

【0章 ごあいさつ—或いは名も無き世界へのいざない—】

この度は、本書『ナナバナ～名も無き世界の物語～』をお手にとりいただき、まことにありがとうございます。

本書は、“比較的オーソドックスなファンタジー世界”の物語を描く為に制作されたテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (=TRPG) のルールブックです。

本書で紡がれる冒険の舞台は、**まだ誰にも名づけられてない世界**。今はまだ、物語を紡ぐ人の心の中にしかなく、そして、物語が紡がれ始めたときから、**存在を始める世界**なのです！

……ええと、煙に巻いてるわけではありませんよ？

本書は、特定の背景世界を持ちません。

そもそも『ファンタジー世界』と言われて、みなさんはどんなものを想像しますか？ 恐らくみなさん、何かしら既存の『ファンタジー作品』が思い浮かんだのではないのでしょうか？

私 (=デザイナー) がまだいたいけな少年だった 20 年前ならいざ知らず、現代では、映画や漫画、ゲーム、小説、様々なジャンルで『ファンタジー世界』を舞台にした作品を見ることができます。

『ナナバナ』を遊ぶ前に

『ナナバナ』を遊ぶためには、幾つかあらかじめ用意しておいた方がよいものがあります。

■ルールブック

本書です。ゲームを遊ぶための様々な決まりや設定が記載されています。最低 1 冊、できれば参加者 1 名について 1 冊ずつ用意していただくとデータの書き換え等がスムーズに行えます。

■筆記用具

ゲーム中は頻りにデータの増減や変更が行われます。その他、物語の中で色々と記録しておくこともありますので、参加者毎に筆記用具を用意しておきましょう。GM は白紙や方眼紙なども用意しておくとう便利です。

■各種シート

P64～67 に、「キャラクターシート」「アドベンチャーシート」「バトルフィールドシート」が記載されていますので、コピーして利用してください。

「キャラクターシート」は参加者と同数枚、「アドベンチャーシート」はセッション一回につき参加者と同数枚、

『ファンタジー』がこれだけ広く世の中に浸透した今、今更、お仕着せの背景世界などなくても、みなさんは多くの物語を紡ぐだけの知識と想像力を持ち合わせているはず。

本書も一応、“比較的オーソドックス”——あまり不自然でない程度の設定でシステムやデータ類を作成しています。ですが、その設定があなたの紡ぐ物語の邪魔になるというなら、それはどんどん無視して下さい。

データ上は『筋骨隆々の大男』でも、『宝塚みたいな白皙の美少年』だっていいじゃないですか！ 『ドラゴン』を『エイブラムス戦車』と言い張ったっていいじゃないですか！ 本書が提供するの、そんな**物語を紡ぐための指針としての設定と遊び方**です。

本書を元に、多くの世界が、物語が生まれていくことが、本書が生まれてきた理由であり、存在意義です！

さあ、ページをめくって下さい！

そして、紡いでみて下さい！ まだ誰も知らない、あなただけの世界の物語を——！

「フィールドシート」は、戦闘一回につき一枚必要になりますので、幾らか余分にコピーしておくといでしょう。

■6面体ダイス

『ナナバナ』では、6面体ダイスを複数個使用します。ゲーム中、**XD** という記載があったら、それは [6面体サイコロを X コ振る] という意味です。

はじめは参加者 1 名につき 3～5 コ程度用意しておきます。なお、ゲームを続けていくと、必要なダイスが 1 名につき 10 コ程度に増える場合があります。

■コマ or マーカー

『ナナバナ』では、戦闘などの場面で位置関係を示すコマや、データの変動を記録するマーカーを使用します。自分や他のプレイヤーがわかりやすければ何をしても構いませんが、チェスやボードゲーム用のコマ、おはじき、小さめのダイスなどが使いやすいでしょう。

用意はできましたか？ それでは出発しましょう！

まだあなたの中にしかない「名も無き世界」へ！

【1章 TRPGの遊び方】

TRPGは通常、1名の**ゲームマスター (=GM)** と、2～5名程度の**プレイヤー (=PL)** でプレイします。

GMは基本的な物語を用意し、PLはその物語の登場人物——**プレイヤーキャラクター (=PC)** となって、物語の中で起こる事件を解決したり、与えられた使命を達成したりするために行動する——そうしてみんなで一つの物語を描いていくことが、TRPGの醍醐味と言えるでしょう。

ここでは、TRPGの基本的な用語と遊び方を、簡単に解説します。

1-1.GMとPL=PC

■GMの役割

GMは、ナレーター役となったり、PLが介在しない登場人物——ノンプレイヤーキャラクター (=NPC) を操ったり、PCの意見や行動を検討してその成否を決定したりと、ゲームの進行を一手に引き受けます。映画や演劇で言えば、監督・脚本家・演出家の役割を担っていると言えます。

■PL = PCの役割

PLは、登場人物 (=PC) としてGMの用意した物語の中で、冒険や事件を疑似体験することになります。

PCは登場人物ですが、PLはそれをやや俯瞰的に操る立場でもあります。GMの用意した物語から外れて動くこともできますし、自ら提案した演出や結末を物語の中に取り込むこともできます——映画や演劇で言えば、役者や助監督の立場と行うことができるでしょう。

■より良い物語を作るために

TRPGは『遊び』ですから、楽しむことが勿論、最も大事なことです。が、TRPGは複数人でプレイする遊びでもありますから、自分の楽しみばかり追求していると他の人が楽しめなくなってしまうこともあります。

機会があれば、GMや他のPLと、「自分はこんなところが楽しい」「こんな風に遊びたい」とか、「こんな事件を起こしてほしい」「恋人や敵を登場させてほしい」などの要望を互いに交換してみましょう。互いが楽しめるよう協力し合えば、一人では作りだせないような素晴らしい物語が生まれるはずですよ。

また、ゲーム中、ルールの適用の間違いやルールにはない裁定が必要になる場面はつきものです。こんなときは、基本的にGMの判断を優先し、物語がスムーズに進むよう、協力し合うようにしましょう。

1-2.セッションの準備

TRPGを行って物語を作ることは、一般に**セッション**と呼ばれます。導入から結末まで、一段落つくところまで遊んだら、1セッション終了となります。本書でも、以後はこの呼称を使用します。

■GM：シナリオの用意

セッションを行うには、進行役のGMは、本書にざっと目を通し、どんな手順で遊ぶのかを確認しておきましょう。その上で、【6章 ゲームマスターパート】を参考に、PC達がどんな冒険をすることになるのかを決めた、**シナリオ**を用意します。

【6章】で詳しく解説しますが、シナリオとは、「舞台はどんなところなのか?」「PCはどんな立場なのか?」「どんな事件が発生するのか?」「PCはどのようにその事件に関わっていくのか?」「どうすれば事件は解決するのか?」などをあらかじめ決め、書きこんでおくもので、セッション中、GMは、これを確認しながら物語を進めていくことになります。

もし、シナリオが既に出来ていて、それに沿う登場人物をPLに演じて欲しいなら、PCを作成する前にその旨を伝えておきましょう。

また、セッション毎に、今回のセッションがどのような物語になるかを簡単にまとめ、語っておく方法も、広く使われています。

■PL：PCの作成

PLは、セッションが始まる前に【2章 PCの作成】を読んで、自分の演じることになるPCを作成しておきます。

シナリオとPCが完成したら、セッションの準備は完了です！以降では、それぞれの作り方、進め方について、詳しく解説をしていきます。

【2章 PCの作成】

この章では、PLが担当する、物語の登場人物=PCの作成の仕方と、その手順を解説していきます。

2-1. どんなPCが作れるか？

『ナナバナ』のPCは、剣と魔法のファンタジー世界の主人公格です——が、データ上、それほど極端に強い存在ではありません。裸一貫で惑星を破壊したり、生身で大気圏に突入したりするような、超人的キャラクターをPCにできるゲームもありますが、『ナナバナ』では、主人公と言っても一般人と比べ、せいぜい素人とオリンピック選手程度の差しかありません。

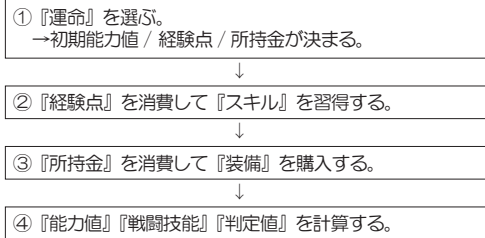
——とは言ってもあくまでデータ上は、です。物語を紡いでいく上で障害になるような部分はどんどん変更して構いません。GMは、これから紡ぐ物語がどんな背景世界を持つのか、どんな雰囲気を進めていくのか、あらかじめプレイヤーとよく相談しておきましょう。もし、GMに「今回の物語では、こういうキャラクターに登場して欲しい」と言うような要求があるなら、ある程度PCの立場や背景を指定してもよいでしょう。

ある程度物語とそれに合わせたPCの基本的な立ち位置が確認できたら、いよいよ制作開始です！

なお、p68～71に、あらかじめ必要なデータをすべて整理・記入したサンプルキャラクター、p31にはイメージに合わせた推奨データ集を掲載しています。まずはこちらを使ってゲームを遊んでみて、それから実際のプレイを進めていくと良いでしょう。

2-2.PC作成の手順

PCは、以下の手順で作成していきます。



※決定した項目は、p64～65の『キャラクターシート』に記入していきます。

以下では、この手順に従い、必要な用語の解説を交えつつ、PC作成の仕方を説明していきます。

2-3. 運命の決定

『運命』は、PCがこれまでにどんな人生を送ってきたかを簡単に示しており、『出自(PCやその生家の職業)』と『邂逅(PCがこれまで遭遇した事件や、人生における大きな岐路)』の2つによって表されます。

『出身』『邂逅』はそれぞれ18種類あり(p5が一覧表となっています)、それぞれ1つずつ選択します。すると、PCの才能である『能力値』と『得意技能』、PCの技術や学習の度合いを示す『経験点』、PCの財産である『所持金』の『初期値』がそれぞれ決まります。

なお、『運命』は選び辛かったら、ダイスで決定することもできます。それぞれについてD66(ダイスを二つ振り、片方を10の位、もう片方を1の位として数値を出すこと)で決めても構いません。また、『初期値』のみ採用して、呼称や解説は書き換えてしまっても構わないでしょう。

2-4. 能力値

『能力値』は、PCの才能や素質を示す数値で、以下の6種類が存在します。

①『体力』……PCの腕力やスタミナ、生命力の強さなどを表す数値。重い物を動かす／怪我や病気、毒を堪える／敵にダメージを与える、といった行為の基準となる。

②『技術』……PCの器用さや技術知識の高さを表す数値。機械を操作する／物を修理する／攻撃が当たるかどうか、といった行為の基準となる。

③『敏捷』……PCの素早さや運動神経を表す数値。素早く動く／高いところによじ登る／気配を消す／敵の攻撃を避ける、といった行為の基準となる。

④『学術』……PCが受けてきた教育の度合いや学術的な知識の豊かさを表す値。事物についての情報を調べる／怪我や病気の診断をする／魔法を上手に扱う、といった行為の基準となる。

⑤『精神』……PCの精神的な強さや勘の鋭さを表す数値。周囲の状況や様子を調べる／目を見張る、耳を澄ます／魔法に耐える、といった行為の基準となる。

⑥『社会』……PCの社交性の高さや、社会との関わり方の広さを示す数値。交渉事を有利に進める／聞き込みをする、といった行為の基準となる。

6つの『能力値』の初期値はそれぞれ[1]で、これに『運命』による『初期能力値』を加えたものが、『基本能力値』となります。これに、次で解説する『スキル』や、その他の成長分を加えたものが最終的な『能力値』となります。

(→6ページに続く)

運命表

D66	出自	解説	追加初期値	得意技能
11~12	戦士	あなたは、兵士や傭兵など、戦いに従事していたことがある。	体/技/敏+1、経験点+1	剛力
13~14	鍛冶	あなたは、工匠など、鍛冶に携っていたことがある。	体/技/学+1、所持金+500	補修
15~16	武人	あなたは、軍人や騎士など、軍務に関っていたことがある。	体/技/精+1、経験点+2	なし
21~22	悪党	あなたは、泥棒や盗賊など、犯罪に関っていたことがある。	体/技/社+1、所持金+500	隠遁
23~24	平民	あなたは、ごく普通の家庭で暮らしてきた。	体/敏/学+1、経験点+1、所持金+500	なし
25~26	生産	あなたは、農家や漁師など、生産に携っていたことがある。	体/敏/精+1、所持金+500	耐性
31~32	旅人	あなたは、行商や旅芸人など、旅の中で生きてきた。	体/敏/社+1、所持金+500	観察
33~34	貧民	あなたは、経済的に困窮していたことがある。	体/精/社+1、経験点+1	運動
35~36	貴族	あなたは、高貴な家柄の出身である。	技+1、敏+1、社+1、所持金+1000	なし
41~42	工匠	あなたは、細工師など、興業に携っていたことがある。	技/敏/学+1、所持金+500	技巧
43~44	芸能	あなたは、詩人や絵師など、芸術に携っていたことがある。	技/敏/社+1、経験点+1、所持金+500	なし
45~46	学者	あなたは、学者や教師など、学問に携っていたことがある。	技/学/精+1、経験点+1	分析
51~52	医者	あなたは、医師や薬師など、医療に携っていたことがある。	技/学/社+1、所持金+500	治療
53~54	侍従	あなたは、召使いや執事など、人に仕えていたことがある。	技/精/社+1、経験点+1、所持金+500	なし
55~56	隠者	あなたは、人里とあまり関わらずに生きてきた。	敏/学/精+1、経験点+1	知覚
61~62	商人	あなたは、商家や行商など、商業に携っていたことがある。	敏/学/社+1、所持金+500	交渉
63~64	密偵	あなたは、諜報や捜査に携っていたことがある。	敏/精/社+1、経験点+1	情報
65~66	聖職	あなたは、僧侶や神官など、聖職に関っていたことがある。	学/精/社+1、経験点+1、所持金+500	なし

D66	邂逅	解説	追加初期値	得意技能
11~12	任務	あなたは、誰かに雇われて仕事をしている。	体/技/学+1	技巧
13~14	仇敵	あなたには、倒さなければならぬ敵がいる。	体/技/精+1	知覚
15~16	罪過	あなたには、償わなければならない罪がある。	体/技/社+1	耐性
21~22	探求	あなたには、見つけなければならないものがある。	体/敏/学+1	観察
23~24	鍛錬	あなたは、自らの心身を鍛えることに余念がない。	体/敏/精+1	剛力
25~26	逃亡	あなたは、何者かに狙われ、追われている。	体/敏/社+1	隠遁
31~32	喪失	あなたは、大切なものを失ったことがある。	体/学/精+1	知覚
33~34	挫折	あなたは、取り返しのつかない失敗したことがある。	体/学/社+1	耐性
35~36	災厄	あなたは、大きな事件や事故に巻き込まれたことがある。	体/精/社+1	治療
41~42	渴望	あなたには、どうしても欲しいものがある。	技/敏/学+1	運動
43~44	束縛	あなたには、何らかの理由で自由がない。	技/敏/精+1	補修
45~46	信頼	あなたには、信頼に足る人がいる。	技/敏/社+1	交渉
51~52	秘密	あなたには、自分自身ですら知らない秘密がある。	技/学/精+1	隠遁
53~54	解明	あなたには、解き明かさなければならぬ謎がある。	技/学/社+1	分析
55~56	好奇	あなたは、溢れんばかりの好奇心を抑えることができない。	技/精/社+1	情報
61~62	約束	あなたには、果たさなければならぬ約束がある。	敏/学/精+1	観察
63~64	栄達	あなたは、成功したいという強い願望がある。	敏/学/社+1	交渉
65~66	庇護	あなたには、守らなければならぬものがある。	敏/精/社+1	治療

※『出自』と『邂逅』の『得意技能』が重複していた場合、一つを任意の『得意技能』に変更できる。

2-5. 経験点とスキルの習得

『**経験点**』は、PCが人生の中で得た様々な技能の積み重ねを数値化したもので、これを消費することで『**スキル**』を習得することができます。

経験点の初期値は【5】で、これに『**運命**』による追加初期値を加えたものが『**初期経験点**』となります。

『**スキル**』は、PCの鍛錬や学習がどのような分野に費やされたかを表すもので、6つの能力値ごとに15種類ずつ存在します。p7～12がその一覧です。

スキルには、そのスキルをどれだけ習熟しているかを表す『**Lv**』と、そのLvに達するまでに必要な経験点の累計を表す『**習得コスト**』が設定されています。

で、残りの経験点と照らし合わせつつ、必要なスキルを習得していきましょう。

また、『**スキル**』を習得する際、同じ『**能力値**』に属する『**スキル**』に一定量『**経験点**』を費やすと、以下の表に従い、『**能力値**』が向上します（スキルによって上昇する値を『**成長値**』と呼びます）。

費やした経験値(累計)	0	2	5	9	14	20	27	35	+10
能力値ボーナス(成長値)	0	1	2	3	4	5	6	7	+1

*この表はキャラクターシートにも記載されています。

こちらを習得する『**スキル**』の目安としても良いでしょう。

(→p13へ続く)

スキル表の見方

【スキルの例】

①	ヒートアップ	
②	習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 4, Lv3: 6, Lv4: 8, Lv5: 10
③	タイミング:	デュアル 対象: 自分
④	消費SP:	4+Lv 消費AP: 1
⑤	⑥	⑦
▶ 気合を寄せ、渾身の一撃を叩きこむスキル。 ▶ 【白兵】攻撃一回は、『威力』+[Lv+1D]。		

①**スキル名**……スキルの名称。

②**習得コスト**……そのスキルを習得するのに必要な経験点。Lv1～Lv5時点で必要な合計経験点がそれぞれ表記されている。表記が「-」になっている場合、そのスキルは、それ以上Lvを上げることができない。

③**タイミング**……そのスキルを使用できるタイミングで以下の6種類がある。

■**パッシブ**……常に効果のあるスキル。

■**ファスト**……戦闘の準備を行う『ファストフェイス』で使用できるアクション。

■**メイン**……自分の行動順である『メインフェイス』で使用できるアクション。

■**フリー**……自分の行動順以外でも使用できるアクション。

■**ガード**……ダメージを処理する直前に使用できるアクション。

■**デュアル**……他のアクションを行う際、同時に使用するアクション。

④**対象**……スキルを使うことのできる相手。[XX]または[XX/**]の形で表記され、[XX]

部分には対象にできるものや、自分と対象の位置関係を表す言葉が、[**]部分には数や広さを表す言葉が表記されている。

■**自分**……自分のみ効果があるスキルや、自分のみ使用できるアクション。

■**XX一つ一組**……武器、防具など、[XX]で指定された物品一つ一組のみを対象にできるアクション。

■**近/****……[近接]の略。自分と同じエリアにいる対象のみ使用できるアクション。

■**射/****……[射撃]の略。自分から対象までまっすぐ飛んでいくタイプのアクション。対象が目の前にいたり、間に障害物がある場合、成功しにくくなる。(詳しくは5章【戦闘】で解説)

■**指/****……[指定]の略。対象に直接影響のあるアクション。

■**XX/単体**……一体の対象にのみ、効果のあるアクション。

■**XX/▲A**……▲で示される範囲内に存在する対象全てに効果のあるアクション。[1A]なら一つのエリア全体、[2×2A]なら縦横2エリアの計4エリア、[直線3A]なら縦か横、どちらか直線3エリア内の対象全てに効果がある。

⑥**解説**……スキルについての説明。

[>]以下がそのスキルについての簡単な説明文。[▶]以下がゲーム的にどんな効果があるのかを説明する文。

⑦**消費SP**……アクションを使うと消費される集中力(p22参照)。足りない場合、そのアクションは発動しない。

⑦**消費AP**……アクションを使うと消費される行動力(p22参照)。足りない場合、そのアクションは発動しない。

※**その他の用語**……スキルの解説中には、上記以外にも様々な用語が表記されている場合がある。これらについては、括弧の形によって4種類の意味がある。

【】…スキル、アクションの名前

『』…能力値、戦闘技能、副能力値の名前

<>…分類

[]…数値、データ類

このうち、<分類>とは、同じ処理をしたり、似た効果を持つグループのこと。これが同じである場合、他のスキル等によって同じ効果を受ける場合がある。(例: <障壁>の『威力』を上昇する社会系スキル【ガードアリア】は、分類が<障壁>である『魔法盾』と『石盾』のいずれにも影響がある)

※**一部表記の省略**……③タイミングがパッシブのスキルは、⑥消費SPと⑦消費APの欄は省略されています。



体力系スキル

ストレンクス

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 4, Lv3: 7, Lv4: -, Lv5: -
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 高い筋力を備えていることを示すスキル。
▶ 『体力』+[Lv]。『剛力』+[Lv]。

デュラブル

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 4, Lv3: 7, Lv4: -, Lv5: -
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 高い耐久力を備えていることを示すスキル。
▶ 『体力』+[Lv]。『耐性』+[Lv]。

マイト

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 5, Lv3: 9, Lv4: -, Lv5: -
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 効果的に腕力を引き出すスキル。
▶ 【白兵】攻撃時、『威力』+[LvD]。

ヘビースロウ

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 3, Lv3: 6, Lv4: -, Lv5: -
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 物を強い勢いで投げるスキル。
▶ 【投擲】攻撃時、『威力』+[LvD]。

ライフアップ

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 2, Lv3: 3, Lv4: 4, Lv5: 5
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 高い生命力を有することを示すスキル。
▶ 『HP』+[Lv×4]。

アンティペイン

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 2, Lv3: 3, Lv4: 4, Lv5: 5
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 強い痛みにも耐え抜くスキル。
▶ 『基本GP』+[Lv]。

ヘビーアームズ

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 2, Lv3: 3, Lv4: 4, Lv5: 5
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 重い武器防具を使いこなすスキル。
▶ <荷重>を[Lvランク]軽減。

パワーアーツ

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 4, Lv3: 6, Lv4: 8, Lv5: 10
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 筋力を効果的に使うスキル。
▶ 『HP』+[Lv×2]。【剛術】系統の武術を[Lv個]まで習得可能。

バイタライズ

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 2, Lv3: 3, Lv4: 4, Lv5: 5
タイミング:	パッシブ 対象: 自分

▶ 気功により、生命力を回復するスキル。
▶ 【調息】時、『HP』を[Lv+2点]回復。

ヒートアップ

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 4, Lv3: 6, Lv4: 8, Lv5: 10
タイミング:	デュアル 対象: 自分
消費SP:	4+Lv 消費AP: 1

▶ 気合を寄せ、渾身の一撃を叩きこむスキル。
▶ 【白兵】攻撃一回は、『威力』+[Lv+1D]。

レストレーション

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 2, Lv3: 3, Lv4: 4, Lv5: 5
タイミング:	デュアル 対象: 自分
消費SP:	0 消費AP: 0

▶ 激しい運動の合間に、効率的に息を整えるスキル。
▶ 【調息】が必要AP-[2(下限値0)]。[Lv回/1日]まで使用可能。

ワイドカバー

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 2, Lv3: 3, Lv4: 4, Lv5: 5
タイミング:	デュアル 対象: 自分
消費SP:	4 消費AP: 0

▶ 広範囲の味方をかばうスキル。
▶ 【かばう】一回は、[対象: +Lvエリア/単体]に変更。
(例: 1Lv時は隣接エリア、2Lv時は2エリア離れた位置の味方をかばうことができる)

ブロッキング

習得コスト:	Lv1: 1, Lv2: 3, Lv3: 5, Lv4: 7, Lv5: 9
タイミング:	ガード 対象: 自分
消費SP:	4+Lv 消費AP: 0

▶ 防御耐性をとり、ダメージを軽減するスキル。
▶ <物理>ダメージを[LvD]点軽減。

デュアルフォース

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 3, Lv3: 4, Lv4: 5, Lv5: 6
タイミング:	フリー 対象: 自分
消費SP:	4 消費AP: 0

▶ 力任せに攻撃を行うスキル。
▶ 【デュアルアクション】の武術をもう一つ使用する(重複不可)。[Lv回/1日]まで使用可能。

フォーティテュード

習得コスト:	Lv1: 2, Lv2: 5, Lv3: 9, Lv4: -, Lv5: -
タイミング:	フリー 対象: 自分
消費SP:	4 消費AP: 0

▶ 味方をかばう際、攻撃に備えて身構えるスキル。
▶ 【かばう】使用時、『物理GP』『魔法GP』を加算可能。[Lv回/1R]まで使用可能。