

ドリームランドにおけるネコの探索者

2014/11/07 みそかつ

はじめに

ネコのキャラクター

ネコができる事

新しい神格

○はじめに

これはドリームランドの知的生命体の一つである猫をプレイするためのローカルルールである。

実際に **Worlds of Cthulhu** 誌第4号 (WoC#4) にネコでプレイするためのルールが記載されているが、私みそかつが手に入れていないためオリジナルで作成したルールである。

○ネコのキャラクター

ステータス

STR : 1 d 3 CON : 2 d 6 S I Z : 1 固定 APP 2 d 6 + 8

I N T : 2 d 6 + 6 P O W : 2 d 6 + 6 D E X : 2 d 6 + 2 4 E D U : 3 d 6

移動 : 1 0 (人間は8)

平均耐久度 : 4

平均ダメージボーナス : - 1 d 6

装甲 : なし

呪文 : ジャンプ、世界を移動する。

技能の獲得 I N T x 1 0、E D U x 1 0

地上世界の呪文技能ポイント10点、ドリームランドの呪文20点で習得できる。

技能

○攻撃 *猫は3回攻撃が可能。2回以上かぎ爪がヒットした場合、組み付き状態となり、次のラウンドから噛みつきが自動命中。引き裂きが使えるようになる。

噛みつき 基本30% 1 d 4 - D B かぎ爪の攻撃が両手とも成功した時のみ自動で命中する

かぎ爪 基本40% 1 d 3 - D B 小動物を捕えるにはダメージは不要。猫はこのダメージを任意で0にすることができる。これはネコ同士の喧嘩などに使う。

引き裂き 基本80% 2 d 3 - D B かぎ爪の攻撃が両手とも成功した時のみ使用する

集団攻撃 基本5% ダメージは特種。ネコの戦士を自認する者は優先してこれを伸ばす。

○防御 *猫は受け流しができない。

ちよろちよろ動く : D E X x 1 % 猫は受け流しができないが猫以外の白兵戦攻撃に対し毎ラウンド1回この技能をためせる。成功すると回避とする。しかし、この技能は初期値から成長しない。もしD E Xの値が変動する場合はそれにつられてこの技能の値も変動する。

回避 : D E X x 2 %

○交渉

愛らしさ：APP x 2 愛くるしい姿で人間を惑わす。猫嫌いの人間には効果がない。

威圧：10% ネコより弱い生き物に有効。ネコより大きい生き物に対しては他の猫族に変身すると効果的。

鳴き声：50% 遠くの仲間に簡単なメッセージを伝える。距離は500mほど。

おしゃべり：25% 情報を聞き出したり、いいくるめたりする。

信用：5% 猫社会による。

○運動

水泳：10% 猫は砂漠の生き物から進化したので普通は水を嫌う。

登坂：50%

ジャンプ：50% 地面に軟着陸する時にも使う。

○探索

目星：30% 暗闇でもペナルティはない。

聞き耳：30%

臭いをかぐ：35%

ナビゲート：25%

追跡：20%

○隠密

ネコの忍び歩き：40% 通常ネコは何もせずとも静かに歩く。この忍び歩きに成功するとほとんどの生き物は知覚できない。

隠れる：30% 暗闇の中なら技能の値を2倍にする。

扉を開ける：15% 2d6秒かかり、それなりに音をたてる。一度失敗するごとに1d6づつかかる時間が増えてゆく。レバー等も操作可能。

○知識

ネコ言葉：INT x 5 文字は存在しない。通常ネコ通しは会話が可能。別の猫族との会話などに使う技能である。

人間言葉：INT x 2% 50以上で人間と常に会話可能。75以上で文字も読める。これらはドリームランド語である。

覚醒世界の人間の言葉：1% 覚醒世界では猫は喋れない。

図書館：1% 文字が読める必要がある。

治癒：10% 舐めるが基本。応急手当と同じ扱い。

洞察：1% いわゆる心理学と同じ扱い。

人間社会の知識：EDU x 2% 人間の社会に対する知識。ほとんどが安全なねぐらと餌を手に入れられる場所を占める。

夢の知識：1%

博物学：20%

夢見：POWと同じ% 最大値はPOWの3倍まで。

○ネコができる事

なぜ、猫はそんなことができたのか。

ネコの攻撃力は低い。ダメージボーナスが低いからだ。

しかし、ドリームランドに置いて猫は独自の軍隊を持つほどの種族である。たしかに大勢の猫が攻撃すればダメージを通す可能性はグッと上がる。だが、それも1～3点ほどで人間サイズの生き物を殺すにはなかなか難しいだろう。

もちろん、低いダメージボーナス（ペナルティ？）でもサイズの小さな生き物には攻撃が有効であろう。

しかし、ウルタルの猫の物語やランドルフカーターを助けた時のように比較的短い時間で多大な戦果を挙げるために特殊な攻撃方法をここに記す。

技能にもある集団攻撃に成功した猫は、個体ではなく集団で攻撃したとみなす。2匹以上5匹以下の場合は1d3のダメージを対象に与える。5匹以上10匹未満は1d6のダメージを与える。10匹以上の場合2d6のダメージを与える。これ以上の数が増えた場合、10匹増えるごとにもう一度攻撃のチャンスが与えられる。

たとえば100匹でひとつの目標を攻撃する場合2d6のダメージを10回与える。

集団攻撃に加わるには集団攻撃のロールに成功する必要がある。一番DEXが低い猫の判定が終わった時が攻撃のタイミングである。

ネコはどこから呪文を得るの？

誰かに教えてもらうか、神から授かる。

ネコの神はバーストとマイ＝ヘサが存在する。他にも存在するかもしれない。

ネコの呪文

ネコも呪文の詠唱や身振りなどができる。それはネコ独自のやり方だろう。

ルールブックにある「指さきから～」などは猫の任意の場所「鼻先」や「爪さき」や「尻尾の先」などに入れ替える。

ただし、物品が必要な呪文などは使えない。なぜなら猫は道具を使えないからだ。ただ、小石を並べる程度なら可能とする。

ネコもドリームランドの住人のように地上世界の呪文を唱えた時、正気度喪失は最低とする。

【猫族専用魔法】

猫族へのボディワープ

ルールに許されている猫族へ変身する呪文。

コスト：1時間につき対象のSIZ半分切り上げMP

正気度：1d6（ドリームランド呪文）

変身する種族はルールブックに許される猫族に限る。また、猫族一つ一つ別の呪文として扱う。

例：ライオンへのボディワープ、虎へのボディワープ、等。

どのように変身するかは呪文を習得した瞬間、その種族のステータスを振りそれで固定される。

そしてPOWを1点支払う。そうすることでその種族への変身呪文を覚える。

基本的にスキルは引き継ぐが、その種族固有の能力があった場合、基本値を得る。

対象は常に自分のみで、他者を変身させることはできない。また術者は任意で元の姿に戻る。

ランダムで呪文を覚える場合

1. ネコ（別の猫）
2. ボブキャット
3. トラ
4. マウンテンライオン（クーガー）
5. ヒョウ（データーはマウンテンライオン）
6. ライオン

【新しい神格への接触】

バステト神

マイ＝ヘサ神

SAN値がなくなるとどうなるの？

理性の無い獣になる。もはやINTとEDUは意味のない数値になる。

あらたにSAN値を回復できるチャンスがあれば元の猫に戻る。

ネコの持つあらたな狂気

水恐怖症

そもそもネコは砂漠の生き物であり水を苦手としている。

この恐怖症をもつネコは水自体を非常に恐れる。雨の日は安全なねぐらでうずくまって出てこないほどだ。

水分の補給は虫や小動物や植物を食べることで補う。

○新しい神格

マイ＝ヘサ 大いなるもの

メアイ＝ヘサ、マヘスとも呼ばれギリシア語ではミュシス、ミオスとも呼ばれた。

珍しい雄のライオンの神様である。古代エジプトで信仰された。

称号として「殺戮の主人」「嵐と風の主人」「大いなる怒りと力を持つもの」と呼ばれた。

バースト（バステト）の息子とされている。

マイ＝ヘサはもう地上では信仰するカルトはほとんどない。しかしさまざまなモチーフの中で存在している。

マイ＝ヘサは通常のライオンよりも大きな四足獣として現れる。それはうっすらと光を放っており非常に神々しい。

バーストの息子と言われるように何かしらの協力関係にあるようだ。

また、地球の猫族の味方であり猫族に助力を請われることもある。

特殊能力：黄金の光。

マイ＝ヘサは、任意で太陽のように輝くことができる。

その光は光が苦手な生き物は苦痛を感じる強さであり、ダメージを受ける種族は2倍のダメージまたは消耗速度2倍となる。

この魔法的な光は遮蔽物がない限り便宜上3km先まで有効とする。

黄金の光の中ではマイ＝ヘサおよび黄金の雌ライオンの攻撃は魔法的な武器とみなされる。

マイ＝ヘサは現れる時通常1d10匹の黄金の雌ライオンを引きつれている

マイ＝ヘサは毎ラウンド1回の噛みつきとかぎ爪で攻撃できる。両方ともヒットした場合、組み付きとなる。

噛みつきは自動成功になり、引き裂くが使えるようになる。かぎ爪は使えない。

マイ＝ヘサ

STR 38

CON 22

SIZ 34

INT 18

POW 26

DEX 38

移動：15 飛行15

耐久力28

ダメージボーナス+3 d 6

武器

噛みつき 99% 2 d 10 + 3 d 6

かぎ爪 99% 2 d 6 + 3 d 6

引き裂く 99% 4 d 6 + 3 d 6

装甲：4ポイントの皮膚と、神の威光10ポイント。合計14ポイント。

正気度喪失：マイ＝ヘサを見て正気度喪失はない。(光を恐れる種族なら1/1 d 8)

技能

隠れる：99% 忍び歩き99% 回避99% 追跡99%

呪文：

- ・猫族に命令する。(無償、無限)
- ・猫族召喚。1マジックポイントを消費し、好きな猫族を召喚する。
- ・マナ。1マジックポイントを消費するとネコだけが食べられる不思議な食料を呼び出す。
1マジックポイントで合計SIZ100までの猫が恩恵にあずかれる。
- ・1マジックポイントを消費し、自分や猫族の耐久度を1点回復させる

黄金の雌ライオン 奉仕種族

ステータスはライオンのステータスに+2の修正を与える。

また速度10で空を飛ぶことが可能。

全ての技能に+50%を受ける(最大95%)

全てのダメージに+1点のボーナス。

装甲は4点とする。

黄金の雌ライオンを見て正気度喪失はない。ただ、大きさ相当の猛獣を見た恐怖感はあるかもしれない。

名前： 年齢：
STR： CON： SIZ： INT：
DEX： APP： POW： EDU：
SAN：
DB： 耐久： MP：
最大正気度：
アイデア： 幸運： 知識：

○攻撃

噛みつき 基本30% 1d4-DB _____ %
かぎ爪 基本40% 1d3-DB _____ %
引き裂き 基本80% 2d3-DB _____ %
集団攻撃 基本5% 特殊 _____ %

○防御 *猫は受け流しができない。

ちよろちよろ動く：DEX x 1% _____ %
回避：DEX x 2% _____ %

○交渉

愛らしさ：APP x 2 _____ %
威圧：10% _____ %
鳴き声：50% _____ %
おしゃべり：25% _____ %
信用：5% _____ %

○運動

水泳：10% _____ %
登坂：50% _____ %
ジャンプ：50% _____ %

○探索

目星：30% _____ %
聞き耳：30% _____ %
臭いをかぐ：35% _____ %
ナビゲート：25% _____ %
追跡：20% _____ %

○隠密

ネコの忍び歩き：40% _____ %
隠れる：30% _____ %
扉を開ける：15% _____ %

○知識

ネコ言葉：INT x 5 _____ %
人間言葉：INT x 2% _____ %
覚醒世界の人間の言葉：1% _____ %
図書館：1% _____ %
治癒：10% _____ %
洞察：1% _____ %
人間社会の知識：EDU x 2% _____ %
博物学：20% _____ %
夢の知識：1% _____ %
夢見：POWと同じ% _____ %