるキノコ。口だけしかない生物など、常識ではあり得ないことが起こる世界です。これはこういうものという決めつけは命取りになります。ゲーム中に物質について説明されることも一切ありませんし、どういった性質を持っている物質なのか、どうやって使うことが効果的なのかをプレイヤーが自力で調べなければいけません。

しかし、ゲームコマンドの様に『調べてみます』なんて大雑把なものでは調査は完了しません。握って・叩いて・引っ張って……時には命を賭すようなこの本格的な探索こそアグノストス最大の魅力です。



### 専門用語

セッション：集まってTRPGをすること。

ダイス：サイコロのこと。

nDm：m面ダイスをn個振ること。

クリティカル：決定的成功のこと。

ファンブル：致命的失敗のこと。



## TRPG によって生み出される楽しさ

TRPGは会話で進行します。

会話という以上、そこに台本は存在せず、役割を演じるそれぞれの人が自由に考えて発言することができます。そしてその会話は物語となり、その時間、その瞬間を共有した人達の間で奇跡的に紡がれるゆえに、唯一無二の物語となります。

参加者全員が発案者となり、参加者全員が創作者になる。それがTRPGの楽しさなのです。

### TRPG の特徴

- ・自由度高い
- ・展開が誰にも予測できない
- ・多くの会話生まれる
- ・何回でも遊べる
- ・創作ができる
- ・色々な世界に行くことができる
- ・色々な人間を演じられる



ダイスが物語の展開を決める。

## ゲームを取り仕切る人が必要

ゲームを監督する人のことを一般的にゲームマスターと呼びます。アグノストスではゲームマスターのことを、プレイ中の世界感を壊さないためにゲーム内のプレイヤーのサポート役である『オペレーター』と呼ぶことを推奨しています。

オペレーターは、ルールを監督する以上ルールを正確に把握していなければならないため、ルールブック（本書）を所持している必要があります。

つまりこの本を所持しているということは、あなたが正式なオペレーターであることを証明することになるのです。

公認

オペレーター





## この本の情報について

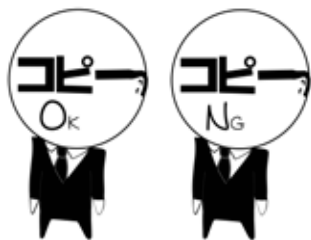
オペレーターは、この本の内容を口で説明したり、必要に応じて本の内容をコピーして配っても構いません。

ただし、コピー可能なページに限ります。

これは、中途半端に得た知識だけで、この本を所持していない人がオペレーターを務めることを防ぐためです。

また、オペレーターは状況に応じてルールを変更することもできます。その場合は、適切な理由、適切な判断基準をもって、できるだけ参加者全員が納得できる変更を心がけて下さい。

## ページの見分け方



コピーが可能なページは『エージェントライト君』が教えてくれます。

コピー可能なら口の形がOK、不可ならNGになっています。また、いないページに関しては原則コピーして構いません。



←ライト君はページの端にあるロケット型のインデックスに乗っている。

## オペレーターの権限

オペレーター以外のゲーム参加者は、基本的にはルールブック（本書）を所持する必要はありません。しかし、オペレーターが所持を求めた場合はその指示に従って下さい。

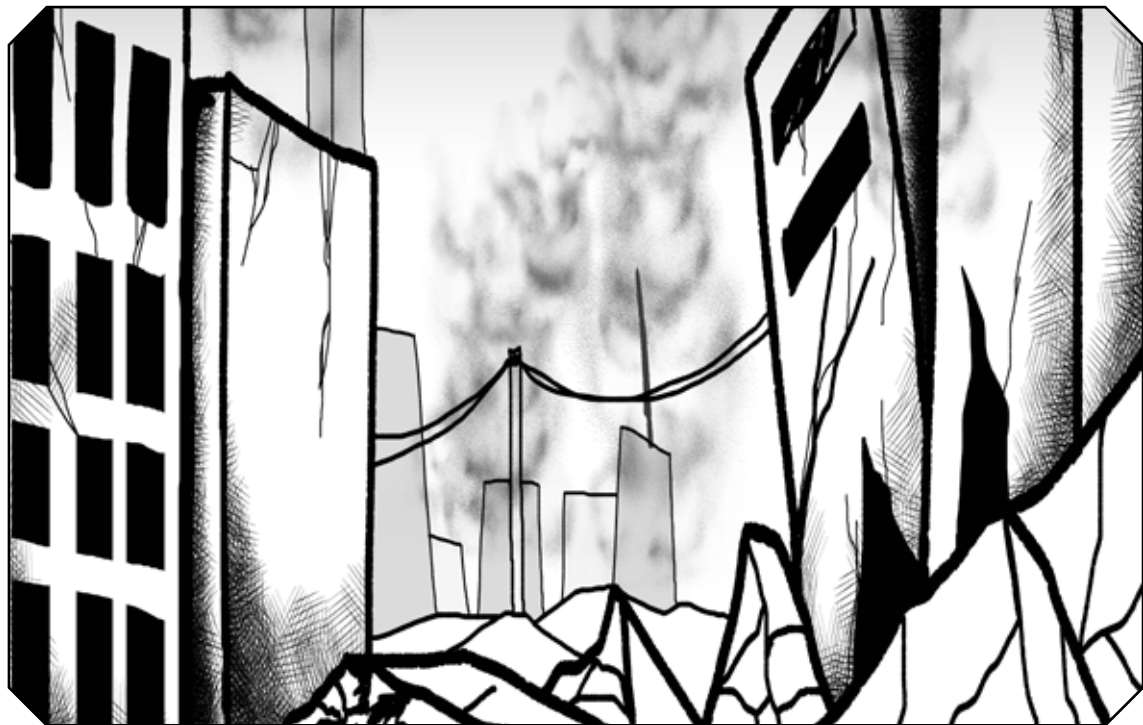
何故ならオペレーターはルールブック以上の権限を持つからです。例えルールブックに白だと明記されていても、オペレーターが状況を判断し黒だと言えばそれは黒になります。

※ただし、この権限を行使できるのは参加者の益になる場合に限りです。

## 世界観



世界観



## アグノストスの世界の始まり

今から遠くない未来。地球の温暖化が進み、人類は残り少ない資源を奪い合うために核戦争を始めてしまいました。長きにわたる戦いの末、地上の大部分は放射能によって汚染され、人類の住める星ではなくなってしまったのです。生き残った人類は地球を捨て、新たな星を求めて宇宙の彼方へと旅立ちました。

アグノストスの世界はここから始まります。

## 新陽系

人類を乗せた巨大な宇宙船は、数十年に渡り、暗い宇宙の中をレーダーだけを頼りに移動していました。そして、太陽と同じような光と熱を放つ恒星とその周囲を公転する惑星群を発見します。

人類はその新しい太陽に新陽(しんよう)と名付け、惑星群を新陽系と呼びました。



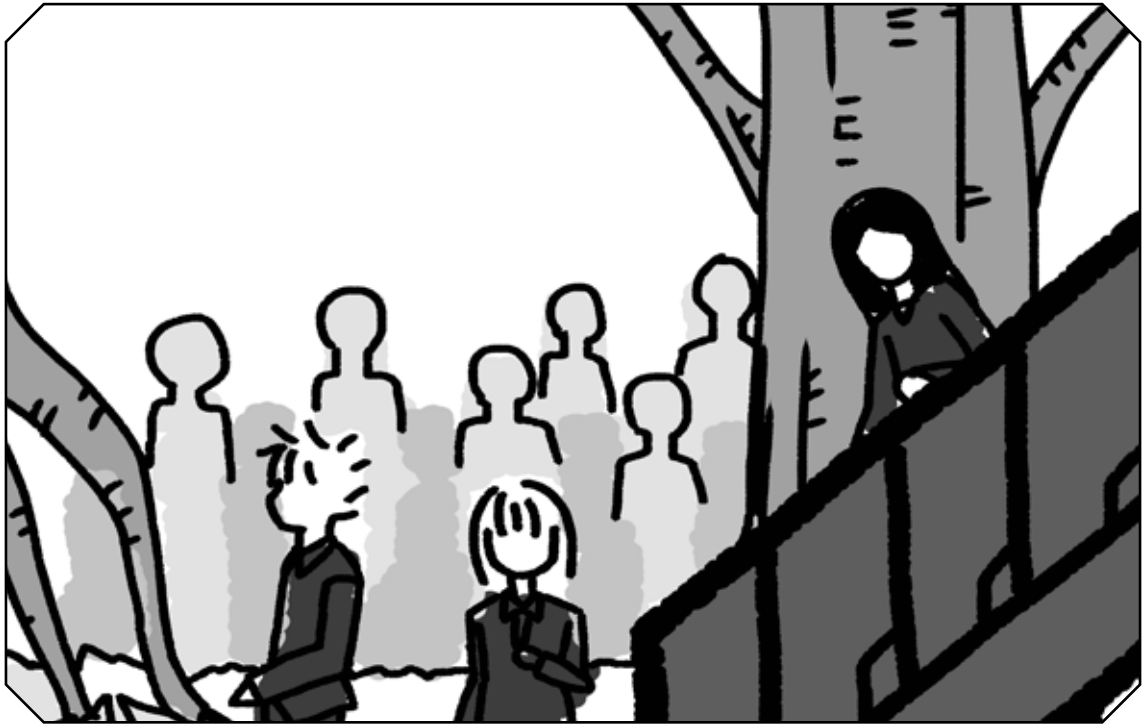
## 惑星セレス

新陽が太陽と同じ性質を持つなら、新陽系の中に生物が生存できる惑星が存在する可能性がある。

そう考えた人類は付近の惑星の調査を開始。その結果、多くの惑星で植物や動物、それどころか人類に近い知的生命体が存在していることが判明しました。そしてそれは同時に、新陽系がとても特殊な環境であることを意味していました。

通常、太陽と同じ性質の恒星であれば惑星との距離に応じて地表に届く熱量が変わります。そのため地球は奇跡的な位置に存在していたと言えるのですが、新陽は各惑星に同じだけの熱を届けることができ、付近の多くの惑星に生物が生存できる環境を生み出していました。

人類はその後、新陽系の中でもっとも地球に似ていた惑星に豊穡の女神セレスの名を付け、その星を新たな母星にすることにしました。



## 新陽同盟

人類がセレスに移住してから分かったのは、セレスもまた、その星の資源だけでは人口の増加に対応できないということでした。

苦肉の策として人類は、子孫を残せる者を特権階級に限定し、中でも能力の秀でた者や人類に多大な貢献をした者にその権限が与えられることになりました。しかし、それも資源不足の問題を先送りにするだけで根本的な解決とはなりませんでした。

度重なる議論の末、近隣の惑星から資源を調達することが最も現実的な解決策だという結論に至り、過去の調査で知的生命体が発見されていた惑星とコンタクトを取るという決定を下しました。

他の惑星の知的生命体は初めての宇宙からの来客に戸惑っているようでしたが、時間をかけて根気強く交渉した結果、周囲九つの惑星と同盟を結ぶことに成功。

この同盟を新陽同盟と名付けました。

また、共通言語としてセレス語を広めたため、新陽系に住む多くの者がセレス語で会話することができるようになったのです。



## 新時代の幕開け

惑星間の貿易によってセレスの資源問題は解決し、旅行や仕事などで交流が盛んになると、自然な形で異星人同士の結婚、出産も選ばれるようになりました。すると世代が進むにつれて“地球を起源とする人類”と“新陽系人類”の線引きが難しくなったため、人型の知的生命体を総じて人類と呼ぶようになりました。

一方、その頃には資源や法律なども新陽系同盟で共有されるようになっていたため、資源不足は同盟全体へと波及していました。次なる解決策として未開の惑星から資源を調達する方法が議論されましたが、一つ大きな懸念が浮上するのです。

新陽系にある惑星で同盟圏外にある惑星は知的生命体が確認されておらず、それは人類が生存することが難しい、危険な環境であることを意味していました。しかし、その惑星群を調査し開拓していかなければ同盟惑星群も存続が危うくなってしまいます。そこで新陽系同盟議会は、議会直轄で働く調査組織、フロントランナーズを発足させました。

これにより、フロントランナーズに加入しエージェントとして活躍、貢献することが、子孫を残すための常套手段となりました。

## この世界での立ち位置

### ゲームマスター



### オペレーター

フロントランナーズの一員で、エージェントに任務を伝えサポートしてくれます。

ゲームマスターは、ゲームの進行や処理だけではなく、オペレーターとしてもプレイヤーたちを導く役割を持っています。

### プレイヤー



### エージェント

フロントランナーズの一員で、その多くは自ら志願した者たちです。エージェントの任務は危険ですがそれに見合った報酬が得られます。

プレイヤーは、このエージェントの一人になってアグノストスの世界を探索します。

## 現在のフロントランナーズ

フロントランナーズは元々、未開拓惑星の環境調査から資源回収を一手に担っていました。しかし、その後回収専門の下部組織も発足。二組織で協力しながら任務に当たるようになりました。

それを受け、フロントランナーズは次第に環境開拓や戦闘のエキスパートとして発展し、現在では様々な任務が任されています。

### 任務の例

- ・ 資源調査
- ・ 貴重な資源の回収
- ・ 保護生物の捕獲
- ・ 危険因子の排除
- ・ 遭難者の捜索



世界観



## パンドラ

惑星には未知の性質を持った物質が数多く存在しています。それは植物だったり動物だったり様々な形をしていて、常識の通用しない世界を作り出しています。このような未知の物質のことを『パンドラ』と呼びます。

### 求められる能力

惑星の保全のため、持ち込んだり持ち出したりする設備や道具はフロントランナーズの規則で制限されています。『現地調達、現地解決』が基本となるため、エージェントが任務を遂行するには、高い調査能力と調査したものを活用する力や問題を解決する力が求められます。

### 携帯装備

エージェントの装備品は【酸素マスク、バイタルモニター、無線機、ナイフ、小物入れ】などの必要最低限のものと、任務の内容に合わせて支給される特別な物のみです。その中でも酸素マスクはエージェントの生命線とも言える程、重要な装備品です。なぜなら訪れる惑星は、酸素マスクを外すことが可能とはいえ、長時間マスクをせずに行動すると意識を失ってしまう非常に厳しい環境だからです。

他にも仲間の酸素残量やコンディションをリアルタイムに確認できるバイタルモニターや、離れても全員と会話できる無線機など、装備を最大限に活用して任務をこなすのがフロントランナーズのエージェントです。

### 世界観について

ゲームを楽しむには参加者全員で世界観を共有する必要があります。

例えば、日本の時代劇に西部のガンマンが登場したらどう思うでしょうか？

面白そうではありますが、純粋に時代劇を楽しもうとしていた人はがっかりするかもしれません。

ドラマ『水戸黄門』で、印籠を見せた途端に悪者たちが一斉にこうべを垂れるというシーンを見たことがあると思いますが、これはその場にいる全員が印籠の意味を理解しているからこそ成立するシーンです。お決まりであるということは、全員の認識が一致している、共有できていると言い換えることができるのです。

このように世界観を守ることで味わえる楽しさというものもあります。これが世界観を共有して欲しい一番の理由です。

システム

バリアブルシステム

コンディションは変化するものです。気力が満ち溢れていることもあれば、意気消沈していることもあるでしょう。集中して物事を考えることができるときもあれば、どうにも身体が重たいときだってあるでしょう。そして、コンディションはパフォーマンスに影響を及ぼします。

例えば、集中している人と気が散っている人が知恵の輪を解いたとしたら、集中している人の方が成功する確率が高くなるはずです。

上記の考えを基に、アグノストスの世界ではセッション中にコンディションが変化する判定変動システムを採用しています。

このシステムのことを“バリアブルシステム”と呼びます。

メディカルテーブル

メディカルテーブルは、セッション中に自分が今どんなコンディションなのかを確認する一覧表です。トークン（目印）を置いて使用します。

エージェントシート (P.136)

The Medical Table is a grid used to track an agent's condition during a session. It consists of four rows representing different attributes: Heart Rate (心拍), Energy (気力), Concentration (集中), and Reaction (反応). Each row has five columns corresponding to levels 104, 106, 108, 1010, and 1012. Each cell in the grid contains a status indicator (represented by a character like C, D, A, B) and a numerical value (3, 5, 7, 9). Below the grid are icons for a pulse line, a waveform, and a gauge.

	104	106	108	1010	1012	
心拍 心拍 1に脈を測るが正確に測れる 大きな呼吸があること	C 緊張 3	B 普通 5	A 平常 7	B 普通 9	C 興奮 9	気拍
気力 3に心拍を測るが正確に測れる 脈は速くつか大呼吸があること	E 無気力 3	D 普通 5	C 平常 7	B 普通 9	A 高揚 9	
集中 3に心拍を測るが正確に測れる 意識が分散しやすくなること	E 散漫 3	D 普通 5	C 平常 7	B 普通 9	A 集中 9	
反応 3に心拍を測るが正確に測れる 身体を動かすのに苦労	E 鈍感 3	D 普通 5	C 平常 7	B 普通 9	A 機敏 9	

システム



# コンディション

## 心拍



エージェントの心拍数を表しています。  
ストレスの度合いや呼吸数の変動などで  
どれだけ酸素が減少したのか確認します。

## 気力



エージェントの精神力を表してます。  
力仕事するときや能力を発揮する時など、  
強い気持ちが必要な場合に確認します。

## 集中



エージェントの技術力を表します。  
難しい動作や繊細な作業、頭脳を駆使しな  
ければならない場合に確認します。

## 反応



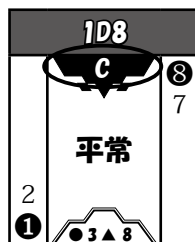
エージェントの身体能力を表しています。  
瞬時にどのくらい思い通りに体を動かすこ  
とができるか確認します。



## コンディションレベル

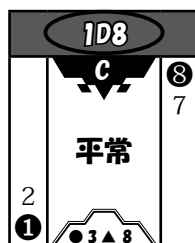
コンディションはA～Eの5段階に分けられていて、基本的にはコンディションチェックをした結果で変動します。Cを平常時としてAが最良、Eが最悪の状態です。大きい目が出たならレベルが上がり、小さい目ならレベルが下がります。

例えば、攻撃を上手く避けることができたなら反応は研ぎ澄まされ次の攻撃はもっと上手に避けられるかもしれない、逆に直撃を受けたらすぐに反応するのは難しく、更なる追撃を受けてしまうというイメージです。



## コンディションダイス

パフォーマンスはコンディションに大きく左右されます。そのためバリエーションシステムでは、コンディションに応じて判定に使用するダイスの種類が変わり、レベルが高いほど高いパフォーマンスを発揮することができます。



## 変動値

コンディションレベルの変化は変動値によって決まります。変動値は、コンディションレベルに応じて決まっています。

これは感情の浮き沈みや体調の変化を再現していて、コンディションチェックをするたびに参照します。また、変動値の最低値をファンブル、最高値をクリティカルとして扱い、コンディションレベルが2段階変化します。



### コンディションの用途

エージェントが何か行動を起こすとき、成功・失敗はステータスの【気力】【集中】【反応】を使って判定します。特技のように判定項目が決まっているもの以外は、オペレーターが状況に応じて何で判定するかを決定します。

また【心拍】は他の3つと異なり、成功・失敗の判定ではなくどれだけのストレスを受けたのか、どれだけ酸素を消費したのかの判定に用います。

これらの判定方法のことをコンディションチェックと呼びます。

さらにコンディションに合わせたロールプレイをすると物語にスパイスを加えることができます。普段こういうことをしないキャラクターだけど、今はめちゃくちゃ気合が入っているからこんなことをしてしまうかもしれない。緊張しているから上手く喋ることができない。など、ロールプレイの変化が楽しめます。

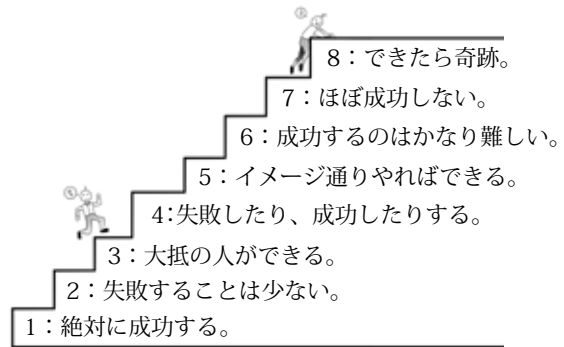
システム

# 行為判定

## 目標値

判定をするときには、まず目標値という値を確認します。これは行為の難易度を表す値で、探索している状況によって新しく決めたり、変動したりします。また、特技のようにすでに決まっていたり変動しない目標値もあります。

目標値目安



## 達成値

目標値が難易度を表すのに対し、達成値は実際の取り組みの結果、どれだけの成果を出せたかを表す値を指します。

コンディションダイスを振った結果が達成値です。

## 成功判定

“成功”するには目標値（難易度）以上の達成値（成果）を出さなければならず、達成値が目標値に満たなければ必要な成果を上げられなかったと認識され“失敗”となります。

例えば、バリアブルシステムの説明で触れた知恵の輪を外したいと宣言したとき、オペレーターから集中の目標値4でダイスを振ってくださいと言われたとします。このとき自分の集中がレベルC（平常）の場合、1D8を振って4～8が出れば知恵の輪を外すことができた、1～3が出たら外すことができなかったという判定になるのです。

目標値 4 集中 C (1D8) の場合

1.2.3  
失敗



4.5.6.7.8  
成功



# 遊び方

## 準備

### セッションの流れ

アグノストスで遊ぶ手順は以下の通りです。

- 1、必要なものを準備する
- 2、エージェントを作成する
- 3、任務を開始する

### 必要なものを準備する

#### 協力して用意するもの

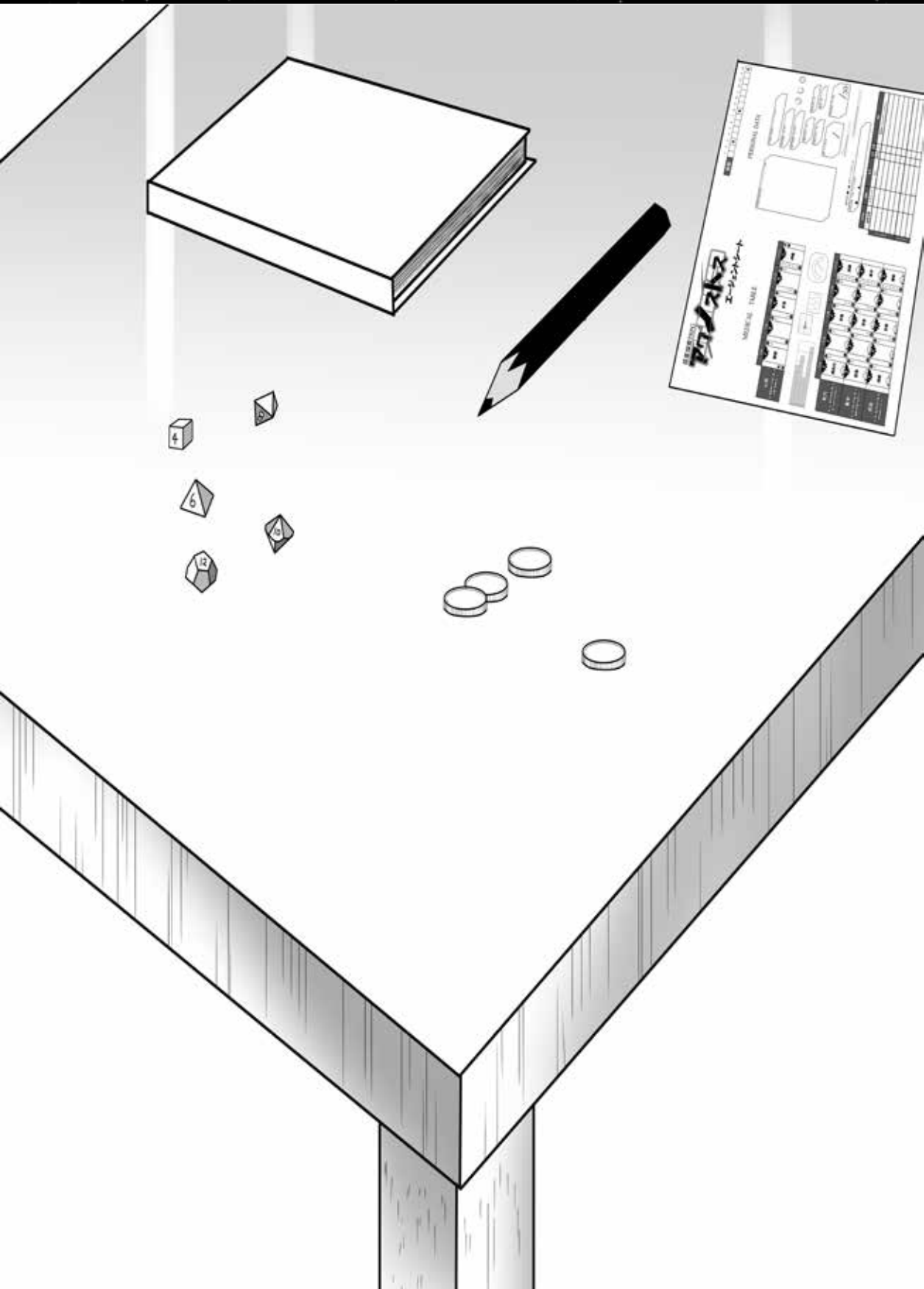
- ・本書 1部以上
- ・オペレーター 1人
- ・エージェント 2～4人
- ・2～5時間集まって会話ができる環境

#### 一人一人が用意するもの

- ・エージェントシート
- ・トークン（目印になるもの） 4つ
- ・筆記用具（書いたり消したりできるもの）
- ・四面体ダイス（1～4の目があるサイコロ）
- ・六面体ダイス（1～6の目があるサイコロ）
- ・八面体ダイス（1～8の目があるサイコロ）
- ・十面体ダイス（1～10の目があるサイコロ）
- ・十二面体ダイス（1～12の目があるサイコロ）

上記はアグノストスで遊ぶために必要なものです。  
公式サイトでは、印刷用のデータやオンラインセッションに便利なシートも用意していますのでご活用ください。





# キャラメイク

## パーソナルデータ

パーソナルデータは、プレイヤーのキャラクターがどんなエージェントでどんな特技を持っているのかをまとめたものです。

エージェントシート (P.136)



**PERSONAL DATA**

HOROGRAPHY エージェントのイメージ画像

CODE NAME エージェントの呼び名 ⑦

FATHER 父親の種族 ①

MOTHER 母親の種族 ①

ABILITY1 才能1 ②

ABILITY2 才能2 ②

SEXUAL 性別 ④

AGE 年齢 ④

HP 残りの耐久値 / ③

OXYGEN 残りの酸素 / 50

敵単体に ● D ▲ のダメージを与える

SPECIAL - 任務中1回だけのみ発動 ⑥

特召名	種類	条件	判定	目標	効果
通常攻撃	アクティブ	なし	気力	2	敵単体に1D10のダメージを与える
汎用特召					
汎用特召					
汎用特召					
汎用特召					
汎用特召					
汎用特召					
汎用特召					

⑤

## ①父親と母親の血筋を決める

①



グレイス  
P.24

②



フォーチュン  
P.25

③



ミューズ  
P.26

④



バックカス  
P.27

⑤



セレス  
P.28

⑥



プロセルピナ  
P.29

⑦



ジャスティス  
P.30

⑧



ヴァルカン  
P.31

⑨



ミネルヴァ  
P.32

⑩



アトラス  
P.33



キャラクター  
メイク

各血筋については上記ページに詳しく記載があります。各人種の特徴や特技なども押さえておきましょう。

両親が同じ種族の場合、その種族とP.34ページの純血の項目を参照してエージェントを作成します。

### 簡単作成

父親と母親を1D10で決めることもできます。

時間があまりないときや、なかなか決めることができないときはダイスに任せて作成するのも楽しいです。

# [1] グレイス

*Grace*

**ABILITY**

聴力：音に敏感。小さな音を聞いたり、細かい音の違いを聞き分けたりできる。

**PHYSICAL**

16

**CHARACTERISTIC**

鼻筋のとおった顔立ち、男女ともに高身長であるなど、比較的美男美女が多いとされる。尖った耳や、輝くほどの白髪、陶器のような澄んだ肌をもつ。

**DATA**

はじめてこの惑星の先住民と相対した者は、その美しく気高い容姿に神々しさすら感じ、もしも神がいたのならこのような外見なのかもしれないと洩らしたという。そういった経緯から、優雅・優美を司る女神グレイスと名付けられた。



コピー  
キャラメイク

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
同化	アクティブ	気力が B 以上のとき	気力	3	敵単体に 2D8 のダメージを与え、与えた分自分を回復する
願いの光	アクティブ	集中が A のとき	集中	4	味方単体の耐久を 3D8 回復する
沈黙の時間	アクティブ	なし	集中	2	味方単体の集中を 1 上げる
吸い取る	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 1D8 のダメージを与え、与えた分自分を回復する
幻影のいばら	アクティブ	なし	集中	2	敵単体の気力を 1 下げる



# [2] フォーチュン

## Fortune

### CHARACTERISTIC

翼を持ち、肌の所々に羽根が生えていることが特徴。鳥獣のような体躯を持つものもいる。

### ABILITY

飛行：短時間ではあるが飛ぶことができる。



### DATA

その祖先は自由に空を飛びまわり、狩りをして生活していたという。しかし発見当時、空を飛べる者はとても少なかった。生活が変化し、狩りに出ることがなくなったからだと言われている。人類という種の進化の行く末は銀河系が異なっても同じであるという皮肉も込めて、運命の女神であるフォーチュンと名付けられた。

### PHYSICAL

17



キャラクターメイク

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
追い打ち	アクティブ	気力が B 以上のとき	気力	3	このターン攻撃ダイスを振るたび1個につき2ダメージの追撃
新しい風	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	味方全員の D 以下のコンディションを全て C にする
舞い散る羽	アクティブ	なし	集中	2	味方の反応を 1 上げる
飛翔	アクティブ	なし	反応	2	敵にダメージを与えるまで攻撃対象から外れる
追撃	アクティブ	なし	気力	2	このターン攻撃ダイスを振るたび1個につき1ダメージの追撃

# [3] ミューズ

## Muse

### ABILITY

水泳：水中を自由に泳ぐことができる。

### CHARACTERISTIC

つるりとした皮膚と、手足の水かき、極端に低い鼻筋。首筋にはエラのような呼吸孔がある。

また、必ず身体のどこかにタトゥーを入れており、その模様は最早一種の芸術作品のようだ。



### DATA

惑星の大半が海で覆われ、有効に使える土地が少ないこの惑星で、生活の中心が泳ぎ歌うことになったのは必然と言える。そのせいか、ほかの惑星に比べて娯楽への関心が高かったため、芸術・文芸の女神であるミューズと名付けられた。交流が始まってからは芸術の発信地ともなっている。

### PHYSICAL

17

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
不協和音	アクティブ	気力が B 以上のとき	気力	3	敵全体に 2D6 のダメージを与える
優しい歌	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	味方全体の耐久を 1D12 回復する
励ます	アクティブ	なし	集中	2	味方単体の気力を 1 上げる
ドロップキック	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 2D10 のダメージを与え、自分の反応が 1 下がる
エラ呼吸	パッシブ	なし	なし	なし	自分が心拍で判定し、2 以上のとき酸素の減少量が 1 減る

コピー  
Ox  
キャラメイク

# [4] バッカス

*Bacchus*

## CHARACTERISTIC

男女ともに小柄で、見た目も幼いために子供と間違えられることもしばしば。しかし見た目にそぐわない怪力を発揮する。酒が好きで悪知恵も働く。

## ABILITY

小柄：狭い場所に入れる。



## PHYSICAL

19



## DATA

驚いたことに、彼らは独自の文化でアルコール飲料を製造していた。はじめて惑星に降り立った時、すぐさまコミュニケーションが取れたように思えたが、大半の者が泥酔していたようで、翌朝には誰も覚えておらず武器を取って宣戦布告して来た話は、逸話として未だに語り継がれている。



特技名	種類	条件	判定	目標	効果
タコ殴り	アクティブ	気力が A のとき	気力	4	敵単体に 5D6 のダメージを与える
悪知恵	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	このターン味方全員の攻撃に反応不可の効果を加える
三連撃	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 3D4 のダメージを与える
いたづら	アクティブ	なし	集中	2	このターン味方単体の攻撃に反応不可の効果を加える
楽観的	パッシブ	なし	なし	なし	気力の最低レベルが D になる

# [5] セレス

*Ceres*

**CHARACTERISTIC**

俗に言う”ニンゲン”と変わらない見た目をしている。火器を扱い、機械などにも驚くほど明るい。



**ABILITY**

改造：パンドラの形状を変化させたり、簡単な道具の加工ができる。

**PHYSICAL**

20

**DATA**

元々地球人が祖先だが、着陸した大半は宇宙船の中で生まれたために、実際地球に住んでいた者はごくわずかである。また、着陸した直後は初めて体験する重力で動くことすら困難であったという。世代も進み今では問題なく生活しているが、地球の頃に比べ肉体労働が苦手である。

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
地の利	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	味方全体の反応が 1 上がる
作戦決行	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	このターン味方全員の目標値を 1 下げる
瞑想	アクティブ	なし	集中	2	自分の集中を 1 上げる
砲撃	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 5 のダメージを与える
ほめる	アクティブ	なし	集中	2	このターン味方全員のクリティカル値が 1 下がる

# [6] フロセルピナ

*Proserpina*

## CHARACTERISTIC

獣のような体躯、フサフサとした体毛をもつ。全身毛皮に包まれている者や耳、鼻筋、四肢の一部にのみ受け継いでいるものなど様々。

## ABILITY

嗅覚：匂いに敏感。得られる情報が増えることも。

## PHYSICAL

21



キャラメイク

## DATA

実は人類がセレスを拠点とする前に目をつけていた惑星。多くの動植物が確認できていて食糧問題の改善が期待されていた。だが驚いたことにそこにいた動物たちは二足歩行し、独自の言語で意思疎通を行っていたため、人類と近い存在という結論に至った。冬季と春季に分かれた気候で、春季には多様な植物が芽吹くという。

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
食い込む爪	アクティブ	気力が B 以上のとき	気力	3	敵単体に 4D6 のダメージを与える
背後を取る	パッシブ	被ダメージが 0 のとき	なし	なし	攻撃してきた敵単体に 1D4 の反応不可のダメージを与える
ステップ	アクティブ	なし	集中	2	自分の反応を 1 上げる
噛みつく	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 2D10 のダメージを与え、自分の気力が 1 下がる
生存本能	パッシブ	反応でクリティカル	なし	なし	もう一度ダイスを振り、合計値でダメージを軽減する

# [7] ジャスティス

## Justice

### CHARACTERISTIC

身体的にはセレスに近いが、瞳の色が特徴的で、オッドアイもよく見られる。各々のデザインの礼装を身に付けていて、立ち振る舞いに透明感がある。また、必ず使い魔と共に生活していて、使役しながら活動している。

### PHYSICAL

22

### ABILITY

使役：物を運ばせたり、使い魔に簡単なお願いができる。

### DATA

訪れた惑星の中で最も文化的な生活を送っていた。人間社会でいうところの“法律”のようなものがあり、統率のとれた社会を形成していたのだ。また生まれた直後に使い魔のような生物をあてがわれるという独自の文化があるが、成人するころにはまるで自分の手足のように操り、狩りを行うことができるようになる。



特技名	種類	条件	判定	目標	効果
掛け声	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	味方全体の集中を 1 上げる
挟み撃ち	アクティブ	気力が B 以上のとき	気力	3	敵単体に 2D6 の回避不可ダメージを与える
応急処置	アクティブ	なし	集中	2	味方単体の耐久を 1D10 回復する
不意打ち	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 1D6 の回避不可のダメージを与える
精神力	パッシブ	なし	なし	なし	集中の最低レベルが D になる

コピー  
Ox  
キャラメイク

# [8] ヴァルカン

*Vulcan*

## CHARACTERISTIC

冷たい素肌に鱗のような模様がある。大きな爪、大きな瞳、大きな歯、鋭く光る目線。どれをとっても威圧感と逞しさを感じさせる。翼なども持つ場合があるが、飛べはしない。

## ABILITY

竜の鱗:過酷な環境に強い。



キャラメイク

## PHYSICAL

24

## DATA

惑星全体が火山とマグマで形成され、それに堪える竜のような鱗を持っている。貴金属が豊富に採掘できるので、鍛冶や鉄工などを教えるとあっという間に新陽系で一番の工場地帯となった。現在使われているロケットの多くはこの星で製造されている。



特技名	種類	条件	判定	目標	効果
再生	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	自分の耐久を 2D10 回復する
プレス	アクティブ	気力が A のとき	気力	4	対象を問わず、敵単体の攻撃を無効化する
咆哮	アクティブ	なし	集中	2	自分の気力を 1 上げる
かばう	アクティブ	味方が攻撃されたとき	反応	2	攻撃をされた味方の代わりに軽減なしでダメージを受ける
冷静沈着	パッシブ	なし	なし	なし	反応の最低レベルが D になる

# [9] ミネルヴァ

*Minerva*

**CHARACTERISTIC**

筋肉質で、大きな体躯。尖った耳や鋭い視線、数本のツノを持つ。常に強気で仲間をいじったりおちゃらけたりするムードメーカー的存在。

**ABILITY**

怪力：普通では持てない重さの物を持ちたり、どけたりできる。

**PHYSICAL**

24

**DATA**

とても好戦的で、同盟を結ぶ際に最も難攻した種族。味方意識が強く、外敵には一切の妥協も許さない。長い時間をかけて友好的な関係を築いた後は有事の際に一番に駆け付ける義理堅く心強い人々なのだが、同じぐらい冗談やふざけたりすることが好きなお調子者なので心労が絶えない。



コピー  
Ox  
キャラメイク

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
破壊	アクティブ	気力が B 以上のとき	気力	3	敵単体に 2D8 のダメージを与え、敵の反応を 1 下げる
鼓舞	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	味方全体の気力が 1 上がる
威圧	アクティブ	なし	集中	2	敵単体の反応を 1 下げる
鬼の腕	アクティブ	なし	気力	3	敵単体に 2D8 のダメージを与える
怪力自慢	パッシブ	なし	なし	なし	自分がダメージを与えるとき、出目に 2 加算する



# [10] アトラス

## Atlas

### CHARACTERISTIC

恰幅がよく、どこか安心感のある巨躯の持ち主。しかし決して怠け者なのではなく、戦闘においても常に周りを護りながら立ち回ることが出来るだろう。

### ABILITY

鉄の胃袋：食べ物によるバットステータスにならない。



### DATA

一日の大半を寝て過ごす。食事のためくらいしか動かないので多くのものが肥満体質である。年功序列の形態が根付いていて、働きに出ているのは大半が若者である。将来子を持ち、家で寝て過ごすことだけが働く目的だといっても過言ではない。新陽系一長寿な種族だけにたちが悪い。

### PHYSICAL

# 26



キャラメイク

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
鉄壁	アクティブ	集中が B 以上のとき	集中	3	次の自分のターンまで味方全体の代わりに攻撃対象になる
悪あがき	アクティブ	耐久が 10 以下のとき	気力	3	敵単体に 3D12 のダメージを与える
踊る	アクティブ	なし	集中	2	敵単体の集中を 1 下げる
守る	アクティブ	なし	集中	2	次の自分のターンまで味方単体の代わりに攻撃対象になる
虫の息	パッシブ	耐久が 10 以上のとき	なし	なし	耐久が 0 になるダメージを受けても残り 1 で耐える

# [0] 純血

## Full Blood

PHYSICAL

10

DATA

年々純血の割合は減ってきているのだが、未だに混血を好まない者がいるのもまた事実である。純血主義の家系は平均寿命が交流が始まる前のもの、すなわち相対的に見れば短命だといえる。しかしその生粋ゆえに種族が独自に持つ力が高く、混血に比べて能力を最大限発揮することができる。



キャラメイク

特技名	種類	条件	判定	目標	効果
才能	パッシブ	気力が A のとき	なし	なし	ダメージ判定をするとき、ダイスを1つ増やす
器用	パッシブ	気力が B 以上のとき	なし	なし	ダメージ判定をするとき、ダイスを1つ振り直せる
知識	パッシブ	集中が A のとき	なし	なし	回復判定をするとき、ダイスを1つ増やす
丁寧	パッシブ	集中が B 以上のとき	なし	なし	回復判定をするとき、ダイスを1つ振り直せる
反射	パッシブ	反応が D 以下のとき	なし	なし	自分が反応でダメージを軽減するとき、加えて1軽減する

### ②才能を入れる

両親の種族のページに書かれている、ABILITYを才能1と才能2に記入します。

### ③最大耐久値を計算する

両親の種族のページに書かれている、PHYSICALの数値を合計した値が最大耐久値となります。

### ④性別、年齢を決める

エージェントの性別、年齢を自由に決めてください。

## ⑤特技を選択する

親から受け継ぐ特技を決めます。異性親の特技から3つ、同性親の特技から2つ選んで先天性特技の欄に記入してください。

両親が同じ血筋の場合は、血筋の特技から3つ、「純血」の特技から2つ選びます。

### 特技の種類

#### 【アクティブ】

発動タイミングを任意で選択できる特技。

#### 【パッシブ】

常時発動している特技

## ⑥必殺技を考える

1回の任務に1度だけ使える必殺技です。名前とメインコンディション●とサブコンディション▲の2つを決めて下さい。

例えば『マッハパンチ』という必殺技を考えたとします。

次にその技が【気力・集中・反応】のどれを使う技なのかを考えます。

- 1.集中して一瞬でパンチを繰り出すから、集中メインの反応サブだ！
- 2.素早いフットワークで重いパンチなので、反応メインの気力サブかな
- 3.全力パンチをマッハまで加速させるから、気力メインの反応サブにしよう

上記の3つは全て正解です。自由な発想で技を考えてください。

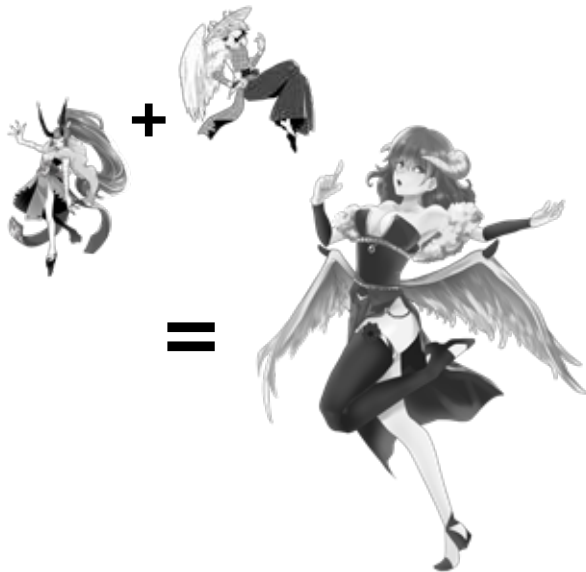
## ⑦コードネームを決める

任務中に呼ばれる名前、コードネームを決めてください。

## ⑧イメージ画像を入れる

血筋によってたくさんの特徴がありますが、両親から外見的特徴をどれくらい受け継いだのかは個人差があります。片方の血筋の特徴に片寄っていることもあれば、両親のどちらにも似ていない場合もあるでしょう。

例えば、羽が生えているという特徴があったとしてもその大きさや形、色、はえている場所は人の数だけ存在しています。特徴を織り交ぜて自分だけのエージェントを生み出しましょう。



# 任務

## 任務を開始する前に

任務中のエージェントのステータス管理はエージェントシートで行います。そのため、任務を開始する前に以下の準備が必要です。

- ① HP- 残りの耐久値に最大耐久値と同じ値を記入する
- ② OXYGEN- 残りの酸素に 50 と記入する
- ③ 心拍のコンディションレベル A (平常) の上にトークンを置く
- ④ 気力・集中・反応のコンディションレベル C (平常) の上にトークンを置く

※上記の準備は任務をするたびに毎回行います。



任務

アクトス エージェントシート

MEDICAL TABLE

	104	106	108	1010	1012
心拍 心拍のコンディションレベルを記入する A: 平常 B: 異常 C: 危険	35	35	③	35	35
気力 気力のコンディションレベルを記入する A: 平常 B: 異常 C: 危険	35	35	④	35	35
集中 集中のコンディションレベルを記入する A: 平常 B: 異常 C: 危険	35	35	④	35	35
反応 反応のコンディションレベルを記入する A: 平常 B: 異常 C: 危険	35	35	④	35	35

PERSONAL DATA

経緯 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

LOGO NAME: \_\_\_\_\_

FATHER: \_\_\_\_\_

MOTHER: \_\_\_\_\_

ABILITY1: \_\_\_\_\_ SEXUAL: \_\_\_\_\_

ABILITY2: \_\_\_\_\_ AGE: \_\_\_\_\_

HP: ① / \_\_\_\_\_

OXYGEN: ② / 50

SPECIAL: \_\_\_\_\_

項目名	属性	条件	判定	目標	状態
遠征攻撃	アクティブ	なし	気力 2		敵陣に1000ダメージを与える

## キャラクター紹介

使用するエージェントを紹介し合うことでお互いのキャラクターを理解し、認識の違いを減らすことができます。こういうキャラクターだからこういう行動を取る、こんな言動をするなど、設定に忠実に動いても周りから理解してもらえなければ意味がありません。事前にしっかりと仲間を知っておきましょう。

さらにアグノストスの戦闘はチームバトルです。仲間との連携が勝利のカギとなります。そのため、戦闘の動きや、保持スキルなどについても軽く説明しておくといいでしょう。

## 任務の流れ

任務の流れは大きく分けると3つのフェイズ（段階）があります。

### ランディングフェイズ 【導入】

いわゆる導入シーンにあたります。

このフェイズは任務についての詳細を聞いたり、作戦を立てたりといった着陸(ランディング)までの場面です。



### サーチフェイズ 【探索】

セッションのメインとなるシーンです。惑星に着陸してからは自由に行動することができます。

任務遂行のため、安全を確保しながら探索(サーチ)していきましょう。



### レポートフェイズ 【報告】

フロントランナーズの基地へ帰還し、報告(レポート)をする場面です。ここでのロールプレイなどは特になく、結果発表会のような扱いです。

オペレーターが任務の出来栄に応じて経験点を与えます。



## ランディングフェイズ

セッションは惑星へ向かう宇宙船から始まります。まずは、ともに任務を遂行するメンバーとのコミュニケーションをはかりましょう。

これから危険な任務を共にするのでお互いを理解することが大切です。呼び方はもちろん、何が得意でどんなことができるのかをここで知っておくと任務の成功率に大きな違いが生まれます。オペレーターから任務の詳細についての説明がされるシーンでもあるので、作戦会議をしてもいいでしょう。

惑星へ近づくと地形を確認できるようになるので、着陸できそうな場所を選択しましょう。

## 宇宙船

宇宙船には、エージェントが惑星で探索するために必要な装備がたくさん搭載されています。

上空からの映像、熱源反応がわかる船外カメラや、船外活動に必要な不可欠な空気生成装置、オペレーターと通信できる無線装置などもあるので、困ったときの選択肢の一つとして覚えておくといいでしょう。



# サーキフェイス

惑星に着陸してからは、与えられた任務を達成するために仲間のエージェントと協力して惑星を攻略していきます。

お互いの酸素残量や得意不得意を考慮しながら、全員で任務完了を目指しましょう。

## 移動の仕方

惑星で活動できる場所をエリアと呼びます。

例えば惑星に【海】【山】【川】があった場合、範囲の大小に関わらず【海エリア】【山エリア】【川エリア】と表現し、「○○エリアへ移動します」と宣言することでエリアの移動ができます。移動できるエリアは探索することで徐々に解放されるので、着陸直後は着地点の探索からスタートすることになります。

## 酸素を消費する

エージェントが宇宙船外で活動するときは、そのエリアでどれだけ酸素を消費したのかを確認する必要があります。

酸素の消費量は“心拍”でコンディションチェックを行い、コンディションダイスの出目分消費します。酸素が0になると酸欠（P.83）状態になってしまうので、残りの酸素量を考えて探索に参加するといいでしょ。

尚、この処理はエリアで消費するであろう酸素を事前に支払うものなので、気絶や酸欠など状態の変化は探索終了後、もしくは探索の過程でなるものとして考えます。



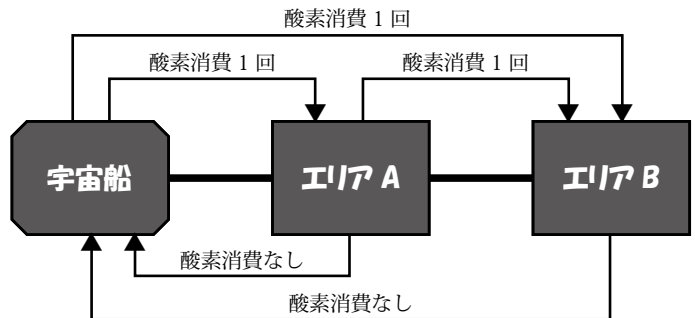
↑心拍は他のコンディションと違い、平常がAで左右に移動すると状態が悪くなる。レベルがCを越えると気絶（P.83）してしまうので注意！



エリアの移動中に消費する酸素は考慮しません。

例えば、現在地から二つ先のエリアに移動するのにコンディションチェックを二回する必要はありませんし、どこかのエリアから宇宙船に戻る場合も消費しません。

また、アイテムの受け渡しのみで探索に参加しない場合も酸素を消費しません。



## 探索の流れ

ゲームの進行は以下の手順を繰り返して進行します。

### ① 探索したい場所をプレイヤーが選ぶ。

森

森に行きたいです



宇宙船

ありません



です



### ② シーンに参加するプレイヤーを決める。

森

行きます



宇宙船

お留守番します



行きます



### ③ 酸素を消費し、エリアを探索する。

森

これどうする？



難しいね



宇宙船

〇〇してみたら？



← エージェントは無線機をしているので、シーンに参加してなくても会話には参加できる。

### ④ 探索終了を宣言する。

森

もういいかな  
ここを待機します



宇宙船に戻ります



宇宙船

お疲れさま

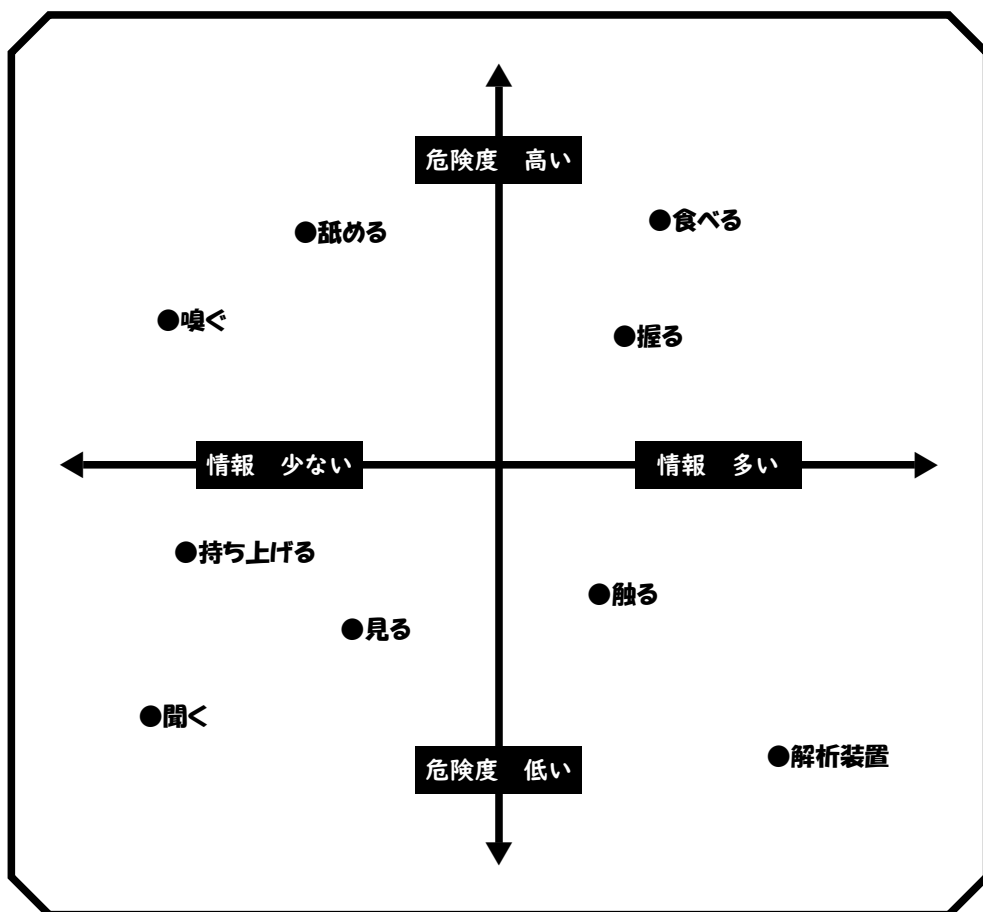


①～④をフロントランナーズの基地へ戻るまで繰り返します。  
また、お互いの距離感や待機場所も惑星攻略の鍵になります。探索後はそのエリアに待機することもできるので、状況に応じて活用しましょう。



## パンドラを調べる

探索中に見つけたパンドラを調査することは、任務を達成するために欠かせない重要な行動となります。調べ方は様々ですが、方法によっては本質に近づくと同時に危険度が増すということを忘れてはいけません。



他にも火で炙ってみたり電気を流してみたりと、思いつくままに調べてみるといいでしょう。

## 特技の使用

そのエリアの探索に参加しているエージェントは、1シーンに1回特技が使用できます。ただし、効果を及ぼす範囲は探索中のエリアのみです。

戦闘中と違い使用回数に制限があるので、注意しましょう。

## 戦闘に参加する

戦闘の意思があるものがある場合、そのエリアは戦闘状態となります。

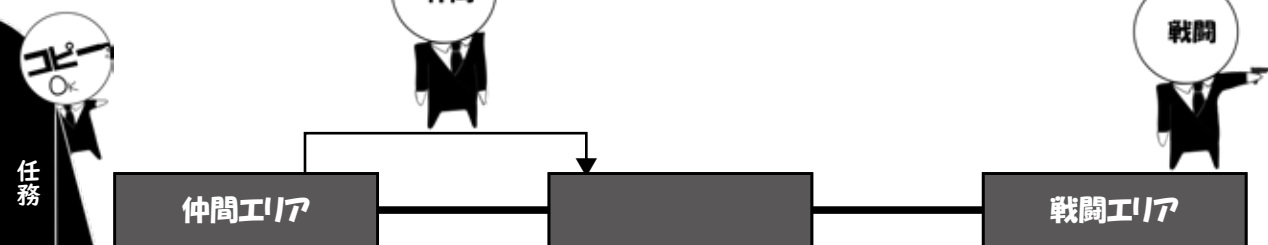
この時、無線機を使って仲間を呼ぶことが可能ですが、違うエリアから駆け付ける場合、そのエリアの探索に参加することになるので、酸素の消費が必要です。

また、すぐ戦闘に参加できる訳ではなく、1エリアの移動に1ラウンド分の時間がかかります。例えば2エリア離れた場所から駆け付ける場合、1~2ラウンド目はエリアの移動のみ、3ラウンド目から戦闘に参加するという流れです。

### 1 ラウンド目

移動します

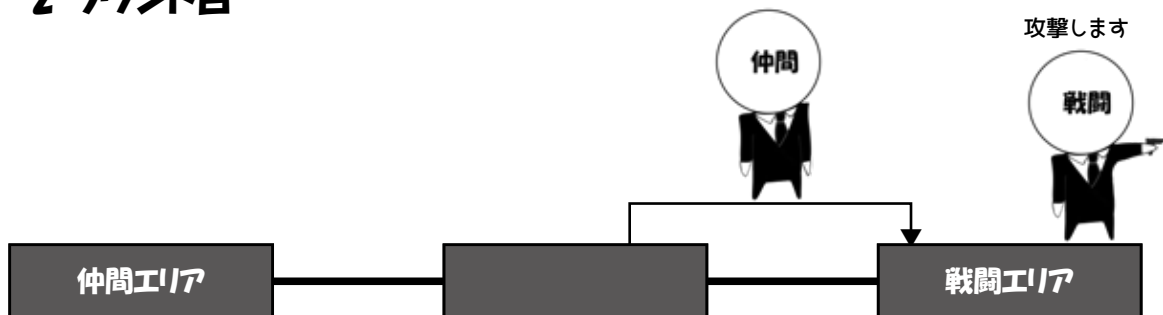
攻撃します



### 2 ラウンド目

移動します

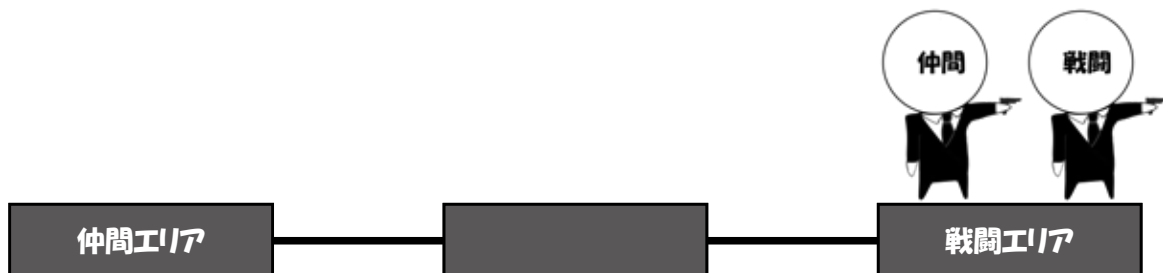
攻撃します



### 3 ラウンド目

攻撃します

攻撃します

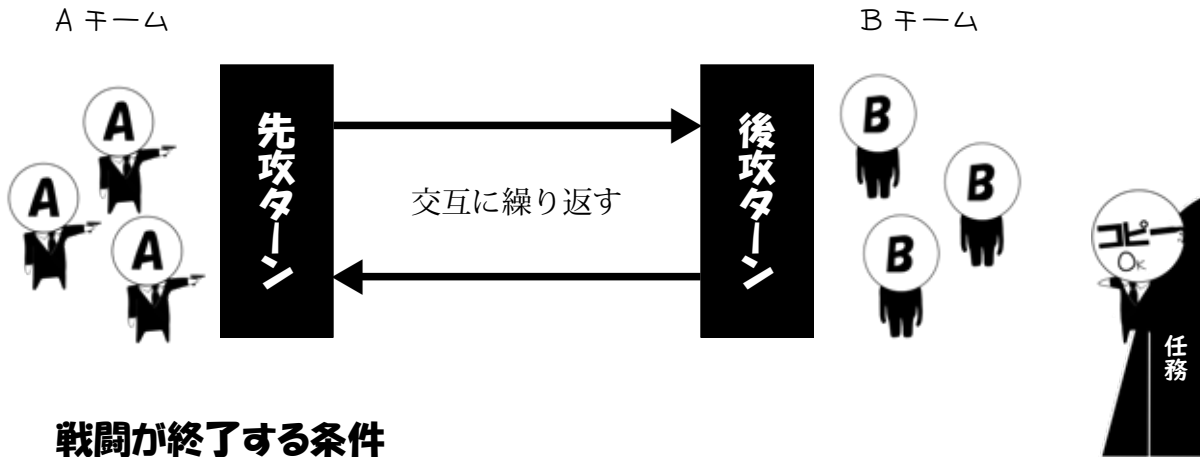


## 戦闘の流れ

アグノストスの戦闘はチームバトルです。攻撃を仕掛けた側が先行。仕掛けられた側が後攻となります。

敵と味方の2つのチームに分かれて、先攻チームのターンと後攻チームのターンを交互に繰り返します。

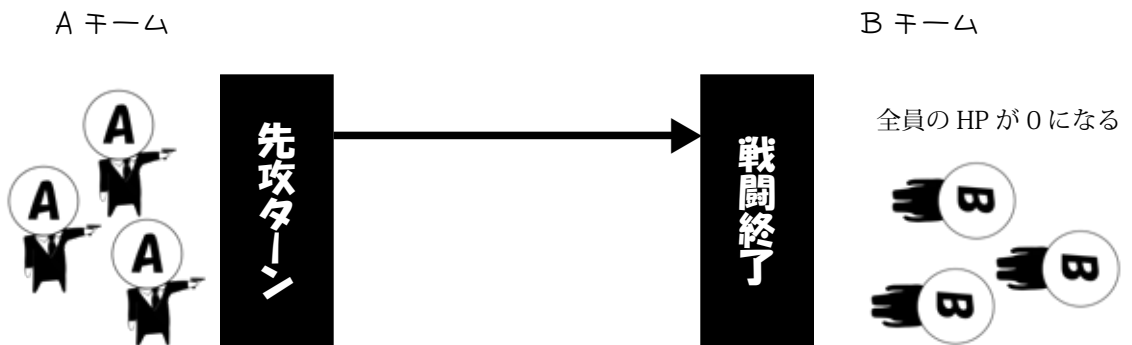
また、先攻と後攻のターンが一巡することをラウンドと呼びます。



## 戦闘が終了する条件

敵対関係にあるチームのどちらかが戦闘エリアに存在しなくなるまで戦闘は続きます。主なパターンは以下の通りです。

- どちらかのチーム全員のHPが0になる
- どちらかのチーム全員が戦闘できない状態になる
- どちらかのチーム全員が戦闘中のエリアから移動（撤退）する
- お互いのチームが戦闘の意思を無くす

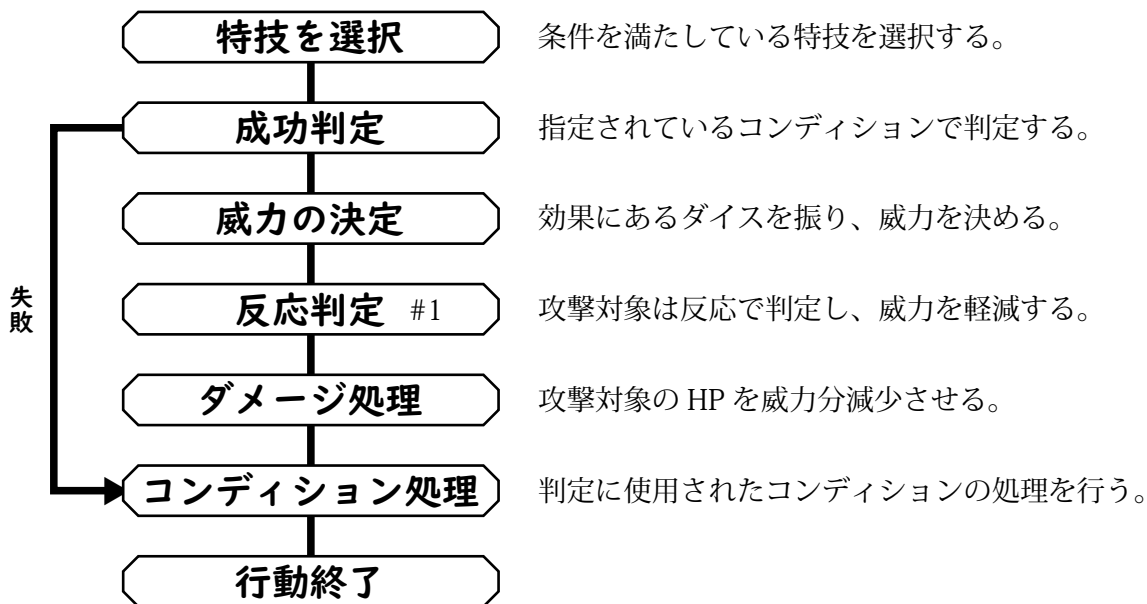


## 自分たちのターン

自分たちのターンでは、戦闘に参加しているメンバー全員が1回ずつ行動できます。行動する順番は自由で、チーム全員の行動とその処理が終了すると相手チームのターンになります。



### 特技を使う



#1 反応判定は攻撃を受けたか受けないかの極端なものではなく、どれだけ反応して軽減できたのかという判定です。例えば【10の攻撃】に対して【8の反応】ならば、『ほとんど避けたけど少しカスってケガをした程度』で2ダメージとなります。もし【10以上の反応】であったならば完全に避けたという判定です。

この判定は、特殊な状況でないかぎり攻撃を受けたときに毎回行います。

## 必殺技

1回の任務に1度だけ特技の代わりに使うことができます。

メインコンディションでダイスの数、サブコンディションでダイスの種類を決定します。

判定や目標値なしで発動することができます、最大で5D12もの大ダメージを与えることができます。しかし、通常通り反応で軽減できるので、ここぞというタイミングを見計らいましょう。

1D8	●メイン	▲サブ
C	A → 5	A → 12
8	B → 4	B → 10
7	C → 3	C → 8
平常	D → 2	D → 6
2	E → 1	E → 4
1		

↑医療テーブル下部の数字に注目！

●メインと▲サブのコンディションを見れば現在の必殺技の威力がすぐに分かる。

## パンドラを使う

惑星で見つけたパンドラを活用することで戦闘を有利にできることがあります。自由な発想でいろいろと試してみるといいでしょう。

## 撤退する

戦闘エリアから移動し、戦闘から離脱することを意味します。

撤退するには敵対するチームの代表と反応による対抗判定（P.82）を行い、勝利する必要があります。

一度戦闘から離脱したエージェントはその戦闘が終了するまでは行動することができません。

## その他の行動

これまでの説明に含まれない行動は全てここに分類されます。

TRPGは自由な発想でプレイすることができるので何か面白いアイデアがあれば提案するといいいでしょう。

処理の都合上、その全てがルール化されているとは限りません。基本的にオペレーターの了解を得て初めて行動に移すことができるものと考えて下さい。



任務

## ABILITY(才能)を生かす



### 聴力

隠れている生物に気が付いたり、音で深さや大きさを判断したりするなど。



### 飛行

自分だけ足場のない場所を飛び越えたり、上空から見渡したりなど。



### 水泳

水中で深いところまで潜ったり、川の流れに逆らったりして進むなど。



### 小柄

狭い場所に入ったり、細い枝にぶら下がったりしても折れないなど。



### 改造

パンドラを削って形を変えたり、組み合わせて道具にしたりなど。



### 嗅覚

匂いから毒性を判断したり、匂いがするものの方向が分かったりするなど。



### 使役

隣のエリアの物を取ってこさせたり、代わりに何かを食べさせたりなど。



### 竜の鱗

砂嵐の中で活動したり、高温や寒さの中でも行動したりすることができる。



### 怪力

重たい岩をずらしたり、遠くに物をなげたりするなど。



### 鉄の胃袋

食いしん坊キャラになったり、毒見役をかってでたりするなど。

コピー  
Ox  
任務

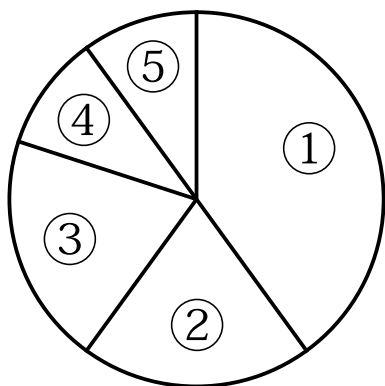
## レポートフェイズ

任務の達成未達成に関わらず、宇宙船が惑星を離れた時点でフロントランナーズの基地へ帰還することになります。

基地に到着したら、今回の任務についてオペレーターから採点を受け、セッション終了となります。

一度惑星を離れると戻ることはできないので、思い残すことがないように注意しましょう。

### 配点例



① 任務達成	40点
② 敵の排除	20点
③ 貴重な物質の発見	20点
④ 保護生物の捕獲	10点
⑤ 全員で帰還	10点

計 100 点



### 評価ランク

<b>A</b>	80 点以上	経験点 3
<b>B</b>	50 点以上	経験点 2
<b>C</b>	49 点以下	経験点 1



## 任務の報酬

任務の報告も終わり、次回の任務まで一時の休息を得たエージェント達には危険な仕事に見合った報酬が与えられます。その中でも取り分け大きいのは子孫を残す権利を与えられることです。第二世代以降のエージェントの作成は通常のキャラメイクとは違う点があるので注意が必要です。

### 作成時の注意点

- ・種族欄に親となるエージェントの名前を入れる
- ・エージェントの耐久の半分をPHYSICALとして計算する(端数切捨て)
- ・引き継がせる特技は後天性特技も含まれる  
(子供を作った時点で習得していた特技)
- ・次世代の作成に回数制限はないが再度任務に挑む必要がある  
(権利は行使すると失われる)
- ・親が複数才能を持っていても、引き継げる才能は両親から1つずつ

### 使用時の注意点

親と一緒に任務に参加したことがあるエージェントとは基本的に任務に参加することができません。これは年齢差による矛盾を生じさせない為の処置で、同行したい場合は同行者の年齢に第二世代の年齢分加算する必要があります。

友人エージェント年齢	矛盾
親の年齢	第二世代の年齢

### 特技の習得

経験点が3、8、15を越えたタイミングで後天性特技を習得することができます。まず1D6でグループを決め、再度1D6を振ることで内容を決定します。特技の詳細は右のページの表を参照してください。



## 後天性特技習得表

		特技名	種類	条件	判定	目標	効果
1 静寂の技	1	蘇生術	アクティブ	なし	集中	2	死亡状態の味方単体を耐久1で蘇生する
	2	看破	アクティブ	なし	集中	2	敵単体の残りの耐久値が分かる
	3	深呼吸	アクティブ	なし	集中	2	自分の心拍が1下がる
	4	考察	アクティブ	セッションに1回	集中	2	1つだけバンドラの性質が分かる
	5	加勢	アクティブ	戦闘開始直後	反応	2	離れたエリアの戦闘に即座に参加できる
	6	戦略的撤退	アクティブ	戦闘開始直後	反応	2	戦闘から離脱し、宇宙船へ戻ることができる
2 不屈の技	1	ラッキーパンチ	アクティブ	気力がEのとき	気力	4	敵単体に2D12のダメージを与える
	2	閃き	アクティブ	集中がEのとき	集中	2	次のターンの自分の攻撃に回避不可の効果が付与する
	3	奥義	パッシブ	必殺技を使ったとき	なし	なし	任意のダイスを1つ振りなおせる
	4	奇襲	パッシブ	ラウンド1のとき	なし	なし	ダメージ判定のダイスを1つ増やす
	5	本領発揮	アクティブ	ラウンド5以降のとき	気力	3	敵単体に2D10のダメージを与える
	6	終焉のとき	アクティブ	ラウンド8以降のとき	気力	3	敵単体に3D10のダメージを与える
3 超越の技	1	毒耐性	パッシブ	なし	なし	なし	毒状態にならない
	2	火傷耐性	パッシブ	なし	なし	なし	火傷状態にならない
	3	凍傷耐性	パッシブ	なし	なし	なし	凍傷状態にならない
	4	熱中症耐性	パッシブ	なし	なし	なし	熱中症状態にならない
	5	混乱耐性	パッシブ	なし	なし	なし	混乱状態にならない
	6	食あたり耐性	パッシブ	なし	なし	なし	食あたり状態にならない
4 至高の技	1	崩壊	アクティブ	気力がAのとき	気力	4	自分を含むエリアの全員に3D10のダメージを与える
	2	捕縛	アクティブ	集中がAのとき	集中	4	敵単体の次のターンの行動をスキップする
	3	見切り	アクティブ	反応がAのとき	反応	4	受けるダメージを0にする。
	4	発散	アクティブ	気力がB以上のとき	気力	3	敵単体に3D12のダメージを与え、気力がEになる
	5	再現	アクティブ	集中がB以上のとき	集中	3	任意の味方の特技を自分のものとして使用する
	6	カウンター	アクティブ	反応がB以上のとき	反応	3	受けるダメージを相手に返す。失敗で2倍のダメージ
5 凌駕の技	1	鍛えられた肉体	パッシブ	なし	なし	なし	最大耐久値が10増える
	2	硬質	パッシブ	なし	なし	なし	自分がダメージを受けたとき、1ダメージ相手に返す
	3	活性	パッシブ	なし	なし	なし	自分のターンが来るたびに耐久を1回復する
	4	突然変異	パッシブ	1回だけ使用できる	なし	なし	この特技を受け継ぐとき、好きな先天性特技になる
	5	会心の一撃	パッシブ	気力でクリティカル	なし	なし	ダメージ判定のダイスを1つ増やす
	6	下準備	パッシブ	集中でクリティカル	なし	なし	追加でもう一度行動することができる
6 深淵の技	1	女神の慈悲	アクティブ	集中がB以上のとき	集中	3	敵味方全員の耐久を3D8回復する。
	2	ノーザンライト・クロス	アクティブ	反応がB以上のとき	反応	3	敵単体に2D8の回避不可ダメージを与える。
	3	最高速度	パッシブ	反応でクリティカル	なし	なし	次の自分の判定の目標値が1下がる。
	4	調理師	アクティブ	集中がC以上のとき	集中	3	食材のバッドステータス効果のみを無効化する。
	5	調薬	アクティブ	集中がC以上のとき	集中	2	味方単体の状態異常を回復する。
	6	時間圧縮	アクティブ	なし	集中	2	次のターン自分は2回行動できる。



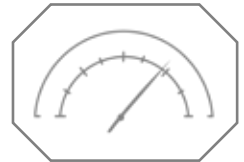
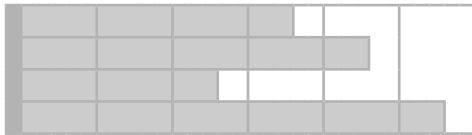
任務

# アガレスト

## エージェントシート

### MEDICAL TABLE

	1D4	1D6	1D8	1D10	1D12	
<b>心拍</b> 主に酸素減少の判定に用いる 大量に呼吸するとき	<b>C-</b>	<b>B-</b>	<b>A</b>	<b>B+</b>	<b>C+</b>	緊張 平常 興奮 気絶
	④ 3	⑥ 5	⑧ 7	⑩ 9	⑥ 5 4 3 2 ①	
気絶	①	①	①	①	①	



	1D4	1D6	1D8	1D10	1D12	
<b>気力</b> 主に心に関する判定に用いる 強い気持ちが必要なとき	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	無気力 平常 高揚
	④ 3	⑥ 5	⑧ 7	⑩ 9	⑥ 5 4 3 2 ①	
<b>集中</b> 主に技に関する判定に用いる 繊細な作業が必要なとき	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	散漫 平常 集中
	④ 3	⑥ 5	⑧ 7	⑩ 9	⑥ 5 4 3 2 ①	
<b>反応</b> 主に体に関する判定に用いる 身体を動かしたいとき	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	鈍感 平常 機敏
	④ 3	⑥ 5	⑧ 7	⑩ 9	⑥ 5 4 3 2 ①	
	①	①	①	①	①	

経験			得				得							得
----	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---

## PERSONAL DATA

HOROGRAPHY - エージェントのイメージ画像

CODE NAME - エージェントの呼び名

FATHER - 父親の種族

MOTHER - 母親の種族



ABILITY1 - 才能1

SEXUAL - 性別

ABILITY2 - 才能2

AGE - 年齢

HP - 残りの耐久値

/

OXYGEN - 残りの酸素

/ 50



敵単体に ● D ▲ のダメージを与える

SPECIAL - 任務中 1 回だけの必殺技

● \_\_\_\_\_ ▲ \_\_\_\_\_

	特技名	種類	条件	判定	目標	効果
	通常攻撃	アクティブ	なし	気力	2	敵単体に 1D10 のダメージを与える
先天性特技						
後天性特技						

# プレイサマリー

## ●ゲームの流れ

ランディングフェイズ（導入：任務の説明）



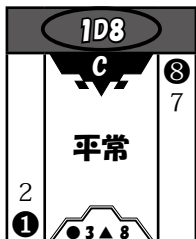
サーチフェイズ（探索：惑星の探索）



レポートフェイズ（報告：経験点の清算）

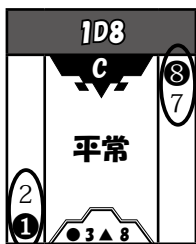
## ●判定の仕方

現在のコンディションのダイス（上のダイス）を振る。  
出目が目標値以上なら成功、未満なら失敗。



## ●コンディションの変化

判定の結果に関係なく右上の数値なら右へ  
左下の数値なら左へトークンを移動する。  
黒丸の最低値 or 最高値の場合 2つ移動する。



## ●シーンに参加する

惑星で探索したい場所（エリア）を宣言し、心拍で判定する。出た出目の数だけ酸素を減らしてシーンに参加する。

## ●探索の仕方

描写された内容に対して好きなように行動し、気が済んだら終了を宣言し違うエリアに移動する。これを任務が完了するか酸素がなくなるまで繰り返す。  
※ 1 エリアに 1 回まで特技を使用できる。

## ●戦闘の流れ

先に攻撃を仕掛けた側が先攻になる。ターンを敵と味方のチーム単位で行い、どちらかが戦闘エリアから存在しなくなるまでこれを繰り返す。

## ●自分たちのターンにできること

- ・特技を使う
- ・必殺技を使う
- ・パンドラを使う
- ・撤退する
- ・その他の行動

## ●攻撃の流れ

特技の成功判定  
↓  
威力の決定  
↓  
反応判定  
↓  
ダメージ処理  
↓  
コンディション処理  
↓  
行動終了

## ●ターン終了

味方全員の行動が終了したら自動的に相手にターンが移る。自分たちのターンの行動順は自由に決めてよい。

# SPONSOR

casinoj17

MA

oiwake

Reaching Moon

かもろま

けいでー

こうちゃん

たいたい竹流

ねじしろ

よだか

エクトム【√】

カムイソウジ

カルボ

ゲイル07

バゼルギリタン

ビビアン

マーカー

ヨシャル奈良衛門

株式会社ソリスト合唱団

川村和也

蝦夷之黒豹

閑話時点

黎キ

佐々木 秋則

芝田明桜

巢籠

高寄あゆゆ

春高哲夫

瓶底眼鏡

闇白花



## あとがき

私はTRPGが大好きです。でも、それと同じくらい本を読むのが嫌いです。これは、TRPGを嗜む者として深刻な問題かもしれません。

なぜならTRPGのルールブックの大半は、無駄のないレイアウトで、多くの情報がぎっしり詰まっているからです。私は表紙を気に入って購入することが多いのですが、最初のページをめくった瞬間、情報の波に飲み込まれて、読む気を無くしてしまうことがほとんどです。そんな私はまず、初心者卓に参加したりリプレイ動画を見たりして流れを理解し、その後で必要に応じてルールブックを読むという手順を取ります。でもこれって変ですよ。ルールブックはもっと簡単に理解できて、読んでいて楽しくなるようなものであってもいいんじゃないかと思います。

そこで本書のコンセプトは、『宇宙一やさしいルールブック』に決めました。学校の教科書を参考に文字サイズを大きく設定し、順を追って説明することを心掛けました。イラストや図解を多く入れ、読んでいて疲れないうたさんの工夫を施しました。私のような本嫌いからたくさんの書籍に触れる方々まで、一人でも多くの方に遊んでもらえると嬉しいです。

また、アグノストスの世界はシェアワールドです。この机の上で生まれた小さな世界が私の手を離れ、多くの人たちに遊ばれることで宇宙が無限に広がっていく。そんなことを夢見て――。



2019年8月9日

初版第1刷発行



公式サイト



公式 Twitter



こずこみゆ

著者：	joker / こずこみゆ
表紙 / キャラデザイン：	麦埜
パンドラ / テラスイラスト：	うるち
裏表紙 / 解説イラスト：	城咲 悠 (Bevel)
奥付アイコン：	トロール
校正：	秋山あきら
校閲：	まあこ
制作協力：	椎名透
	一回休み
スペシャルサンクス：	草卓
	たいたい竹流

印刷：株式会社ポプルス  
 Twitter：@cos\_commu  
 Gmail：cos\_commu@gmail.com  
 ※無断転載、転売はおやめください※

テストプレイ協力：	ユメノン	糸蔵	あきら
	米山	小林	渡辺
	かもろま	くしゃ	カルボ
	夢月	うみ	たまご