

## ヒトガラの決定

心とは複雑に編まれた布のようだ。糸が抜ければ解けてしまう。  
——丹和 琴葉『キズナ試論』

[ヒトガラ]は、PCの名前、外見の特徴、経験、趣味嗜好などを表わすものです。[ヒトガラ]を決めることでPCは『KIZ』の世界を生きる存在となるのです。ここからは[ヒトガラ]を決める手順を解説しましょう。

### ● 1：過去の決定

PCの過去の出来事や経験を表わす[過去]を決定します。このページに掲載されている[過去表]を参照するか、自身でPCのイメージに相応しい内容を作成してください。[過去表]は[裏]に設定した[ネガイ]のものを参照しましょう。ひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの[過去]欄に記入してください。

#### 過去表：究明 (ROC)

出目	過去	解説
1	失踪	大切な人が、前触れもなく姿を消してしまった。
2	迷宮入り	家族や友人が犠牲となった事件が迷宮入りした。
3	大きな課題	尊敬する先輩や師匠に大きな課題を出された。
4	研究禁止	参加していた研究が一方的に禁止された。
5	疑惑の死	大切な人が命を絶った。その理由を知りたかった。
6	大罪の謎	大切な人が凄惨な殺人事件を起こした。なぜ……？

#### 過去表：守護 (ROC)

出目	過去	解説
1	生還者	凄惨な事件や戦場から、ひとりだけ生還した。
2	守護者の教育	「弱い者を守れ」と教育されて育った。
3	身代わり	大事な人が自分の代わりに死んだ。
4	理不尽な死	身近な人が、目の前で理不尽に殺された。
5	失敗の代償	自分の失敗や不注意で大事な人が死んだ。
6	尊敬する先輩	強くて頼れる、憧れの先輩や師匠がいた。

#### 過去表：正義 (ROC)

出目	過去	解説
1	正義の味方	正しいことを為し、悪を討つ。そんな人に憧れた。
2	疑惑の無罪	近しい人を傷つけた者が無罪となった。
3	正しい教え	「正しいことをしろ」と言われ続けて育った。
4	罪なき罰	身近な人が冤罪で捕まり、重い罰を受けた。
5	罪の尺度	罪の重さに相応しい罰の基準が幼い頃から気になった。
6	罪の意識	大きな罪を犯したのに裁かれなかった。

#### 過去表：破壊 (ROC)

出目	過去	解説
1	みんな逝った	大切な人たちが、みんな死んでしまった。
2	消えないアザ	日常的に暴力を振るわれてきた。
3	血濡れた手	大切な人が自分のせいで死んでしまった。
4	息詰まり	規律が厳しい家庭や学校で育ってきた。
5	存在の否定	親から「役立たず」「失敗作」と言われてきた。
6	破壊者の自覚	大事な人や物を自分の手で壊した時、快感を覚えた。

#### 過去表：復讐 (ROC)

出目	過去	解説
1	真っ赤な光景	目の前で大切な人が無惨に殺された。
2	巻き添え	大切な人が事件の巻き添えになって死んだ。
3	大量殺人	大量殺人から、幸か不幸かひとり生還した。
4	檻の中	とても長い期間、誰かに監禁されていた。
5	愛と裏切り	愛していた人が、大切な人たちを殺した。
6	陰謀の贄	誰かの陰謀により地位や名誉を奪われた。

#### 過去表：奉仕 (ROC)

出目	過去	解説
1	従者の教育	誰かに尽くす。誰かの道具になる。そう教育を受けた。
2	役立たず	親や周囲に「役立たず」と罵倒されて育った。
3	切り捨て	大事な人たちに裏切られ、切り捨てられた。
4	孤独	長い間、ひとりで孤独に生きてきた。
5	虚弱体質	体が弱く、いつも周囲の足を引っ張っていた。
6	お節介	だらしない人、ダメな人を見ると放っておけなかった。

## ● 2：遭遇／経緯の決定

「遭遇」は「ハウンドのPCがキセキ使いによって殺された時の状況」を表わします。また、「経緯」は「オーナーが（一般人には秘密である）キセキ使いの存在を知った経緯」を表わします。

それぞれの表を参照するか、PCのイメージに相応しい内容を作成してください。ひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの「遭遇」欄や「経緯」欄に記入してください。

### 遭遇表／ハウンド (ROC)

出目	遭遇	解説
1	移動中	通勤や通学など、どこかへ移動する最中。あなたはキセキ使いと遭遇し、殺された。
2	自宅	自分の家でいつも通りの日常を送っている最中。唐突にキセキ使いが現われ、殺された。
3	学校／職場	学校や職場でいつも通りの日常を送っている最中。友達や同僚と共にキセキ使いによって殺された。
4	買い物	日用品、趣味の物、誰かへの贈り物を買っている最中。キセキ使いに殺され、それを使う機会は失われた。
5	娯楽施設	美術館、映画館、テーマパークなどで過ごしている最中。キセキ使いによる地獄の中であなたは殺された。
6	旅行	国内、あるいは国外で旅行を楽しんでいる最中。あなたはキセキ使いと遭遇し、殺された。

### 経緯表／オーナー (ROC)

出目	経緯	解説
1	遺族	家族、恋人、親しい友人が死んだ。あるいは消えた。真相について調べるうちにキセキ使いの存在を知った。
2	好奇心	巷で起きる不可解な事件、インターネット上の噂。興味本位で調べるうちにキセキ使いの存在を知った。
3	職務	仕事の都合で不可解な事件を調べることになった。調査の中でキセキ使いという怪物の存在を知った。
4	生還者	怪物による殺戮から、幸か不幸か生き残った。あなたを保護した組織からキセキ使いのことを教えられた。
5	真実	家族、恋人、親友などがどこか変わってしまった。真相を探る中でキセキ使いという怪物になったことを知った。
6	教示	家族、恋人、親友、あるいは遭遇した怪物本人から、キセキ使いや“福音”の存在を教えられた。

## ● 3：外見の特徴の決定

PCの外見の特徴的な要素を決めてゆきます。なお、ハウンドのPCには「瞳が鮮やかな青色である」「首にハーネスという機械を装着している」「血液が青い」という共通点があります（詳しくはP 92で解説しています）。

それぞれの表を参照するか、PCのイメージに近い内容を作成してください。ひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの「外見の特徴」欄に記入してください。

### 外見の特徴表／ハウンド (ROC)

出目	特徴	解説
1	装飾品(頭)	眼鏡、帽子、耳飾り、髪飾り、マスクなど、顔や頭に何らかの装飾品をつけている。
2	特徴的な服装	学生服、白衣、執事服・メイド服、2次元キャラのコスプレなど特徴的な服装を好んでいる。
3	装飾品(手首)	腕時計、ブレスレット、包帯など、手首に何らかの装飾品をつけている。
4	目立つ髪	綺麗な髪、珍しい色、あるいは極度のくせっ毛など、他の人よりも少しばかり目立つ髪をしている。
5	メインカラー	赤、白、黒、青など、特定の色をベースにして全身のコーディネートを決めている。
6	大きな傷の痕	体のどこかに、ハウンドになっても消えなかった傷痕がある。服で隠せるかどうかは任意に決めてよい。

### 外見の特徴表／オーナー (ROC)

出目	特徴	解説
1	装飾品(頭)	眼鏡、帽子、耳飾り、髪飾り、マスクなど、顔や頭に何らかの装飾品をつけている。
2	お洒落な服装	身だしなみに気を遣い、自分に合う服を着ている。ただし、自分で選んでいるとは限らない。
3	装飾品(首)	ネクタイ、ネックレス、チョーカーなど首に何らかの装飾品をつけている。
4	目立つ髪	綺麗な髪、珍しい色、あるいは極度のくせっ毛など、他の人よりも少しばかり目立つ髪をしている。
5	特徴的な目	珍しい瞳の色や、左右で瞳の色が違う、あるいは目つきが悪かったり、ぱっちりしていたり、特徴的な目の持ち主。
6	大きな傷の痕	体のどこかに大きな怪我の痕がある。服で隠せるかどうかは任意に決めてよい。

## ● 4：ケージ／住居の決定

[ケージ] はハウンドのPCが暮らしている個室の様子を表わします。  
[住居] はオーナーのPCが暮らしている住居の大きさを表わします。  
それぞれの表を参照するか、PCのイメージに近い内容を作成してください。[バレット] 全員が [同居] になった場合、いずれかのPCが具体的な内容を決定し直してください。

ひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの [ケージ] 欄や [住居] 欄に記入してください。

## ケージ表／ハウンド (ROC)

出目	ケージ	解説
1	整然	ケージの中は整理整頓が行き届いている。必要なものが、すぐ取り出せるようになっているのだ。
2	乱雑	ケージの中は乱雑に散らかっている。本人には必要なものの位置がわかっていらしい。
3	お洒落	デザイン家具、ぬいぐるみ、写真など、こだわりのインテリアでお洒落に飾られている。
4	殺風景	ベッドや小さなクローゼットなど、生活に最低限必要なものしか置かれていない。
5	牢獄	鉄格子や強化ガラスで隔てられた、まるで牢獄のような空間で暮らしている。
6	同居	オーナーの家と一緒に暮らしている。詳細はパートナーと相談して決めること。

## 住居表／オーナー (ROC)

出目	住居	解説
1	マンション	立派な造りのマンションの一室で暮らしている。厳しい監視の目は、住人にも向いている。
2	アパート	少し手狭なアパートの一室で暮らしている。セキュリティは緩いが、気楽に生活できる場所だ。
3	施設内	研究室や資料室など、組織の一室に住み着いている。いつか追い出される日が来るかもしれない。
4	一軒家	それなりに広い一軒家に住んでいる。自分のものか、他人のものかは任意に決めてよい。
5	店舗	喫茶店や古書店やバーなど、店舗の一室に住んでいる。経営者との関係は任意に決めてよい。
6	同居	監視とケアのため、ハウンドとケージで同居している。間取りはパートナーと相談して任意に決めてよい。

## ● 5：好き／嫌い／得意／苦手／喪失の決定

[好きなもの] [嫌いなもの] [得意なこと] [苦手なこと] は、文字通りPCの趣味嗜好や得意不得意を表わします。[喪失] はナノマシン“リベル”の投与によって発生した感覚や感情の喪失、あるいは特定の行動に対する忌避感などを表わします。それぞれの表を参照するかPCのイメージに近い内容を作成してください。

表を参照する場合、[好きなもの] と [嫌いなもの]、[得意なこと] と [苦手なこと] は同じ表を使用します。ただし、[好きなもの・嫌いなもの]、[得意なこと・苦手なこと]、[喪失] の表は「分野」をそのまま書き写すのではなく、具体的な内容を考えてください。

たとえば、[好きなもの] を「1：食べ物」にROCした場合、キャラクターシートの [好きなもの] 欄に「食べ物」と書くのではなく「カレー」や「ケーキ」など具体的なものを記入してください。

それぞれひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの対応欄に記入してください。

## ▼クイックスタートの場合

ハウンドの [サンプルキャラクター] は、取得した《キズアト》に応じた [ヒトガラ] がひとつ設定されています。本項目 [ヒトガラの決定] は変わらず行なわれるため、いずれかの [ヒトガラ] を 2 種類持つこととなります。

## 好きなもの・嫌いなもの／共通 (ROC)

出目	分野	解説
1	食べ物	甘い、辛い、酸っぱいなど特定の味、あるいはカレーやラーメンなど具体的な食べ物が好き／嫌い。
2	飲み物	甘い、苦い、酸っぱいなど特定の味、あるいはコーヒーや紅茶など具体的な飲み物が好き／嫌い。
3	服・小物	体にフィットした服、ルーズな服、煌びやかな装飾品など、特定の種類の服や小物が好き／嫌い。
4	運動	球技、格闘技、陸上、水泳など特定の運動をする、あるいは観るのが好き／嫌い。
5	芸術	音楽、彫刻、演劇、絵画など特定の芸術を作る、あるいは観るのが好き／嫌い。
6	思考・勉強	読書、勉強、研究、資料整理、物思いにふけること、議論など特定の思考や勉強が好き／嫌い。

得意なこと・苦手なこと／共通 (ROC)

出目	分野	解説
1	運動	球技、格闘技、陸上、水泳など特定の運動、あるいは持久走やストレッチなどを行なうのが得意／苦手。
2	日常生活	料理、洗濯、片付け、買い物など日常生活に必要な特定の行為が得意／苦手。
3	思考・勉強	読書、勉強、研究、資料整理、物思いにふけること、議論など特定の思考や勉強が得意／苦手。
4	操作	スマートフォン、タブレット、パソコン、家電、車など特定の機械の操作が得意／苦手。
5	芸術	音楽、彫刻、演劇、絵画など特定の芸術を作り出すのが得意／苦手。
6	交流	他者と直接話す、電話で話す、真意を察する、共感するなど特定の交流が得意／苦手。

喪失表／共通 (ROC)

出目	分野	解説
1	感覚	色覚、聴覚、触覚、味覚など特定の感覚のひとつを失うか、変調をきたしている。
2	記憶	家族、恋人、友人などとの特定の記憶ひとつを思い出せなくなっている。
3	感情	喜び、悲しみ、怒り、哀れみ、憎しみなど特定の感情ひとつを失っている。
4	繋がり	愛、恋、友情など特定の他者との精神的な結びつきのひとつが理解 (あるいは実感) できない。
5	執着	服、日用品、武器などの特定の物品や、健康や命など自分自身に対するものひとつの執着を失っている。
6	行為	笑う、泣く、歌う、整理する、鏡を見るなどの特定の行動ができない、あるいは強い忌避感を感じる。



てんどうしずま  
天堂静馬のひとこと

「表があるからといってダイスロールにこだわる必要はありません。自分が演出しやすいPCを作ることが一番ですからね。」

● 6：リミッターの影響／ペアリングの副作用の決定

ハウンドが制御機能 (P 95) をかけられることで副次的に発生している影響や、ペアリング (P 101) によって発生したオーナー側の副作用を決めてゆきます。それぞれの表を参照するか、PCのイメージに近い内容を作成してください。

ひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの [リミッターの影響] 欄や [オーナーの副作用] 欄に記入してください。

リミッターの影響表／ハウンド (ROC)

出目	影響	解説
1	闘争心の低下	敵に対する闘争心、戦闘意欲が低下する。リリースされている間は反動的に好戦的となる。
2	幻聴	故人や自分などの聞こえるはずがない声が聞こえる。リリースされている間は聞こえなくなる。
3	幻覚	いるはずのない人間、違う場所の光景などが見える。リリースされている間は見えなくなる。
4	衝動の抑制	もともとあった自傷、吸血、殺人などの衝動がなくなる。リリースされている間は突発的に発生する。
5	不安定	気分が落ち着かなかったり、ソワソワしてしまう。リリースされている間は気分が安定する。
6	ネガイの抑制	心の深い場所にある願望 (裏のネガイ) が希薄になる。リリースされている間は正しく認識できる。

ペアリングの副作用表／オーナー (ROC)

出目	副作用	解説
1	悪夢	毎晩のように悪夢を見てしまう。特定の寝る場所や、誰かと一緒に寝るなど、回避の方法を決めてもよい。
2	幻聴	居るはずのない人の声や謎の音楽が聞こえる。音の種類や内容は自由に決めてよい。
3	幻覚	いるはずのない人間、違う場所の光景などが見える。見える物の内容は自由に決めてよい。
4	依存症	酒、煙草、甘味、スマホなど特定の物に依存している。欠乏時の症状は自由に決めてよい。
5	恐怖症	暗闇、高所、閉所など特定の状況に強い恐怖心を抱く。具体的な条件は自由に決めてよい。
6	衝動	自傷、吸血、暴食など特定の行為を衝動的に行いたくなる。具体的な内容と制止方法は自由に決めてよい。

## ● 7：決意／使命の決定

[決意] はハウンドのPCが「ハウンドとして目覚めた後に決めた、生きる目的」を表わします。また、[使命] はオーナーのPCが「オーナーになった際に自分に課した使命」を表わしています。それぞれの表を参照するか、PCのイメージに近い内容を作成してください。

ひとつ決定したら、内容をキャラクターシートの[決意] 欄や[使命] 欄に記入してください。

## 決意表／ハウンド (ROC)

出目	決意	解説
1	戦う	最期の瞬間まで戦い続けよう、抗い続けよう。自分の存在意義を全うするのだ。
2	楽しむ	消える瞬間まで、何もかも精一杯楽しんでやろう。それが理不尽な運命に対する、あなたなりの反抗だ。
3	支える	大事な人、身近な人を命尽きるまで支えよう。2度目の生にも意味があったと、最期に思えるように。
4	探す	2度目の生の意味。あるいは失くしてしまった何か。泡沫の命が消えるまで、それを探し続けようと思った。
5	遺す	物でも、記憶でも、記録でも、何かを遺そう。少しでもこの世界に爪痕を刻んでやるのだ。
6	貫く	最期の瞬間まで自分らしく在り続けると決めた。たとえ心が摩耗し、記憶が消えていったとしても。

## 使命表／オーナー (ROC)

出目	使命	解説
1	正義	自分なりの“正義”を貫こうと決めた。それが誰からも認められないとしても。
2	悪	たとえ怪物が相手であろうと、自分は“悪”である。だから手段を選ばずに戦い続けようと思った。
3	残す	記憶、記録、あるいはノウハウ。後に続く者のため何かを残してゆこうと思った。
4	問い	自分がやっていることの意味、その善悪。それを常に疑い、考え続けようと思った。
5	味方	自分のパートナーの味方であろうと心に決めた。——世界中を敵に回すとしても。
6	貫く	どんな逆境でも自分の生き方を貫く。命令ではなく自分の意思で戦い続けるのだと決めた。

## ● 8：名前／年齢／性別／所属／武器などの決定

PCの名前や年齢などを決めてゆきます。

「名前」は、プレイヤーが任意につけてください。せっかくなので、PCのイメージに合う名前を考えてみましょう。

「年齢」は、プレイヤーが任意に決めてください。ハウンドは死亡時の外見年齢となります。ほとんどが10代半ばから20代前半ですが、もっと年上の設定にしてもかまいません。

「性別」はPCの外見性別です。男/女のどちらかではなく、「中性的」や「どちらにも見える」という設定でも構いません。

「所属」は参加するシナリオを参考にしてください。SID (P 116)ではなく、シナリオ独自の組織が指定されることもあります。

「おもな武器」は「PCがよく使っている武器」です。武器によって戦闘の有利/不利は発生しないので、PCのイメージに合うものを選んでください（このページの表を参照してもかまいません）。射撃と白兵の両方を決めることもできます。また、セッション中に、「おもな武器」に指定していない武器を使うロールプレイも可能です。

## 射撃武器の例

武器	解説
弓	弓、あるいはボウガンなど。威力は侮れない。
ハンドガン	持ち運びやすい銃。狭い室内での使いやすさは抜群。
ショットガン	小さな弾が拡散する銃。接近戦で威力を発揮する。
サブマシンガン	比較的小さく連射性能も高い銃。小回りがきく。
アサルトライフル	威力と連射性能を兼ね備えた大型の銃。
スナイパーライフル	威力が高く長距離からの狙撃に特化した銃。

## 白兵武器の例

武器	解説
小さな刃物	ダガー、匕首、投げナイフなど。
手斧	片手で扱うことができる鋭利な斧。
鈍器	警棒、トンファー、棍棒、ハンマーなど。
ワイヤー	絞殺、あるいは切断を目的とした極細のワイヤー。
刀	日本刀、太刀、小太刀など。
自分の体	突きや蹴り、投げ技、関節技などの格闘術。

## バレットの設定

バレットねえ。いかにも“使い捨て”って感じて嫌いなのは、その名前。  
—— “コープス・コー” リーダー アディソン・ルーカス

[ヒトガラ] の決定によってPCの設定が固まってきたら、次はパートナーと協力して、[バレット] となるPC同士の設定を考えてゆきます。

### ●PCの紹介

まずは、パートナーのプレイヤーやGMに、自分のPCを簡単に紹介しましょう。名前、性別、年齢や過去をはじめとした [ヒトガラ] の内容をもとに紹介すると、特徴が伝わりやすくなります。

### ●リリースの方法

リリースとは、ハウンドにかけられた<sup>リミッター</sup>制御機能を、オーナーが解除することです。『KIZ』のセッションでは、キセキ使いをはじめとする強敵との戦いの前に、必ずリリースを行なう場面 (P 145) が発生します。

リリースとは、ハウンドという<sup>くびき</sup>猫犬を日常の<sup>くびき</sup>鞆から解き放つ儀式です。パートナーの関係にぴったりの方法を、プレイヤー同士で話し合っ決めてください。表を参考にしてもかまいません。決定した内容は、キャラクターシートの [リリースの方法] 欄に記入してください。

#### リリースの方法表／パートナーごと (ROC)

出目	方法	解説
1	アイコンタクト	お互いの目をまっすぐ見る。
2	手を重ねる	お互いの手の平を重ねる。
3	マーカをなぞる	オーナーがハウンドのマーカをなぞる。
4	リードに触れる	ハウンドがオーナーのリードに触れる。
5	ハーネスに触れる	オーナーがハウンドのハーネスに触れる。
6	額に触れる	オーナーがハウンドの額に触れる。

## ペアリングマーカの決定

[ペアリングマーカ] (以下、[マーカ]) は、ペアリング (P 101) を行なった [バレット] の体に浮かび上がる印であり、バーコードのような線を連ねた形をしています。[マーカ] はパートナーからの感情や印象を表わしているため、自分ではなくペアとなるプレイヤーに内容を決めてもらいます。

ここからは [マーカ] の場所や色を決めるプレイヤーを指定者、それらを自分のキャラクターシートに描き込むプレイヤーを記入者、と呼びます。

### ●決定の順番

[マーカ] の決定は、まずオーナーの [マーカの位置] と [マーカの色] を決定し、次にハウンドの [マーカの位置] と [マーカの色] を決定します。

つまり

- 1：ハウンドが指定者、オーナーが記入者
  - 2：オーナーが指定者、ハウンドが記入者
- という順番となります。

### ▼マーカの位置の決定

記入者の [マーカの位置] を決定します。指定者はP 37の [マーカの位置表] を参照し、[マーカの位置] を決めてください。[マーカの位置] は [相手からの感情] (つまり指定者からの感情) とセットになっているので、互いのキャラクターのイメージを確認しながら決めましょう。また、表にないオリジナルの内容にしてもかまいません。

指定者が [マーカの位置] を決めたら、記入者はキャラクターシートの [自分のマーカの位置] 欄と [相手からの感情 1] 欄に決定された内容を記入してください。

### ▼マーカの色決定

記入者の [マーカの色] を決定します。指定者はP 37の [マーカの色表] を参照し、[マーカの色] を決めてください。[マーカの色] も [相手からの感情] (つまり指定者からの感情) とセットになってい

るので、互いのキャラクターのイメージを確認しながら決めましょう。また、表にないオリジナルの内容にしてもかまいません。

指定者が「[マーカーの色]」を決めたら、記入者はキャラクターシートの「[自分のマーカーの色]」欄と「[相手からの感情 2]」欄に決定された内容を記入してください。

### ● 3人のバレットの場合

ハウンドふたり、オーナーひとりの「[バレット]」の場合、オーナーにはふたつの「[マーカー]」が刻まれることになります。この場合、まずハウンドが順番に指定者となってオーナーの「[マーカー]」を決めます。その後、オーナーが指定者となって、それぞれのハウンドの「[マーカー]」を決めてください。

### ▼ハウンド同士の関係

ひとりのオーナーに対して複数のハウンドがペアリングをしている場合、そのハウンドを「アナザー」と呼びます。アナザー同士も、仲がよかったり、互いをライバル視していたり、さまざまな関係にあります。

ハウンドとオーナーの関係が決まったら、次はアナザー同士の関係を決定します。「[マーカー]」と同じく、指定者と記入者に分かれて交互に「[相手からの感情]」を決めてください。ただし、アナザーの間で「[マーカー]」は発生しないので、「[マーカーの位置]」と「[マーカーの色]」はスキップします。

次に、アナザー同士の取り決めである「[協定]」を決定します。ハウンドのプレイヤーふたりはP 37の「[協定表]」を参照して、内容を決めてください。決まった内容はそれぞれの「[協定]」欄に記入してください。

◇◇◇◇◇◇◇◇



#### ノウェのひとつ

「マーカーの位置や色や感情は、表にあるものを自由に組み合わせたり、好きなものを考えてもいいんだよ。関係性にピッタリなものを決めてね!」

### マーカー位置表／パートナーごと (ROC)

出目	位置	相手からの感情 1	感情のイメージ
1	手首	束縛	離したくない、近くにいるほしい、など
2	手の甲	尊敬	学ぶところが多い、感服している、など
3	首	執着	つい考えてしまう、忘れられない、など
4	背中	興味	面白い、目が離せない、など
5	脚	依存	捨てられない、捨てられたくない、など
6	手の平	親愛	一緒にだと楽しい、気が合う、など

### マーカー色表／パートナーごと (ROC)

出目	色	相手からの感情 2	感情のイメージ
1	赤	憧憬	憧れている、目標や手本である、など
2	青	信頼	頼りになる、一緒にだと心強い、など
3	緑	安らぎ	自然体で話せる、肩の力を抜ける、など
4	白	劣等感	眩しすぎる、自分が惨めになる、など
5	黒	憎しみ	殺しても足りない、許せない、など
6	紫	不安	心がざわつく、落ち着かなくなる、など

### 協定表／アナザーごと (ROC)

出目	協定	解説
1	役割分担	買い物や掃除といった家事の役割、または近接や狙撃といった戦闘の役割などを分担することにした。
2	服装	お揃いの服装、あるいはコーデを絶対に被せない、などお互いの服装の方向性を話し合っただけ。
3	線引き	互いの部屋に入らない、互いの過去を詮索しない、趣味や好みに文句を言わない、など線引きを決めた。
4	シェア	部屋や家具、服、小物、オーナーと過ごす時間などを共同で使うことに決めた。
5	戦いの方針	戦場での位置関係、命の優先度、撤退の判断基準など、戦いにおけるルールを取り決めている。
6	ごっこ遊び	どちらかが死ぬまで偽物の家族、兄弟、恋人になることを約束した。オーナーも入るかは相談して決めること。

## 最初の思い出の決定

「ハウンドとオーナーがパレットになってから、最初に何ををしたのか」を決めます。

【最初の思い出】は【パートナー】ごとに決めます。3人組の【パレット】の場合、オーナーはそれぞれのハウンドとの【最初の思い出】を決める点に注意してください。ただし、プレイヤー同士で相談して「最初から3人なので、思い出も一緒だ」という設定にした場合、3人共通の内容にしてもかまいません。

【最初の思い出】の具体的な内容は、P 39 から掲載されている「思い出ダイジェスト」を使用してもよいですし、パートナーと相談してオリジナルの内容を決めることもできます。ただし、セッション当日のP C作成のような時間に限りがある場合は「思い出ダイジェスト」の使用をおすすめします。

「最初の思い出」の内容が決まったら、キャラクターシートの【最初の思い出】欄に記入してください。印象的な出来事をピックアップして記入してゆくとよいでしょう。

### ●思い出ダイジェスト

P 39 からは【最初の思い出】のテンプレートになる「思い出ダイジェスト」が掲載されています。これを使うことで手軽に【最初の思い出】を作ることができます。

「思い出ダイジェスト」を使用する場合、まずは使用するジャンルを選んでください。この本には「戦闘」「食事」「買い物」「運動」「お出かけ」「捜査」の6種類が掲載されています。

ジャンルを選んだら、具体的な内容を決めてゆきます。GM（もしくはプレイヤー）が「思い出ダイジェスト」の文章を読み上げてゆきましょう（オンラインの場合はテキストチャットに書き写してもかまいません）。

「思い出ダイジェスト」の文章には【表n】と書かれた箇所欄があります。これは、その出来事において「何が発生したのか」あるいは「P Cが何ををしたのか」をランダムに決定することを表わします。この箇所に差し掛かったら読み上げを止め、対応する表をロールして内容を決めましょう。

## ダイジェスト：戦闘

ペアリングを終えたキミたちは、即座にキセキ使いが率いる武装集団との戦闘へ駆り出された。【表 A】での戦闘は厳しく、【表 B】によってキミたちはピンチに陥る。しかし、【表 C】によって戦況を覆したキミたちは、【表 D】するのだった。

表 A

出目	内容
1～2	廃倉庫
3～4	貨物船
5～6	高速道路

表 B

出目	内容
1～2	敵の増援
3～4	足場の崩落
5～6	敵の狙撃手

表 C

出目	内容
1～2	ハウンドの捨て身の攻撃
3～4	オーナーの事前準備
5～6	その場で思いついた作戦

表 D

出目	内容
1～2	敵の撃破に成功
3～4	死にかけつつも勝利
5～6	大爆発を背景に帰還

## ダイジェスト：食事

ペアリングを終えたキミたちは、食事へ出かけることにした。【表 A】に入ったキミたちは、【表 B】をしつつ食事を楽しむ。【表 C】というトラブルを何とか乗り越えたキミたちは、【表 D】と約束するのだった。

表 A

出目	内容
1～2	高級レストラン
3～4	ファミリーレストラン
5～6	有名スイーツ店

表 B

出目	内容
1～2	ぎこちない会話
3～4	嘘み合わない会話
5～6	腹の探り合い

表 C

出目	内容
1～2	強盗の撃退
3～4	爆弾テロの阻止
5～6	所持金が足りない

表 D

出目	内容
1～2	またいつか来よう
3～4	次は別の店にしよう
5～6	次は部屋で食べよう



## ダイジェスト：買い物

ペアリングを終えたキミたちは、[表 A] を買うため出かけることにした。何軒かの店を回ったキミたちは[表 B] 商品を見つめる。[表 C] との戦いの末に商品を購入したキミたちは、くたくたになりつつ [表 D] と約束するのだった。

表 A

出目	内容
1～2	ハウンドの服
3～4	ケージの内装
5～6	オーナーの仕事道具

表 B

出目	内容
1～2	お買い得な
3～4	ハウンドの感性に合う
5～6	高級だが素晴らしい

表 C

出目	内容
1～2	偶然入ってきたキセキ使い
3～4	強盗目的のキセキ使い
5～6	店長のストーカー

表 D

出目	内容
1～2	次は別の場所へ出かけよう
3～4	次は [表 A] を買いに行こう
5～6	次は部屋でゆっくりしよう

## ダイジェスト：運動

ペアリングを終えたキミたちは、人のいない公園で運動することにした。[表 A] を始めたキミたちだが、つい本気になってしまい [表 B] というトラブルに見舞われてしまう。[表 C] ことで危機を乗り越えたキミたちは、[表 D] するのだった。

表 A

出目	内容
1～2	キャッチボール
3～4	鬼ごっこ
5～6	模擬戦闘

表 B

出目	内容
1～2	テレビに取材される
3～4	プロ団体にスカウトされる
5～6	動画配信者に盗撮される

表 C

出目	内容
1～2	裏から手を回してもみ消す
3～4	関係者を“説得”する
5～6	物理的に証拠を消す

表 D

出目	内容
1～2	外で運動はやめようと約束
3～4	また別の運動の約束を
5～6	ふたりで反省文を作成

## ダイジェスト：お出かけ

ペアリングを終えたキミたちは、親睦を深めるため [表 A] へと出かけた。[表 B] 時間を過ごすキミたちだったが、突如として [表 C] というトラブルに見舞われる。[表 D] で危機を乗り越えたキミたちは、疲れた足を引かずって帰途につくのだった。

表 A

出目	内容
1～2	美術館
3～4	水族館
5～6	遊園地

表 B

出目	内容
1～2	意外と話が弾んで楽しい
3～4	口数は少ないが穏やかな
5～6	うまく話せずごちない

表 C

出目	内容
1～2	テロリストによる占拠
3～4	キセキ使いの出現
5～6	重要人物を狙った襲撃

表 D

出目	内容
1～2	ハウンドの天才的ひらめき
3～4	オーナーの奥の手
5～6	施設ごと爆破すること

## ダイジェスト：捜査

ペアリングを終えたキミたちは、すぐさまキセキ使いが起こした事件の捜査に駆り出された。[表 A] という異様な事態を調べるうち、[表 B] という事態に直面する。[表 C] によってトラブルを乗り越えたキミたちは、なんとかキセキ使いを倒し [表 D] のであった。

表 A

出目	内容
1～2	駅の間人が全員消える
3～4	マンション一棟が血の海
5～6	街中が血で落書きされる

表 B

出目	内容
1～2	極道の抗争に巻き込まれる
3～4	間違えてビルを吹き飛ばす
5～6	2人とも財布を落とす

表 C

出目	内容
1～2	組織の救援
3～4	ハウンドのひらめき
5～6	オーナーの奥の手

表 D

出目	内容
1～2	ボロボロで帰還する
3～4	ふたりで医務室に運ばれる
5～6	ふたりで始末書を書く

## キズナの獲得

「キズナ」(P 127)とは、ハウンドやオーナーにとって重要な、他者への感情や思い出です。

それぞれのPCは「キズナ」をふたつ決定します。

「キズナ」は「物・人・場所」と、それに対する「感情・思い出」という要素で構成されています。プレイヤーは、ここまでの作成で決めてきたPCの背景設定や、ほかのキャラクターとの関係をもとに「キズナ」の内容を決定してください。

決めた内容はキャラクターシートの「キズナ」欄に記入してください。

### ▼記入例

番号	物・人・場所など	感情・思い出など	ヒビ	ワレ
1	お酒落なレストラン	いつか行こうと約束した。		
2	オーナーさん	一緒にいると安心する。		

## キズナの破壊

このパートはハウンドのPCのみ行ないます。

PCは自身の「キズナ」からひとつを選び欄の右にある「ヒビ」と「ワレ」にチェックマークを入れてください。

このチェックが入った「キズナ」を「ヒビワレ」状態と呼びます。PCは「ヒビワレ」状態の「キズナ」の「感情・思い出」を認識できなくなります。詳しくはP 128も参照してください。

**また、「キズナ」に入ったチェックは今後回復することはありません。**  
どの「キズナ」を壊すのか、慎重に決めましょう。

### ▼記入例

番号	物・人・場所など	感情・思い出など	ヒビ	ワレ
1	お酒落なレストラン	いつか行こうと約束した。	✓	✓
2	オーナーさん	一緒にいると安心する。		

### ●追加の管理シート

PCの情報を記入する「キャラクターシート」は、面積の都合上、書き込める「キズナ」や《キズアト》の数が限られています。

セッションを経たPCが新しい「キズナ」や《キズアト》を「取得」した場合は、本書のカバー裏や公式サイトに掲載されている「キズナ管理シート」や「キズアト管理シート」を使用してください。

## 設定の変更

「ヒトガラの決定」や「バレットの設定」などを終わると、PCのイメージがかなり明確になってくるでしょう。しかし、そうなると「過去」や「喪失」といった「ヒトガラ」の一部分と、キャラクターのイメージとの間に齟齬がでることがあります。

その場合、該当する部分をあらためて任意の内容に変更することが可能です。表から選んでもよいですし、イメージに合う内容を自分で文にしてもかまいません。

大事なことは「セッションでロールプレイを楽しめるPCを作る」ことです。「演出が難しいな」と感じる要素は遠慮せず調整しましょう。

### ●ほかの参加者への報告

PCの設定を変更する場合、変える箇所を同じ「バレット」のプレイヤーとGMに報告しましょう。

なぜならば、ほかの参加者はあなたのPCの設定を見て、セッションが始まる前から「こんなロールプレイしようかな」「あの設定があるということは、こんな言葉だといった反応があるかも」と想像を膨らませていることが多いからです。セッションが始まってから驚かれないよう、事前の報告・連絡・相談は欠かさないようにしましょう。

◇◇◇◇◇◇◇◇



マックス・ゴウダのひとこと

「キズナってのは、オマエの人生の足跡みたいなものだ。せっかくなら大事なモンで固めた方がいいんじゃないかね? ……たとえ、いつか壊れるとしてもよ」