

本書の遊び方

本書は『デモンパラサイト』のルールを用いて、2006年の沖縄県那覇市を舞台に遊ぶ同人サプリメントです。

本書を遊ぶためには『デモンパラサイト』の『基本ルールブック（以下『基本』）』が必要です。

セッションについて

GMとPL

本書は完全なソロシナリオとしてプレイヤー（以下PL）一人で遊ぶための同人サプリメントです。もし、ゲームマスター（以下GM）をしたいのであれば、GM一人、PL一人の対一（ワンオンワン）セッションになるでしょう。通常のセッションは想定していませんので、あらかじめご了承ください。

PC作成の注意

プレイヤーキャラクター（以下PC）は、原則として「初期作成」の悪魔憑きを用います。

その際、PCは「組織：セラフィム」に所属しているのが望ましいでしょう。また、「共生生物」は肉弾戦タイプを推奨します。『基本ルールブック』のみを用いるのであれば、「クレイモア」「ヴォージェ」「ファランクス」のいずれかになります。射撃戦タイプや特殊戦タイプのキャラクターは想定していませんので、あらかじめご了承ください。

全体の進行

全体は以下の手順で進行します。

① ミッションの受注

本書には「ランダムミッション」と「固定ミッション」の二つのミッションがあります。

「ランダムミッション」は1dを振って、出目に応じたミッションを受注します。

「固定ミッション」はPCのLVが、ミッションごとに指定されたLVに達すれば、受注できます。

いずれにせよ、これらミッションの受注は「パラグラフ：セラフィム支部」で行われます。

また、本書では複数のミッションを同時に受注することはできません。ミッションを達成するか、放棄するかしなければ新しいミッションは受注できません。ミッションの放棄については後述します。

② 「同行者」の決定

ミッションを受注すると、「同行者」をランダムで決定します。

● 「同行者」決定表（1d）

- 1：アルバレスト
- 2：モリオン
- 3：アネラス
- 4：カラドボルグ
- 5：ブリガンダイネ
- 6：ウォーコイト

これら「同行者」のデータは、本書独自のものとなっておりますので、『上級ルールブック（以下『上級』）』や各種サプリメントがなくとも問題はありません。詳細は後述します。

③ ミッションの進行

ミッションを受注し、「同行者」を決定すれば、ミッションの開始です。基本的に、特に指定がない限り、スタート地点は「パラグラフ：セラフィム支部」となります。また、「時間帯」（詳細は後述）は「朝」から始まります。

以降、後述する『時間経過チャート』に従い、ミッションは進行します。

④ ミッションの達成

基本的に、ミッションは「調査ポイント（後述）」が「9」以上になり、「ボス戦」が終了した時点で終了します。しかし、シナリオ（ミッション）ごとに細かな違いがありますので、ミッションには一通り、目を通しておいてください。

⑤ 経験値の獲得と成長

ミッションを達成すれば、経験値を獲得します。もし、ミッションの放棄や、ミッションを失敗していた場合、獲得経験値は0点です（衝動の副作用や入手した魔結晶などはそのまま得ることができます）。ミッションの放棄および失敗については後述します。

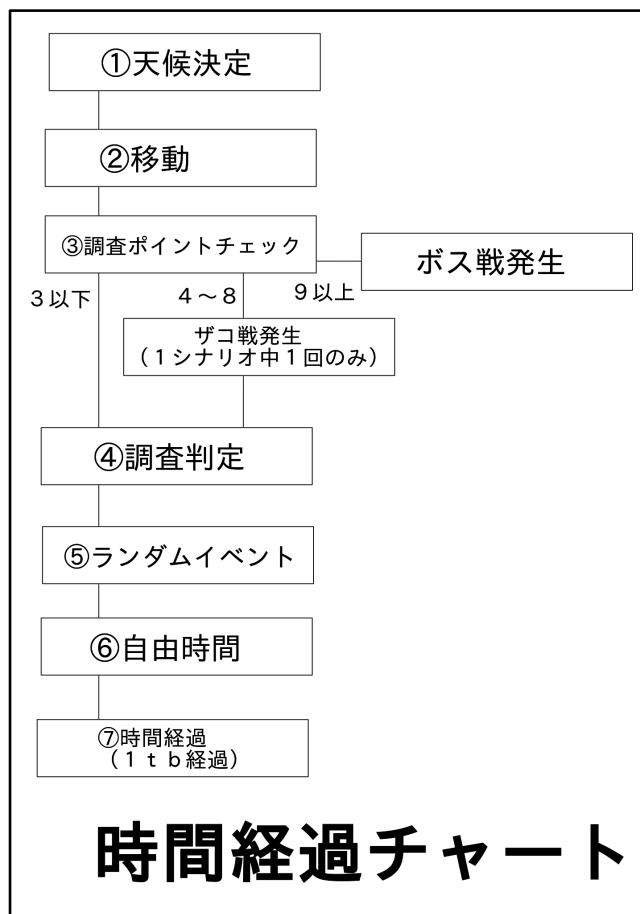
⑥ 新しいミッションの受注

「① ミッションの受注」と同じです。ゲーム内時間は、一週間あるいはそれ以上、進んだものとしてください。

なお、本書に「平日」「休日」という概念はありません。PCの職業が「会社員」などの場合も、「たまたま仕事のない日だった」など、都合のいいように解釈してください。

時間経過チャート

ミッションの進行は、以下のようになっています。



①天候決定

まず、天候を決定します。ミッション開始時は、1dを振り、出目が「1～3」なら「晴れ」、「4」なら「曇り」、「5」なら「雨」、「6」なら「豪雨」となります。

以降、この「①天候決定」のタイミングで、1dを振り、「1～3」なら「好天」、「4～6」なら「悪天」と天候が変化します。この天候の変化は「晴れ⇄曇り⇄雨⇄豪雨」のように変化しますが、「晴れ」→「豪雨」あるいは「豪雨」→「晴れ」のような急激な変化は起こりません。

天候によっては、以降の「④調査判定」にペナルティ修正を受ける可能性があります。天候によるペナルティ修正は以下のとおりです。

●天候によるペナルティ

「晴れ」：なし
「曇り」：なし
「雨」：調査判定「－3」
「豪雨」：調査判定「－5」

②移動

『那覇市簡易MAP』（頁）を参照して移動先の「パラグラフ」を決定してください。移動先は、線でつながっている「パラグラフ」から選びます。一度に移動できるのは1マスのみです。

③調査ポイントチェック

調査ポイントをチェックします。調査ポイントが「1～3」のときは特に何も発生せず、「④調査判定」に進みます。

調査ポイントが「4～8」のときは「ザコ戦」が発生します。しかし、ミッションによっては「ザコ戦」が発生しないこともあるので、ミッションの内容には目を通しておいってください。また、「ザコ戦」は1ミッションに1回しか発生しません。

いずれにせよ、「④調査判定」に進みます。

調査ポイントが「9」以上のときは、「ボス戦」が発生します。「ボス戦」の発生は、全てのミッションに共通ですが、ミッションによっては追加情報や捕捉があるので、こちらにもよく目を通しておいってください。「ボス戦」が終了すれば、そのミッションは終了となります。

なお、「ボス戦」で敗北した場合、ミッションは失敗となり、PCは死亡、キャラクターロストとなります。これは、「同行者」の有無に関係はありません（「同行者」も死亡します）。

④調査判定

調査判定とは、聞き込みや手がかりの発見といった、事件の調査に必要なあらゆる判定の総称です。[探索][知覚][交渉][礼儀]などが代表的ですが、それ以外にも、調査に必要なと判断したのならば、どんな技能でも判定することができます。

調査判定の達成値に応じて、獲得する調査ポイントが変わります。獲得できる調査ポイントは以下のとおりです。

●調査判定の達成値に応じて獲得する調査ポイント

達成値10以上：調査ポイント「+1」
達成値15以上：調査ポイント「+2」
達成値20以上：調査ポイント「+3」
クリティカル：調査ポイント「+3」

⑤ランダムイベント

ランダムイベントが発生します。1 d を振って内容を確認してください。

①暴走車

〔NPC：通行人〕が車に轢かれそうになる。【機敏】あるいは〔運動〕判定（目標値12）をすること。成功すると〔ヒロイン〕の好感度が1点上昇する（1シナリオ中1回のみ）。失敗しても特に何もない。〔NPC：通行人〕は判定の正否に関係なく無事である。判定に成功した場合、さらに1 d を振る。出目が「4」以上なら、車から悪魔化した〈ヴィンヤス〉が降りてきて、君（PC）に襲い掛かる。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」の欄を参照し、エネミーを決定すること。戦闘が発生する。

②道案内

〔NPC：通行人〕に道を訊かれる。【知力】あるいは〔知識：那覇市〕判定（目標値12）をすること。成功すると〔ヒロイン〕の好感度が1点上昇する（1シナリオ中1回のみ）。失敗しても特に何もない。〔NPC：通行人〕は判定の正否に関係なく無事に目的地に移動できる。

③迷子

〔NPC：子供〕が迷子になっている。【感覚】あるいは〔知覚〕判定（目標値15）をすること。成功すると〔ヒロイン〕の好感度が1点上昇する（1シナリオ中1回のみ）。失敗しても特に何もない。〔NPC：子供〕は判定の正否に関係なく無事に親を見つけることができる。

④スリ

〔NPC：通行人〕がスリに遭う。スリに気づいた〔NPC：通行人〕が大声を上げると、犯人が逃げ出す。犯人を取り押さえる場合、【肉体】あるいは〔肉弾攻撃〕判定（目標値15）をすること。成功すると取り押さえることができる。失敗すると、逃がしてしまう。判定に成功した場合、さらに1 d を振り、出目が「4」以上だったら犯人が悪魔化して君（PC）に襲い掛かる。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」を参照し、エネミーを決定すること。戦闘となる。

⑤不意の遭遇

悪魔化したエネミーが暴れている。1 d を振り、出目が「1～2」だったら「昆虫」、「3～4」だったら「動物」、「5～6」だったら「植物」のエネミーと戦闘になる。『エネミー決定表』を参照し、エネミーを決定すること。

⑥特になし

何も起きない。

⑥自由時間

自由時間では、食事による回復や買い物など、ある程度、好きなことができます。また、ミッションによっては、この自由時間に何らかの判定を求めるものもあります。

〔パラグラフ〕ごとに用意されたイベントを処理するもの、この自由時間のタイミングです。自由時間でできる事柄は、以下のとおりです。

●買い物する

〔パラグラフ〕に「購入できる」とあるアイテムを購入できます。購入には、当然、代金が必要です。また、〔パラグラフ〕に関係なく購入できるアイテムも、いくつかあります。〔アイテム：かばん〕や〔アイテム：自動車〕などがある場合、〔パラグラフ〕に関係なく購入できる場合があります。

〔パラグラフ〕に関係なく購入できるアイテムは、以下のとおりです。

「ミュータントエナジー」：500円

大友製薬が製造販売しているエナジードリンクです。【エナジー】を5点回復、「衝動」を1点回復できます。「衝動」の回復は1 t bに1回行えます。自販機で購入できます。

●食事による回復

食事による回復は、基本的にどの〔パラグラフ〕でも行えます。しかし、「時間帯」が「深夜」「未明」の場合、飲食店はほぼやっていないので、店舗での食事は行えません。24時間営業の飲食店や深夜までやっている居酒屋などを探した場合、【幸運】判定（目標値10）に成功する必要があります。

店舗での食事は、回復に必要な料理の価格が半額になります。ただし、「500円の食事」は250円にはなりません。

●〔パラグラフ〕のイベントを処理する

各パラグラフのイベントに従ってください。

●帰宅する

ミッションの途中で「睡眠による回復」を行いたいときは、「帰宅する」を選択することで無料で回復が行えます。本書では、合計2 t bを「睡眠」に費やせば、「睡眠による回復」の効果が得られます。「帰宅」から復帰する場合は、「帰宅する」を選択した〔パラグラフ〕から再開することができます。

●ミッションを放棄する

【エネルギー】や「衝動」の数値、残り所持金などの様々な要素で、ミッションの進行が不可能だと判断した場合、ミッションを放棄することができます。獲得経験値が0点になる以外で特にペナルティがないため、必要なら放棄することも選択肢の一つです。

⑦時間経過（1 t b経過）

時間経過は「1 t b」で表現されます。「t b」は「タイムバンド」の略です。本書では「時間帯」とも表します。

1 t bは4時間です。1日は6 t b（24時間）となります。

「時間帯」は「朝（6－10時）」「昼（10－14時）」「夕方（14－18時）」

「夜（18－22時）」「深夜（22－2時）」「未明（2－6時）」です。

睡眠による【エネルギー】と「衝動」の回復や、食事による「衝動」の回復は、本書では「朝」～「未明」の間に1回だけ行えます。つまり、「未明」に回復したあと、「朝」に回復することも可能です。

「時間経過」で「1 t b（4時間）」進みます。

同行者

同行者は、PCをサポートしてくれる存在です。探索パートや調査判定にボーナスはありませんが、戦闘において、非常に役に立ちます。

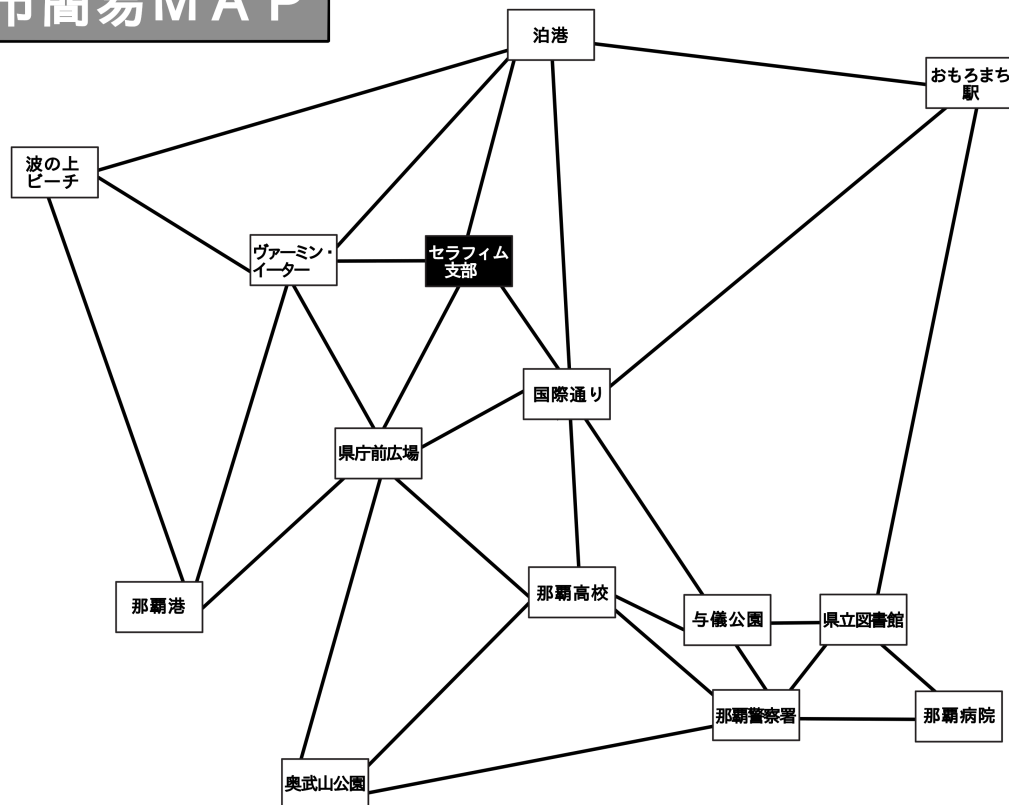
同行者は6人いて、ミッションのたびに1dしてランダムで決定します。

【エネルギー】や「衝動」、能力値や戦闘修正といったデータは存在しません。敵からダメージを受けることはなく、有利不利問わず、影響を与える特殊能力の効果も受けません。

同行者の能力は、戦闘中、指定された「タイミング」で発揮されます。敵にダメージを与える効果は、主にPCの手番の直後、ダメージを軽減する効果は「タイミング：防御」に——といった感じです。

また、同行者の能力は、PCのLVによって変動し、強化されていきます、各同行者の能力は、以下のとおりです。

那覇市簡易MAP



●アルバレスト

- 1LV：敵1体あるいは2体に「2d+6」点の射撃ダメージを与える。
- 2LV：敵1体あるいは2体に「3d+7」点の射撃ダメージを与える。
- 3LV：敵1体あるいは2体に「3d+8」点の射撃ダメージを与える。
- 4LV：敵1体あるいは2体に「3d+9」点の射撃ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」で、PCの受けるダメージを「9」点軽減する。

●モリオン

- 1LV：1dを振って、出目が「1～2」なら敵1体に「2d+4」点〈閃光〉の特殊ダメージを与える。出目が「3～4」ならPCの衝動を1点回復する。出目が「5～6」ならPCの【エネルギー】を「2d+4」点回復する。
- 2LV：1dを振って、出目が「1～2」なら敵1体に「2d+5」点〈閃光〉の特殊ダメージを与える。出目が「3～4」ならPCの衝動を1点回復する。出目が「5～6」ならPCの【エネルギー】を「2d+5」点回復する。
- 3LV：1dを振って、出目が「1～2」なら敵1体に「2d+7」点〈閃光〉の特殊ダメージを与える。出目が「3～4」ならPCの衝動を1点回復する。出目が「5～6」ならPCの【エネルギー】を「2d+7」点回復する。
- 4LV：1dを振って、出目が「1～2」なら敵1体に「2d+9」点〈閃光〉の特殊ダメージを与える。出目が「3～4」ならPCの衝動を1点回復する。出目が「5～6」ならPCの【エネルギー】を「3d+9」点回復する。

●アネラス

- 1LV：1dを振って、出目が「1～3」ならPC1体の【エネルギー】を「1d+4」点回復する。出目が「4～6」なら敵全てに「1d+4」点〈磁力〉の特殊ダメージを与える。

2LV：1dを振って、出目が「1～3」ならPC1体の【エネルギー】を「1d+5」点回復する。出目が「4～6」なら敵全てに「1d+5」点〈磁力〉の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」で敵に与えるダメージに「+1d」する。

3LV：1dを振って、出目が「1～3」ならPC1体の【エネルギー】を「1d+6」点回復する。出目が「4～6」なら敵全てに「1d+6」点〈磁力〉の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」で敵に与えるダメージに「+1d」する。

4LV：1dを振って、出目が「1～3」ならPC1体の【エネルギー】を「1d+7」点回復する。出目が「4～6」なら敵全てに「1d+7」点〈磁力〉の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」で敵に与えるダメージに「+1d」する。

●カラドボルグ

- 1LV：敵1体に「3d+6」点〈電撃〉の特殊ダメージを与える。
- 2LV：1dを振って、出目が「1～3」なら敵1体に「3d+8」点〈電撃〉の特殊ダメージを与える。出目が「4～6」なら敵1体を「行動不能」にする。
- 3LV：1dを振って、出目が「1～3」なら敵1体に「3d+9」点〈電撃〉の特殊ダメージを与える。出目が「4～6」なら敵1体を「行動不能」にする。
- 4LV：1dを振って、出目が「1～3」なら敵1体に「3d+10」点〈電撃〉の特殊ダメージを与える。出目が「4～6」なら敵1体を「行動不能」にする。

●ブリガンダイン

- 1 L V : P Cの任意の防御力1つに「+ 5」(同じ防御力には重複しない)。さらに、「タイミング：防御」でP Cの受けるダメージを「1 d + 2」点軽減する。
- 2 L V : P Cの任意の防御力1つに「+ 5」(同じ防御力には重複しない)。さらに、「タイミング：防御」でP Cの受けるダメージを「1 d + 2」点軽減する。
- 3 L V : P Cの任意の防御力1つに「+ 5」(同じ防御力には重複しない)し、敵1体に「4 d 点 + 3」点〈冷氣〉の射撃ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」でP Cの受けるダメージを「1 d + 2」点軽減する。
- 4 L V : P Cの任意の防御力1つに「+ 5」(同じ防御力には重複しない)し、敵1体に「4 d 点 + 4」点〈冷氣〉の射撃ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」でP Cの受けるダメージを「1 d + 3」点軽減する。

●ウォーコイト

- 1 L V : 敵1体に「2 d + 6」点の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」でP Cの全ての防御力に「+ 5」する。
- 2 L V : 敵全てに「4 d + 7」点の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」でP Cの全ての防御力に「+ 5」する。
- 3 L V : 敵全てに「4 d + 7」点の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」でP Cの全ての防御力に「+ 5」する。
- 4 L V : 敵全てに「4 d + 7」点の特殊ダメージを与える。さらに、「タイミング：防御」でP Cの全ての防御力に「+ 7」する。

戦闘について

戦闘について、いくつか注釈を載せておきます。

彼我の距離

戦闘が発生した場合、P Cと敵の距離は「5 m」とします。「同行者」はP Cのそばにいますが、存在を考慮する必要はありません。

逃亡判定

勝てないと判断したときは、「逃亡判定」をすることで、逃げることは可能です。

この判定は、【肉体】による対決判定で、「攻撃」行動を消費します。失敗すれば、逃げることはできませんが、自身の手番で再度、挑戦が可能です。

また、「《エスケープ》」の能力魔結晶を使うことで、判定を有利にすることができます。

沖縄県那覇市

概要

沖縄県の県都。それが那覇市です。人口31万人余を有する政治・経済・文化の中心地とされています。

首里台地から東シナ海に面して、緩やかに傾斜した平野部を背景に、古くから港が整備されるなど、海外との交流地点として「琉球王国」文化が開いた街です。

気候的には、暖かい黒潮の影響もあって、冬でも暖かく、夏は四方の海から風が吹きぬけ、年間の平均気温差が少ない、過ごしやすい土地です。

さきのアジア太平洋戦争末期の沖縄戦で街は焦土と化しましたが、1972年の日本復帰を経て、現在的那覇市として発展してきました。

21世紀を迎え、沖縄都市モノレール・中心市街地および新都心地区を核とした街づくりを展開しています。

悪魔憑き関連の組織

2006年現在、沖縄県にはいくつかの悪魔憑き関連組織が存在します。

セラフィム沖縄県支部は最近できたばかりのセラフィム支部です。有給職員は支部長の“熊谷祥子”のみですが、ボランティアの中には数名の高位悪魔憑きもあり、高い事件解決能力を有しています。とはいえ、人手不足のため、警察対悪魔課との連携や協力は必須です。

警察の対悪魔課も、前述のセラフィム沖縄県支部と同じく最近できた部署です。悪魔事件の調査をしますが、悪魔憑きは所属していないため、セラフィムとの連携が必要となります。

セラフィムや警察で対処できない悪魔事件が起きた場合、自衛隊の対悪魔専門の実験部隊が派遣されます。この部隊は航空自衛隊基地にありますが、一般には秘匿されています。

また、米軍基地にはアレスのサイボーグ部隊“対悪魔機械化小隊”の実験部隊が配備されています。

民間警備会社ヴァーミン・イーターの沖縄県支部は、セラフィムや警察対悪魔課より早く建てられました。悪魔事件が起きた場合、この会社は事件の解決を依頼するのが対処法の一つでした。

大友製薬沖縄県支部もまた悪魔憑き関連の組織ですが、本部や他の支部に比べると穏健派です。人体実験のような非合法的な研究は年に数回しかなく、いずれも志願者に対してのみ実験を行っています。というのも、大友製薬沖縄県支部が設立されたのは、沖縄県の生態系の調査と、新種の悪魔寄生体の確保と研究のためです。そもそも、人間ではなく、沖縄の自然を調査するために設立されたため、比較的穏健派となっています。

犯罪秘密結社“デビルズネスト”の支部も那覇市にあるといわれています。とはいえ、その情報を知っているのは各組織の関係者くらいで、一般人は知らないでしょう。

増加する悪魔事件

近年、増加する悪魔事件。これは本土のみならず、ここ沖縄でも例外ではありません。むしろ、本土よりも悪魔事件の発生率は高く、危険な悪魔憑き〈ヴィンヤス〉の出現数も年々増えています。明らかに異常な割合で〈ヴィンヤス〉が発生しており、何らかの要因があると推測され、沖縄県としての対応を迫られているのが現状のようです。

「怪物を見た」という通報が毎夜、警察に届き、その頻度の多さから対悪魔課がセラフィムに夜間のパトロールを依頼するほど切迫しています。

そして、実際に毎夜、〈ヴィンヤス〉は駆除されていますが、数が減じるところか、逆に増えているという意見もあるほどです。

幸い、出現するのは弱い個体（5LV以下）がほとんどであり、いずれも利他的な衝動のみで行動しているため、甚大な被害を免れています。

しかし、それはあくまでも現状の話であり、今後、重大な被害が出ないことを保障してくれるものではありません。

とはいえ、報道規制や事態の隠蔽などは、現状、特に綻びなく対処されており、一般の人々に悪魔事件が知れ渡ることはないでしょう。

また、他地方と比べて高レベル悪魔憑きが多いため、こうした低レベルの〈ヴィンヤス〉が速やかに排除されることも、悪魔事件の秘匿を有利にしている要因だとされています。

なお、なぜか〈ヴィンヤス〉の目撃例は夜のみで、日中はほとんど目撃されません。悪魔事件の発生時間も、夜から深夜にかけてが多く、昼間に発生するのは年に数回と少なめです。

警察対悪魔課は、これら一連の悪魔事件の裏に犯罪組織デビルズネストが絡んでいると見ており、調査を進めています。

もちろん、超自然的な要因で〈ヴィンヤス〉が増えている可能性もあるため、より多角的な調査が求められているのですが、人手不足のため難航しているようです。

いずれにせよ、大きな悪魔事件が発生する前触れだと囁く者も多く、関係機関は戦々恐々としています。

調停者会議

日本古来の悪魔憑きで〈鬼御魂〉を持つ〈覚醒者〉たちの合議の場、それが調停者会議です。

「公安零課」「退魔師協会」「光蓮宗」「ヴァーミン・イーター」の四組織が参加しており、セラフィム設立以前から悪魔事件を解決していました。

しかし、無償で悪魔事件を解決しているセラフィムと違い、報酬が高額であるため、ある程度の財力がないと事件解決の依頼ができないのが難点です。

現状、悪魔事件が多発している沖縄ですが、いずれも低位の悪魔憑きのみ出現しか確認されていないため、調停者会議が動き出すことはありません。

ただし、怪異事件に関しては、悪魔事件と性質が異なり、〈覚醒者〉でしか解決できないため、独自に解決しているようです。

パラグラフ

セラフィム支部

国際通り近くにある、1階が店舗、2階が事務所、3階が住居スペースになっている居酒屋兼セラフィム支部です。

1階の店舗はカウンター席が10名、小上がりは30名まで入れます。

店主の趣味で沖縄料理と泡盛を取り扱っており、地元民に愛されています。

1：居酒屋せらふ

沖縄県那覇市にあるセラフィム支部です。1階は沖縄料理と泡盛が売りの居酒屋ですが、セラフィムの活動上、不定休となっています。

夜にこの施設を訪れた場合、2dして7以上だったときのみ、店が開いており、飲酒が可能です。

一見すると居酒屋のため、セラフィム支部だと判断することはできません。

2：店に入る

あなた（PC）が店に入ると、すでに何組かの客がいます。席は空いており、座ることが可能です。

カウンターの向こうには、スタイル抜群の美人が立っており、ニコニコと楽しそうに接客しています。

彼女が、このセラフィム支部の支部長、熊谷祥子です。

居酒屋セラフでは、「食事による回復」が可能です。また、ここでの「衝動」回復は、1日の回数制限に含まれず、1日に1回のみとなります（つまり、すでに食事による「衝動」回復をしていた場合でも、1日に1回のみ、再度「衝動」を回復できます）。

なお、あなた（PC）が未成年の場合、ここでの「食事による回復」はできません。

3：セラフィム

あなた（PC）がすでにセラフィムに登録している場合、ここで依頼を受けることができます。また、魔結晶の売買も可能です。

能力魔結晶の購入の際は、特殊能力ごとに2dを振り、7以上だった場合のみ購入することができます。また、能力魔結晶は在庫数が少ないため、特殊能力ごとに1d個しかありません。

この在庫数は、ミッションを受注するごとにリセットされます。

4：熊谷祥子の依頼

あなた（PC）が依頼について訪ねるのなら、「固定ミッション」と「ランダムミッション」を受けることができます。

●ランダムミッション決定（1d）

出目① 『ペット探し』

出目② 『下水道の調査』

出目③ 『徘徊する怪物』

出目④ 『異常増殖する植物』

出目⑤ 『暴れる機械兵器』

出目⑥ 『脱走した変異体』

5：熊谷祥子の特別な料理

熊谷祥子が、セラフィムに所属する悪魔憑きに特別な料理を作ってくれます。それぞれの料理には特殊な効果があり、食してから24時間持続します。ただし、有料で、持ち運ぶことはできません。

以下、料理と効果、値段の一覧です。

●熊谷祥子の特別な料理の料金

デビルアグーの串焼き：2000円

効果：【エネルギー】5点、「衝動」3点回復＋【肉体】判定に「+1」。

不死草入りソーメンチャンプルー：2500円

効果：【エネルギー】5点、「衝動」3点回復＋追加【エネルギー】に「+5」。

ハイパースペアリブの網焼き：4000円

効果：【エネルギー】15点、「衝動」4点回復＋【肉体】判定に「+3」。

悪魔魚の刺身：4000円

効果：【エネルギー】5点、「衝動」4点回復＋【機敏】判定に「+2」。

ヴァーミン・イーター支部

ヴァーミン・イーター沖縄支部です。松山通りにある真新しいビル丸ごと支部になっています。

1：警備員を雇う

悪魔憑きの警備員を雇うことができます。料金は一日「警備員のLV×1万」円です。これは所持金から減らす必要があります。無論、前払いで払わなければなりません。

●雇える警備員

「同行者」の中から、すでに同行している「同行者」以外を選択。

2：警備員のバイトをする

警備員のバイトをすることができます。これは日雇いのバイトで、日当は1万円です。しかし、8時間拘束されるため、ほかの行動はできません。

那覇警察署

警察署です。地下には「対悪魔課」があります。

1：対悪魔課

地下に広がる対悪魔課のエリアです。その秘匿性から一般的には知られていません。

2：赤嶺啓二

対悪魔課の刑事です。過去の悪魔事件や最近の噂について聞くことができます。基本的に悪魔事件の解決には協力的で、見返りなく様々な情報を教えてくれます。

赤嶺啓二がいるかどうかはランダムです。「自由時間」で2dを振り、出目が「7」以上だったときに会うことができます。もし、赤嶺啓二に会うことができれば、以降ミッションが終わるまで調査判定に「+3」のボーナス修正を得ます。

国際通り

「奇跡の1マイル」と呼ばれる有名な繁華街です。飲食店や土産物屋など様々な店舗が建ち並んでいます。

1：買い物する

ここでは買い物ができます。また、飲食店で「食事による回復」が可能です。

2：アクセサリショップ

装飾品を取り扱うお店です。【幸運】判定（目標値14）に成功すれば、「沖縄のお守り」を購入することができます。「沖縄のお守り」は、「値段：1000円」「効果：特殊防御力に+1」の所持品として扱います。

そのほかにも、以下のアクセサリを購入できます。

●アクセサリの価格

シルバーアクセサリ：1000円

説明：石敢當や海洋生物を模した銀製のアクセサリです。ネックレスや指輪など、その形状はさまざまです。
効果：【精神】判定に「+1」。

3：古酒ショップ

沖縄の古酒（クース）を取り扱うお店です。以下の古酒を購入できます。また、いずれも効果は24時間（6tb）持続します。

●古酒の価格

神滅泉・焰：2000円

説明：アルコール度数30%の泡盛です。特殊な製法によって作られたお酒で、飲むと体温が急激に上昇します。パワー未取得者には特にデータ的な恩恵はありません。
効果：〈火炎〉属性ダメージに「+2」。

光竜古酒：2000円

説明：アルコール度数30%の泡盛です。特殊な製法によって作られたお酒で、飲むと体温が急激に上昇します。パワー未取得者には特にデータ的な恩恵はありません。
効果：〈閃光〉属性ダメージに「+2」。

県立図書館

県立の図書館です。2階建てでそれなりに広く、蔵書数もそこそこです。「深夜」「未明」は閉館しており、利用することができません。

1：文献調査

資料を探して知りたいことを調べることができます。【知力】あるいは【知識】判定を振ってください。このとき、判定に「+5」の修正が付きます。

2：雪字ひびきに会う

図書館の司書をしている「雪字ひびき」に会えます。彼女はセラフィムの登録ボランティアです。また、彼女に【知力】判定をしてもらえます。このとき、「【知力】判定の目標値×1000」円の報酬を払う必要があります。代金を払えば、基準値「28」で【知力】判定をしてくれます。ただし、彼女がいるかどうか、あるいは彼女に会えるかどうかは完全に運次第です。「自由時間」に2dを振って7以上だったら、彼女に会えます。

那覇病院

セラフィムと協力関係にある病院です。那覇警察署の並びにあります。

1：治療を受ける

あなた（PC）や、悪魔事件で傷ついた人などの治療をしてくれます。もちろん、悪魔憑きの治療も請け負ってくれます。治療をするのは、「天使五月」医師です。彼女もまた悪魔憑きであり、その身には“モリオン”が宿っています。NPCの治療に関しては無料で請け負ってくれますが、あなた（PC）の治療には代金を請求します。その治療費は「回復する【エネルギー】×100」円です。代金は魔結晶でもかまいません。

2：ドラッグの購入

サプリメント『ディアボロス・プリズン』を持っているのなら、ここで「タフガイ（3000円）」と「アップ&ダウン（8000円）」を購入できます。

奥武山公園

武道場、野球場、市民プール、グラウンドなど、さまざまな施設が利用できる公園です。琉球八社の「沖宮」もあります。

1：沖宮

天照大御神を祀った神社です。この神社では「1）お参りする」と「2）お守りを購入する」を選択できます。

1）お参りする

お賽銭箱に10万円を投入することで、1ミッション中1回、「自我」を1点回復できます。

2）お守りを購入する

以下のお守りを購入できます。

●購入できるお守り

アマテラスの守り：30000円

効果：1ミッション中1回のみ購入可能。【エネルギー】0以下の状態で「気絶」した場合、そのターンの終了時に【エネルギー】1点の状態で復活できます。一度この効果を発揮すると、このお守りは消滅します。

波の上ビーチ

人工ビーチで、那覇市唯一の海水浴場です。近くには琉球八社の「波上宮」があります。

1：波上宮

伊邪那美命を祀った神社です。この神社では、「1）お守りを購入する」ことができます。

1）お守りを購入する

以下のお守りを購入できます。

●購入できるお守り

縁結びのお守り：1000円

効果：【魅了】判定に「+3」。

幸運のお守り：2000円

効果：【幸運】判定に「+3」。

県庁前広場

沖縄県庁舎正面玄関前にある広場です。待ち合わせ場所として、よく利用されています。ショッピングモールの「パレットくもじ」があります。

1：パレットくもじ

デパートが入った商業施設です。地下1階、地上9階となっています。売り場は以下のとおりです。「深夜」「未明」はやっていません。

地下1階

食品売り場や飲食店街となっています。

1階

婦人雑貨、化粧品、菓子銘菓のフロアです。

2階

婦人靴、眼鏡、化粧品、バッグなどのファッション雑貨や、ヤングカジュアルのフロアです。

3階

婦人服、レディースアパレルのフロアです。

4階

婦人肌着のフロアです。

5階

紳士服、紳士雑貨、高級雑貨のフロアです。

6階

インテリア、生活雑貨などのフロアです。

7階

趣味雑貨、書店などのフロアです。

8階

ライフスタイル雑貨、子供服、ベビー用品などのフロアです。

9階

レストラン、映画館、市民劇場などのフロアです。

泊港

沖縄本島から離島への船の玄関口です。ここでは[NPC]と遭遇する可能性があります。

1：NPCとの遭遇

「自由時間」で2dを振り、出目が「7」以上だった場合、[NPC]と遭遇します。ただし、「深夜」「未明」の時間帯には遭遇しません。

●遭遇するNPC（1d）

出目①～②

赤嶺啓二

警察対悪魔課の刑事です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、調査判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目③～④

アンナ・クロストフ

民間警備会社ヴァーミン・イーター沖縄県支部の支部長です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、【行動値】に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目⑤～⑥

白崎百合

大友製薬沖縄県支部の環境対策部に所属する女傑です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、あらゆる命中判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

那覇港

泊港よりも大規模な港です。こちらは、離島へのフェリー以外にも、物資の輸送船や外国からの船舶などが寄港します。使われなくなった廃倉庫があり、過去に犯罪組織の拠点として利用されていたこともあるようです。ここでは、[NPC]との遭遇が発生する可能性があります。

1：NPCとの遭遇

「自由時間」で2dを振り、出目が「7」以上だった場合、[NPC]と遭遇します。ただし、「深夜」「未明」の時間帯には遭遇しません。

●遭遇するNPC（1d）

出目①～②

赤嶺啓二

警察対悪魔課の刑事です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、調査判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目③～④ アンナ・クロストフ

民間警備会社ヴァーミン・イーター沖縄県支部の支部長です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、【行動値】に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目⑤～⑥

白崎百合

大友製薬沖縄県支部の環境対策部に所属する女傑です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、あらゆる命中判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

与儀公園

与儀十字路に面した公園です。向かいに那覇警察署、隣に県立図書館があります。園内には川が流れており、木や花などの植物も多く植えられています。公園の一角には蒸気機関車が設置されています。ここでは、[NPC]との遭遇が発生する可能性があります。

1：NPCとの遭遇

「自由時間」で2dを振り、出目が「7」以上だった場合、[NPC]と遭遇します。ただし、「深夜」「未明」の時間帯には遭遇しません。

●遭遇するNPC（1d）

出目①～②

赤嶺啓二

警察対悪魔課の刑事です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、調査判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目③～④ アンナ・クロストフ

民間警備会社ヴァーミン・イーター沖縄県支部の支部長です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、【行動値】に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目⑤～⑥

白崎百合

大友製薬沖縄県支部の環境対策部に所属する女傑です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、あらゆる命中判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

おもろまち駅

ゆいレール（モノレール）の駅です。「那覇空港」や「首里城」などに移動できます。免税店や大型スーパーなどを利用できます。

また、ここでは〔NPC〕と遭遇する可能性があります。

1：NPCとの遭遇

「自由時間」で2dを振り、出目が「7」以上だった場合、〔NPC〕と遭遇します。ただし、「深夜」「未明」の時間帯には遭遇しません。

●遭遇するNPC（1d）

出目①～②

赤嶺啓二

警察対悪魔課の刑事です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、調査判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目③～④ アンナ・クロストフ

民間警備会社ヴァーミン・イーター沖縄県支部の支部長です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、【行動値】に「+3」されます。この効果は重複しません。

出目⑤～⑥

白崎百合

大友製薬沖縄県支部の環境対策部に所属する女傑です。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、以降6tbの間、あらゆる命中判定に「+3」されます。この効果は重複しません。

那覇高校

公立の高等学校です。もし、あなた（PC）が高校生だった場合、この学校に通っています。また、ここでは〔NPC〕と遭遇する可能性があります。

1：NPCとの遭遇

「自由時間」で2dを振り、出目が「7」以上だった場合、〔NPC〕と遭遇します。ただし、「深夜」「未明」の時間帯には遭遇しません。

●遭遇するNPC（1d）

出目①～③

モリオン

セラフィム沖縄県支部の悪魔憑きです。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、無料で【エネルギー】を全快、「衝動」を3点回復してくれます。

出目④～⑥

カラドボルグ

セラフィム沖縄県支部の悪魔憑きです。あなた（PC）とは顔見知りです。この人物に出会った場合、1LVの能力魔結晶1個をもらえます。

ミッション

「ランダムミッション」と「固定ミッション」です。いずれも【パラグラフ：セラフィム支部】で受注します。

「固定ミッション」はLV制限があり、そのLVにPCのLVが達すると、受注できるようになります。

また、「ランダムミッション」は同じミッションを何度も受けることができますが、

「固定ミッション」は、一度達成すると、同じミッションを受けることはできなくなります。

ランダムミッション『ペット探し』

1) 導入

【NPC：依頼人】から「飼っていたペットが逃げ出したので探して欲しい」と依頼される。

2) 探索パート

調査ポイントが「4～8」

動物系エネミーに襲われている【NPC：通行人】に遭遇。『エネミー決定表』で「種別：動物」のエネミーを決定して戦闘すること。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

戦闘後、【NPC：依頼人】のペットらしき動物系エネミーを目撃したと【NPC：通行人】が教えてくれるが、すでにどこかに消えてしまったようだ。

3) クライマックス

調査ポイントが「9以上」

動物系エネミーと遭遇する。『エネミー決定表』で「種別：動物」のエネミーを決定して戦闘すること。このとき、エネミーのLVを「PCのLV+1（最大5）」して参照すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

ランダムミッション『下水道の調査』

1) 導入

【NPC：赤嶺啓二】から「最近、『下水道から変な音がする』という苦情が多く寄せられて、水道会社が調査した結果、怪物が目撃されてな。水道会社が警察に通報し、うち（対悪魔課）に回ってきた。悪いが、下水道の調査をして怪物とやらを倒して欲しい」と依頼される。

2) 探索パート

調査ポイントが「4～8」

昆虫系エネミーと遭遇する。『エネミー決定表』の「種別：昆虫」を参照し、エネミーを決定すること。戦闘が発生する。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

3) クライマックス

調査ポイントが「9以上」

昆虫系エネミーと遭遇する。『エネミー決定表』で「種別：昆虫」のエネミーを決定し、戦闘すること。このとき、『エネミー決定表』のLVを「PCのLV+1（最大5）」として参照すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

ランダムミッション『徘徊する怪物』

1) 導入

〔NPC：熊谷様子〕から「夜に怪物が徘徊しているところを〔NPC：通行人〕が目撃したみたいなの。調査してちょうだい」と依頼される。

2) 探索パート

調査ポイント「4～8」

カルトロップ系エネミーに襲われている〔NPC：通行人〕に遭遇する。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」でエネミーを決定し、戦闘すること。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

3) クライマックス

調査ポイント「9以上」

カルトロップ系エネミーと遭遇する。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」でエネミーを決定し、戦闘すること。このとき、LVを「PCのLV+1（最大5）」として参照すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

ランダムミッション『異常繁殖する植物』

1) 導入

〔NPC：熊谷様子〕から「街のあちこちで植物が異常繁殖しているようなの。動く植物も目撃されていてね。たぶん悪魔憑きの仕業だろうから、調査してちょうだい」と依頼される。

2) 探索パート

調査ポイント「4～8」

パラグラフ周辺がジャングルのようになっている。【感覚】【幸運】あるいは【知覚】【直感】判定（目標値15）すること。失敗すると植物系エネミーの「不意打ち」を受け、戦闘の1ターン目はエネミーのみ行動する。成功した場合は、通常の戦闘となる。いずれにせよ、『エネミー決定表』の「種別：植物」でエネミーを決定し、戦闘すること。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

3) クライマックス

調査ポイント「9以上」

パラグラフ周辺がジャングルのようになっている。【感覚】【幸運】あるいは【知覚】【直感】判定（目標値15）すること。失敗すると植物系エネミーの「不意打ち」を受け、戦闘の1ターン目はエネミーのみ行動する。成功した場合は、通常の戦闘となる。いずれにせよ、『エネミー決定表』の「種別：植物」でエネミーを決定し、戦闘すること。このとき、LVを「PCのLV+1（最大5）」として参照すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

ランダムミッション『暴れる機械兵器』

1) 導入

〔NPC：赤嶺啓二〕から「街中で機械が暴れてるっていう通報があつてな。うちが調査することになったんだが……捜査の途中で上層部から突然、中止が言い渡されてな。どうも〔組織：アレス〕から圧力がかかったらしい。悪いが、オレらの代わりに調査してくれないか」と依頼される。

2) 探索パート

調査ポイント「4～8」

〔NPC：アレスのエージェント〕と遭遇し、「これ以上この件に関わるな、セラフィム」と警告を受ける。警告を拒否した場合、〔エネミー：アレスのエージェント（PCのLV）〕と戦闘となる。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

3) クライマックス

調査ポイント「9以上」

兵器系エネミーと遭遇する。〔エネミー：兵器系（「PCのLV+1（最大5LV）」）〕と戦闘すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

ランダムミッション『脱走した変異体』

1) 導入

〔NPC：赤嶺啓二〕から「街中で怪物が暴れてるっていう通報があつてな。うちが調査することになったんだが……捜査の途中で上層部から突然、中止が言い渡されてな。どうも〔組織：大友製薬〕から圧力がかかったらしい。悪いが、オレらの代わりに調査してくれないか」と依頼される。

2) 探索パート

調査ポイント「4～8」

〔NPC：大友製薬のエージェント〕と遭遇し、「これ以上この件に関わるな、セラフィム」と警告を受ける。警告を拒否した場合、〔エネミー：大友製薬のエージェント（PCのLV）〕と戦闘となる。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

3) クライマックス

調査ポイント「9以上」

実験体系エネミーと遭遇する。〔エネミー：実験体系（「PCのLV+1（最大5LV）」）〕と戦闘すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

固定ミッション①『デビルズネストのアジトを探せ』（2LV以上）

1) 導入

〔NPC：熊谷祥子〕から「最近、デビルズネストの活動が活発になっているんだって。それで、うちとしても奴らのアジトの一つや二つ見つけないと——ってわけで、少し調べてみてよ」という依頼を受ける。デビルズネストについては『基本』78頁を参照すること。

2) 探索パート

調査ポイント4以上

このミッションでは「ザコ戦」は発生しない。その代わり、〔NPC：情報屋〕の居場所を知り、〔NPC：情報屋〕の経営する〔場所：BAR〕へ行ける。「自由時間」に〔場所：BAR〕へ行き、2万円を支払うか、【幸運】あるいは【交渉】判定（目標値15）に成功かすれば、〔組織：デビルズネスト〕のアジトの場所（那覇港）を教えてくれる。この判定は6tbに1回行える。

3) クライマックス

調査ポイント9以上

アジトの場所について情報を得ている状態で「那覇港」に移動すれば「ボス戦」となる。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」を参照してエネミーを決定し、戦闘すること。このとき、LVを「PCのLV+1」して参照すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

戦闘後

〔ボス〕を倒すと、〔アイテム：シンボル〕を入手する。また、〔ボス〕は、《魔種吸引》されたあと、目を覚ました直後に自害する。このため、〔ボス〕から情報を得ることはできない。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

固定ミッション②『謎のシンボルについて調べろ』（3LV以上）

1) 導入

〔NPC：熊谷祥子〕から「前回手に入れた謎のシンボルについて、調べてちょうだい」と依頼される。さらに、〔アイテム：シンボル〕について知っていそうな〔NPC：情報屋〕に心当たりがあるので、探してほしいと言う。

2) 探索パート

調査ポイント4以上

〔組織：デビルズネスト〕の構成員に襲われている〔NPC：情報屋〕に遭遇する。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」でエネミーを決定し、戦闘すること。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

戦闘後

助けられた〔NPC：情報屋〕は「助かったよ。どうやら、デビルズネストを嗅ぎまわっていた私を邪魔に思ったのだろう」と、襲撃者が〔組織：デビルズネスト〕の構成員だと教えてくれる。〔アイテム：シンボル〕について訊くのなら、「デビルズネストの強行派、“ベアトリーチェの一の腹心”リリアナの派閥が持つトレ

ドマークだよ。どうやら、那覇市のどこかにセーフハウスがあるらしんだけど、まだ見つけられていないんだ、ごめんね」という。

3) クライマックス

調査ポイント9以上

「夜」「深夜」「未明」のいずれかに発生。〔組織：デビルズネスト〕の構成員から襲撃を受ける。『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」でエネミーを決定し、戦闘すること。このとき、LVを「PCのLV+1」して参照せよ。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

戦闘後

〔ボス〕は《魔種吸引》後に自害するので、【機敏】判定（目標値12）すること。成功すれば、自害を阻止できる。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1LVの能力魔結晶1個を受け取る。経験値100点を獲得する。

固定ミッション③『リリアナを倒せ』（4 L V以上）

1) 導入

〔NPC：熊谷様子〕から「リリアナのセーフハウスが分かったわ。リリアナを倒して捕まえてちょうだい」と依頼される。リリアナのセーフハウスは複数ある。以下の『リリアナのセーフハウス決定表』を参照して、セーフハウスのパラグラフを2つ決定せよ。

●リリアナのセーフハウス決定表（1 d）

- ①～②：波の上ビーチ
- ③～④：奥武山公園
- ⑤～⑥：おもろまち駅

また、リリアナについては「リリアナについて（頁）」を参照すること。

2) 探索パート

調査ポイント4以上

『リリアナのセーフハウス決定表』で決定したパラグラフ（どちらでも構わない）に到着すると、待ち伏せしていた〔組織：デビルズネスト〕の構成員に襲われる。

『エネミー決定表』の「種別：カルトロップ」でエネミーを決定し、戦闘すること。この戦闘は「ザコ戦」として扱う。

3) クライマックス

調査ポイント9以上

『リリアナのセーフハウス決定表』で決定した、「2) 探索パート」で行っていないパラグラフに移動すると、〔NPC：リリアナ〕と遭遇する。〔NPC：リリアナ〕のデータ「ドラグーン6 L V（頁）」を参照して戦闘すること。この戦闘は「ボス戦」として扱う。

4) 報酬と経験値

セラフィムから1 L Vの能力魔結晶3個を受け取る。経験値100点を獲得する。

エネミー決定表

ミッションで「『エネミー決定表』でエネミーを決定」とある場合、下記の表を使用してエネミーを決定します。

表内の全てのエネミーは『基本ルールブック』に記載されています。

「L V」は「P CのL V」か「P CのL V + 1（最大5）」で参照してください（ミッションで指定されます）。

「種別」は、ミッションで「種別：〇〇」と指定されます。もし、指定されたエネミー種別が表にない場合、本書の「エネミーデータ」を参照してください。

種別 L V	カルトロップ	昆虫	動物	植物
1	アタッカー	ミミックバグ	凶暴化した鳥	人食い草
2	ライオット	マンハンター	猫科猛獣	人食い草
3	ウォーリア	ソルジャービー	獣の群れ	人似草
4	ファーストエイジ	ミュータントバグ	巨獣	奇妙なソテツ
5	バーサーカー	グレーターマンティス	マンティコア	トリフィード

エネミーデータ

兵器系

お掃除ロボット 1 L V

悪魔寄生体区分：〈エネミー〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
	4	4	4	4	3	2
固定値	15	15	15	15	14	13
ダメージ	3		3		3	
防御力		3(8)		3		3

武器（体当たり）：肉弾2d（3d）

【行動値】：8

【エネルギー】：36

特殊能力

- 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1d」。
- 「ヘヴィアーマー」常時。肉弾防御力「+5」。

説明

世界的軍需企業のアレスが生み出した掃除ロボット。何故か、たまに暴走し、アレスの施設から脱走する。そのたびに“対悪魔機械化小隊”のエージェントが回収に向かう。しかし、見た目はただの掃除ロボットなので、回収は実に穏便に行われているようだ。

戦闘用ドローン 2 L V

悪魔寄生体区分：〈エネミー〉

移動タイプ：歩行

視界：赤外線

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
	8	6	2	2	3	1
固定値	19	17	13	13	14	12
ダメージ	10		2		0	
防御力		5		5		0

武器（体当たり）：肉弾2d（3d）

【行動値】：10

【エネルギー】：41

特殊能力

- 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1d」。
- 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行う攻撃を「不意打ち」にできる。
- 「カウンターチャージ」防御。回避判定は行えない。対象に即座に2dの肉弾ダメージを与える。対象も回避判定を行えない。

説明

世界的軍需企業のアレスが作った戦闘用ドローン。何故か、たまに暴走し、アレスの施設から脱走する。そのたびに“対悪魔機械化小隊”のエージェントが回収に向かう。

マシンハウンド 3 L V

悪魔寄生体区分：〈エネミー〉

移動タイプ：歩行

視界：赤外線

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
	9	7	4	4	1	1
固定値	20	18	15	15	12	12
ダメージ	10		0		0	
防御力		5		5		4

武器（素手）：肉弾2d（3d）

【行動値】：19

【エネルギー】：31

特殊能力

- 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行う攻撃を「不意打ち」にできる。
- 「エスケープ」攻撃行動。【肉体】に「+10」して対決判定。戦闘から離脱する。
- 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1d」。
- 「ブランディッシュストライク」攻撃行動。肉弾攻撃。半径5m内の敵全てに肉弾攻撃を行える。

説明

世界的軍需企業アレスが作り出した犬のサイボーグ。偵察用に作られたが、戦闘能力は高い。

警備用ロボット 4 L V

悪魔寄生体区分：〈エネミー〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
	10	4	4	4	2	4
固定値	21	15	15	15	13	15
ダメージ	8		3		3	
防御力		5		5		5

武器（体当たり）：肉弾 4 d

【行動値】：11

【エネルギー】：48

特殊能力

- 「ヘヴィアーマー」常時。肉弾防御力「+5」。
- 「チャージングニードル」攻撃行動。射撃攻撃。対象1体に向かって、20m移動しながら攻撃し、3d点の射撃ダメージを与える。
- 「ローパーツイスト」攻撃行動。射撃攻撃。ダメージは発生しない。対象の「通常」行動による移動を封じる。
- 「ウェブ」通常行動。判定不要。対象を20m引き寄せる。
- 「バイオウェポン」常時。肉弾ダメージを4dとして扱う。

説明

世界的軍需企業アレスが作った警備用ロボット。相手を倒すことよりも、捕らえることに主眼を置いた兵器。

小型戦車 5 L V

悪魔寄生体区分：〈エネミー〉

移動タイプ：歩行

視界：赤外線

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
	9	3	9	2	9	2
固定値	20	14	20	13	20	13
ダメージ	10		6		4	
防御力		4		4		4

武器（素手）：肉弾 4 d（5 d）

【行動値】：18

【エネルギー】：66

特殊能力

- 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1d」。

- 「チャージングニードル」攻撃行動。射撃攻撃。対象に向かって、20m移動しながら攻撃し、3d点の射撃ダメージを与える。
- 「フレイムブレス」攻撃行動。特殊攻撃。射程20m、半径5m内の全ての対象に4d〈火炎〉の特殊ダメージを与える。
- 「ブランディッシュストライク」攻撃行動。肉弾攻撃。半径5m内の敵全てに肉弾攻撃を行える。
- 「バイオウェポン」常時。肉弾ダメージを4dとして扱う。
- 「ダブルムーブ」攻撃行動。「攻撃」行動をさらに2回行える。この能力は1ターンに1回しか使用できない。【エネルギー】5点消費。

説明

世界的軍需企業アレスが作り出した小型戦車。対悪魔憑き戦を想定して作られた。

実験体系

スカイフィッシュ 1 L V

悪魔寄生体区分：〈ヴィシヤス〉

移動タイプ：飛行／水中

視界：通常／音波

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	1	2	1	2	2
変身後	7	1	4	1	5	3
固定値	21	15	18	15	19	17
ダメージ	6		3		6	
防御力		2		1		1

武器（素手）：肉弾 2 d

【行動値】：11

【エネルギー】：26

特殊能力

- 1～2 「チャージングニードル」攻撃行動。射撃攻撃。対象1体に向かって、20m移動しながら攻撃し、3d点の射撃ダメージを与える。
- 3～4 「ウィイトレスムーブメント」攻撃行動。肉弾攻撃。10m移動しながら対象1体に「不意打ち」。

説明

大友製薬沖縄県支部が生み出した食用の変異悪魔魚。美味。たまに実験施設から逃げ出すため、騒動になる。

デビルアグー 2 L V

悪魔寄生体区分：〈ヴィシヤス〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	2	1	3	1	2
変身後	7	5	2	4	2	4
固定値	21 (24)	19 (22)	1 6	1 8	1 6	1 8
ダメージ	7		2		3	
防御力		4		3		1

武器（体当たり）：肉弾 2 d

【行動値】：1 1

【エネルギー】：4 8

特殊能力

1～2 「リジェネレート」常時。ターン終了時に【エネルギー】5点回復。

3～4 「エスケープ」攻撃行動。【肉体】に「+10」して対決判定。戦闘から離脱する。

5～6 「サーモコントロール」常時。【肉体】【機敏】判定に「+3」。

説明

大友製薬沖縄県支部が生み出した食用の変異悪魔豚。美味。たまに実験施設を抜け出して騒動になる。

コカトリスモドキ 3 L V

悪魔寄生体区分：〈ヴィシヤス〉

移動タイプ：歩行／飛行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	2	2	3	0	1
変身後	8	5	7	5	1	1
固定値	2 2	1 9	2 1	1 9	1 5	1 5
ダメージ	8		7		0	
防御力		4		4		2

武器（素手）：肉弾 2 d

【行動値】：1 2

【エネルギー】：4 7

特殊能力

1 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行う攻撃を「不意打ち」にできる。

2 「チャージングニードル」攻撃行動。射撃攻撃。対象1体に向かって、20m移動しながら対象に3d点の射撃ダメージを

与える。

3 「ヴェノムエクス」常時。対象に肉弾攻撃でダメージを与えた際に「毒」の状態にできる。

4 「ソニックシェル」ターン開始時。対象の持つ「タイミング：攻撃」の特殊能力1つを使用不能にする。

説明

大友製薬沖縄県支部が生み出した食用の悪魔鶏。美味。たまに実験施設を抜け出して騒動になる。

ゴヤーデビル 4 L V

悪魔寄生体区分：〈ヴィシヤス〉

移動タイプ：歩行

視界：熱

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	4	1	4	1	3	1
変身後	8	1	8	2	9	2
固定値	2 2	1 5	2 2	1 6	2 3	1 6
ダメージ	9		9		9	
防御力		1		2		2

武器（素手）：肉弾 2 d

【行動値】：1 2

【エネルギー】：6 1

特殊能力

1～2 「エスケープ」攻撃行動。【肉体】に「+10」して対決判定。戦闘から離脱する。

3 「リジェネレート」常時。ターン終了時に【エネルギー】5点回復。

4 「ソニックシャウト」攻撃行動。射撃攻撃。対象に2d点（風圧）の射撃ダメージを与える。ダメージを受けた対象は5m吹き飛ばす。

5 「フィンドカルネージ」攻撃行動。特殊攻撃。半径30m内の全ての対象に5d点（猛毒）の特殊ダメージを与える。

6 「アーマーエンハンス」通常行動。あらゆる防御力に「+5」。

説明

大友製薬沖縄県支部がゴヤーの改良実験の際に生み出してしまった悪魔変異体。美味。後に商品化された。

ミュータントパイン 5LV

悪魔寄生体区分：〈ヴィシヤス〉

移動タイプ：歩行

視界：赤外線

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	2	1	2	1	2
変身後	10	4	4	5	6	4
固定値	24	18	18	19	20	18
ダメージ	10		6		4	
防御力		4		3		5

武器（体当たり）：肉弾 4 d（5 d）

【行動値】：14

【エネルギー】：62

特殊能力

- 「カーネイズウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 「リジェネレート」常時。ターン終了時に【エネルギー】5点回復。
- 「アロマミスト」ターン開始時。任意の対象1体に能力使用者を目標として肉弾攻撃を行わせる。
- 「バイオウェポン」常時。肉弾ダメージを4 dとして扱う。
- 「ダブルムーブ」攻撃行動。「攻撃」行動をさらに2回行える。1ターンに1回しか使用できない。【エネルギー】5点回復。
- 「ニードルスプレー」攻撃行動。射撃攻撃。射程20m、対象1体に2 d点の射撃ダメージを与える。

説明

大友製薬沖縄県支部がパイナップルの改良実験のときに生み出してしまった悪魔変異体。美味。商品化されている。

共生生物

ドラゲーン 6LV

悪魔寄生体区分：〈ヴィシヤス〉

移動タイプ：歩行／飛行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	4	2	4	2	2	2
変身後	11	5	11	5	2	4
固定値	25	19	25(27)	19(22)	16(18)	18(21)
ダメージ	9		9		2	
防御力		7		7		4

武器（素手）：肉弾 2 d

【行動値】：18

【エネルギー】：68

特殊能力

- 「ヒーリング」通常行動／ターン終了時。【エネルギー】を3 d点回復する。
- 「エゴ」常時。【幸運】【精神】判定に「+3」。
- 「プレデタースタイル」通常行動。「肉弾」「射撃」「特殊」のいずれかのダメージに「+1 d」。
- 「ワイルドファンク」通常行動。次に行われる攻撃行動の「距離」に「+10 m」、「範囲」を「半径5 m内の敵すべてに変更する」。
- 「ビーストストライク」攻撃行動。肉弾攻撃。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 「エレメントチェンジ」防御。対象が受けるダメージを「+1 d」し、〈ダメージ属性〉を任意の属性に変更できる。
- 「デスウィップ」常時。射程30m、対象1体の2 dの射撃武器として扱う。
- 「デュアルヘッド+1」常時。攻撃の「距離」に「+5」m。【感覚】【知力】判定に「+2」。
- 「ダメージコントロール」ターン開始時。ダメージダイスの出目に「1」がある場合、「6」に変更できる。
- 「ダブルムーブ」攻撃行動。「攻撃」行動をさらに2回行える。1ターンに1回しか使用できない。【エネルギー】5点消費。

説明

犯罪組織デビルズネストの幹部。悪魔化すると双頭の竜の姿となる。

エージェント

ミッションで「エネミー：〇〇のエージェント」あるいは「NPC：〇〇のエージェント」と表記されている場合、この項目を参照してエネミーを決定してください。

企業エージェント 1 L V

悪魔寄生体区分：〈マイト〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	2	2	2	2	1	2
変身後	5	5	2	2	3	4
固定値	1 6	1 6	1 3	1 3	1 4	1 5
ダメージ	6		4		2	
防御力		1		1		1

武器（素手）：肉弾 2 d（3 d）

【行動値】：1 2

【エネルギー】：3 1

特殊能力

- 1～2 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 3～4 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行われる攻撃を「不意打ち」にできる。

説明

大友製薬あるいはアレスの企業工作員。

企業エージェント 2 L V

悪魔寄生体区分：〈マイト〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	2	2	2	2	2	2
変身後	5	5	4	2	4	4
固定値	1 6	1 6	1 5	1 3	1 5	1 5
ダメージ	6		5		2	
防御力		2		2		1

武器（素手）：肉弾 2 d（3 d）

【行動値】：1 3

【エネルギー】：4 1

特殊能力

- 1～2 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 3～4 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行われる攻撃を「不意打ち」にできる。
- 5 「ソニックシャウト」攻撃行動。射撃攻撃。対象に2 d（風圧）の射撃ダメージを与える。ダメージを受けた対象は5 m 吹き飛ばす。

説明

大友製薬あるいはアレスの企業工作員。

企業エージェント 3 L V

悪魔寄生体区分：〈マイト〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	2	2	2	2	2
変身後	6	5	5	3	4	4
固定値	1 7	1 6	1 6	1 4	1 5	1 5
ダメージ	6		5		5	
防御力		3		2		1

武器（素手）：肉弾 2 d（3 d）

【行動値】：1 4

【エネルギー】：4 2

特殊能力

- 1～2 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 3～4 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行われる攻撃を「不意打ち」にできる。
- 5 「ソニックシャウト」攻撃行動。射撃攻撃。対象に2 d（風圧）の射撃ダメージを与える。ダメージを受けた対象は5 m 吹き飛ばす。
- 6 「ダブルムーブ」攻撃行動。「攻撃」行動をさらに2回行える。1ターンに1回しか使用できない。【エネルギー】5点消費。

説明

大友製薬あるいはアレスの企業工作員。

企業エージェント 4 L V

悪魔寄生体区分：〈マイト〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	3	2	2	2	2
変身後	7	6	5	4	4	4
固定値	18	17	16	15	15	15
ダメージ	7		5		5	
防御力		3		2		2

武器（素手）：肉弾4 d（5 d）

【行動値】：16

【エネルギー】：52

特殊能力

- 1～2 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 3 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行われる攻撃を「不意打ち」にできる。
- 4 「ソニックシャウト」攻撃行動。射撃攻撃。対象に2 d〈風圧〉の射撃ダメージを与える。ダメージを受けた対象は5 m吹き飛ぶ。
- 5 「ダブルムーブ」攻撃行動。「攻撃」行動をさらに2回行える。1ターンに1回しか使用できない。【エネルギー】5点消費。
- 6 「バイオウェポン」常時。肉弾ダメージを4 dとして扱う。

説明

大友製薬あるいはアレスの企業工作員。

企業エージェント 5 L V

悪魔寄生体区分：〈マイト〉

移動タイプ：歩行

視界：通常

能力値	肉体	機敏	感覚	幸運	知力	精神
変身前	3	3	3	2	2	2
変身後	8	6	7	4	4	4
固定値	19	17	18	15	15	15
ダメージ	7		7		5	
防御力		3		3		3

武器（素手）：肉弾4 d（5 d）

【行動値】：18

【エネルギー】：52

特殊能力

- 1 「カーネイジウェポン」通常行動。肉弾ダメージ「+1 d」。
- 2 「ハイドインシャドウ」ターン開始時。次に行われる攻撃を「不意打ち」にできる。
- 3 「ソニックシャウト」攻撃行動。射撃攻撃。対象に2 d〈風圧〉の射撃ダメージを与える。ダメージを受けた対象は5 m吹き飛ぶ。
- 4 「ダブルムーブ」攻撃行動。「攻撃」行動をさらに2回行える。1ターンに1回しか使用できない。【エネルギー】5点消費。
- 5 「バイオウェポン」常時。肉弾ダメージを4 dとして扱う。
- 6 「エスケープ」攻撃行動。【肉体】に「+10」してから対決判定・戦闘を離脱する。

説明

大友製薬あるいはアレスの企業工作員。