

『アニマアニムス』ルールサマリー

イントロダクション

『アニマアニムス』とは、魂願者（クレイヴァー）と呼ばれるPC（プレイヤーキャラクター）たちが二人組を組み願いを叶えるために魔宴（サバト）と呼ばれるバトルロイヤルに参加する。そのような極限状況に置けるふたりの関係性を中心に物語を紡ぐTRPGである。

用語解説

●魂願者（クレイヴァー）

PCのこと。譲れない願いを持ち、勝者の持つあらゆる願いを実現するといわれる魔宴（サバト）に参加している。

●デュオ

魂願者は二人一組で魔宴に参加する。この二人組のことをデュオと呼ぶ。

●魔宴（サバト）

すべてのPCが参加しているバトルロイヤル。生き残った最後のひとはあらゆる願いを叶えることができると言われている。参加者の総数は300人前後と言われているが正確な数は不明である。そのため、魔宴は一夜で終了するようなものではない。非常に長期間にわたることもある。

●狩宴（ハント）

魔宴における戦いの形式のひとつ。多くの場合、制裁や特定の魂願者や奪魂者を排除するという意図を持って行なわれる。対象となる奪魂者や魂願者（のデュオ）を獲物として多数のデュオが襲う形式となる。最初に対象を狩り出したデュオに報酬が与えられる。

●闘宴（エンゲージ）

魔宴におけるデュオ同士の対戦のこと。闘宴が発生すると、参加する魂願者には通知として黒い封筒に入った招待状が渡される。

指輪（リング）: 身につけたものを魂願者にする魔法の道具。一度装着すると絶対に外れず、魂願者以外には視認できない。

指輪の魔術師: 魂願者候補者に指輪を与える存在。

奪魂者（リーパー）: 魔宴の参加者ではない一般人の魂を奪った魂願者。大量の魂を奪うことで力を手に入れた代わりに愛がゆがんでしまい、殺戮を繰り返す危険な存在。

ルール

●判定方法

〔技能に対応する魂魄値〕個の10面体ダイスを振る。振ったダイスの出目を確認し、技能の成功値以下の出目があれば判定は成功となる。ひとつもなければ失敗となる。

●クリティカル

ダイスの出目に“1”があればクリティカルとして扱われる。判定は成功として扱われる。

●成功値

得意 or ソウルウェポン: 7

普通: 3

苦手: 1

●メモリアの使用

判定の直前にメモリアを使用することで、ダイスロールで振るダイスの数を+1できる。複数のメモリアを同時に使用してもよい。その場合、使用した数に応じてダイスの数は増加する。

メモリアを使用したら、レコードシートにあるメモリアのチェック欄にチェックを入れること。チェックの入っているメモリアは使用済みとなり、セッション中は使用できない。

