

ZOOKYO ズーキョーアイランド ISLAND

- ・バージョン 1.2 の追加変更点
- ・正誤表
- ・ZOOKYO ISLAND プレイサマリー
- ・リプレイ「ANGEL VOICE」
追加イラスト挿絵

アップデートパッチ ver.1.2

バージョン 1.2 の追加変更点

リサーチ判定

「リサーチ判定」は、メインフェイズにおいて、「シーンプレイヤー」が1シーンに1回だけ行える判定となりました。

これに伴い、「リサーチシーン」と呼ばれるシーンが消滅しました。

また、リサーチ判定での「財産点」の使用は、**判定の直後**に行えるようになりました。

ただし、誰かの判定中に割り込んで、財産点を他 PC に受け渡すことはできません。

ロマンス判定

そのシーン中に新規取得したコネクションに対しては、**ロマンス判定を行えなくなりました**。シーンが変われば、そのコネクションにロマンス判定を試みるができます。

これは、PC の集合後などに、ロマンス判定が煩雑化しないようにするための処置です。

友好度を下げる

自分の持つコネクションの、友好度を下げる時には、**ロマンス判定が必要**になりました。

同じシーンにいる対象とロマンス判定を行い、成功すれば、対象への友好度を任意の値まで下げることができます。

戦闘の先制判定

戦闘の「先制判定」は、代表者同士の【知力】の「判定対決」に変更になりました。

そして、**相手と同値になったときは、PC 側が先攻**となります。

また、PC 同士の戦闘の場合は、戦闘を仕掛けられた方が受動側となり、受動側有利となります。

セッション中での成長

プレイヤーは、GM から追加経験点の使用が指定されているとき、プレイの準備の時点では成長させずに、セッションの最中にキャラクターを成長させてもよいものとします。

その際、必ず GM の許可を得ること。

リビルド

リビルドとは、キャラクターを作り直すことです。

プレイヤーは、セッション中以外なら、自分の PC を好きにリビルドすることができます。この時、リビルドにはリビルド前と同じ経験点を使用すること。

また、必ず GM の許可を取り、GM と相談して、なぜそのようにリビルドしたのかを設定すること。

正誤表

『ZOOKYO ISLAND』基本ルールブック正
誤表 ver1.2.1
(2019年2月14日版)

P137 希望の星 能力値

誤: 5,3,5,6,3,5

正: 5,4,6,5,3,4

P138 獣京の探偵 能力値

誤: 3,3,7,4,6,4

正: 2,4,7,4,6,4

P138 獣京の探偵 情報屋 効果

誤: 判定値に +2

正: 判定値に +1

P138 正義の味方 能力値

誤: 6,6,3,2,6,4

正: 6,7,3,3,4,4

P140 街を駆る龍 イカサマ 効果

誤: 判定後、ダイスを好きな目に変える

正: 判定後、ダイス1つの上下を裏返す

P141 放蕩の王 熱狂 効果

誤: 与えるダメージに +【恋愛】

正: 与える精神ダメージに +【恋愛】

P141 放蕩の王 アイテム

誤: お守り、回復薬

正: 回復薬

P141 放蕩の王 財産点

誤: 0

正: 3

P146 スキルとは

誤: 基本的に、宣言して使用するスキルは、
～

正: タイミングが「普通」と「速攻」のスキルは、
PCが宣言して使用でき、～

P151 〈エリアカバー〉効果

誤: この効果で複数のキャラクターを対象
にとった場合でも、受動側判定は1回だけ
行う。

正: この時、受けるダメージは合計せず、
単体分のダメージを適用する。

P153 〈ガンカタ〉効果

誤: 与えるダメージに +1D6 する

正: 与えるダメージに +【技術】 する

P155 〈BOT〉効果

誤: (全文)

正: その戦闘中、BOTモブ1体を未行動状
態であなたと同エリアに登場させる。(既に
あなたのSPモブがシーンに登場している
場合、このスキルは使用できない。)

P157 〈洗脳〉効果

誤: 友好度を +1 または -1 する。

正: 友好度を 2 から -2 までの任意のレベル
に変更する。

P157 〈錬成〉タイミング

誤: 普通／速攻

正: 速攻

P159 〈シャーロックホームズ〉 タイミング

誤: 普通／速攻

正: 速攻

P161 〈太陽の微笑み〉 タイミング

誤: 常時

正: 速攻

P161 〈太陽の微笑み〉 対象

誤: 自分

正: 単体

P161 〈太陽の微笑み〉 効果

誤: あなたが行うロマンス判定の判定値に+2する。

正: 対象が、あなたを対象に含んだロマンス判定を行った直後、その判定値に+2する。

P163 〈創作活動〉 効果

誤: このスキルは戦闘中に使用できない。

正:(文章削除)

P163 〈熱狂〉 効果

誤: あなたがダメージを与える直前～

正: あなたが精神ダメージを与える直前～

P165 〈たまり場〉 効果

誤:(全文)

正: あなたは住居を取得する。住居では1シーンに1回、任意の数のPCの肉体HPまたは精神HPを、[1D6+ あなたの【情報】]

点回復できる。戦闘中には使用できない。

P165 〈情報屋〉 効果

誤: 対象がリサーチ判定を行った直後、その判定値に+2する。

正: 対象がリサーチ判定を行った直後、その判定値に+1する。この時、あなたの財産点を対象のリサーチ判定に使用できる。

P167 〈擬態〉 対象

誤: 自身

正: 自分

P167 〈異形化〉 効果

誤: +2

正: +1D6

P169 〈怒声〉 効果

誤: あなたがダメージを与える直前～

正: あなたが肉体ダメージを与える直前～

P169 〈イカサマ〉 効果

誤: ～好きな目に変える。

正: ～裏返す。

P171 〈SP〉 効果

誤:(全文)

正: その戦闘中、SP モブ1体を未行動状態であなたと同エリアに登場させる。(既にあなたのSP モブがシーンに登場している場合、このスキルは使用できない。)

P171 〈資金調達〉 効果

誤: このスキルは戦闘中に使用できない。

正:(文章削除)

P173 「真剣」攻撃力

誤: 3D6

正: 4D6

P174 「ミサイルランチャー」攻撃力

誤: 4D6

正: 3D6

P174 「ミサイルランチャー」備考

誤:〈射撃攻撃〉の対象を「範囲」に変更する

正:あなたの〈射撃攻撃〉の対象を、「範囲(選択)」に変更する

P174 「エリクサー」効果

誤: 肉体 HP を～

正: 肉体 HP または精神 HP を～

P175 エンジニア装備 名前

誤: 2 輪ヴィークル

正: ヴィークル

P177 プレイの流れ

誤: リサーチシーン

正: リサーチ判定

P177 プレイの流れ

誤:(文章なし)

正: また、そのシーンのシーンプレイヤーのみ、以下の行動が行える。

・リサーチ判定

P177 リサーチシーン

誤: メインフェイズ中に、PC が特定の情報を調べるために設けられるシーンを「リサーチシーン」と呼ぶ。

リサーチシーンでは、各 PC は、1 シーンに 1 回、「リサーチ判定」という判定が行える。

正: メインフェイズ中に、PC が特定の情報を調べる判定を「リサーチ判定」と呼ぶ。リサーチ判定は、そのシーンのシーンプレイヤーが、1 シーンに 1 回行える。

P177 リサーチシーン

誤: 直前に任意の財産点を消費することで

正: 直後に任意の財産点を消費することで

P178 アフタープレイ

誤: まず、財産点の計算を行う。

正: まず、PC の全ての HP と状態異常を全回復させる。このとき、セッション終了時に死亡または戦闘不能になっていた PC のキャラクターシートを破棄すること。

次に、財産点の計算を行う。

P181 ロマンズ判定

誤:(文章なし)

正: そのシーン中に新規取得したコネクションに対しては、ロマンズ判定を行うことができない。

P182 その他補足

誤: PC は、ロマンズ判定の必要なく～

正: PC はロマンズ判定を行い、成功すれば～

P184 先制判定

誤:(両陣営とも同値だった場合は、もう一度先制判定を行う。)

正:(両陣営とも同値だった場合は、PC 側が先攻となる。)

正誤表 (スキル一覧)

〈エリアカバー〉

タイミング:常時 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたが使用する〈かばう〉の対象を、「単体」から「範囲(選択)」に変更する。この時、受けるダメージは合計せず、単体分のダメージを適用する。

〈ガンカタ〉

タイミング:速攻 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたが〈射撃攻撃〉を使用する直前、あなたの「射程:遠」の武器の射程を「近」に変更し、スキルを〈近接攻撃〉としても扱う。与えるダメージに+【技術】する。

〈BOT〉

タイミング:普通 **対象:**本文

射程:近 **能力値:**-

BOTモブを1体取得し、未行動状態であなたと同エリアに登場させる。(既にあなたのBOTモブがシーンに登場している場合、このスキルは使用できない。)

〈洗脳〉

タイミング:普通 **対象:**単体

射程:遠 **能力値:**【知力】

対象と判定対決し、勝利すると、対象が所持しているコネクション1つの友好度を、2から-2までの任意のレベルに変更する。

〈太陽の微笑み〉

タイミング:速攻 **対象:**単体

射程:シーン **能力値:**-

対象が、あなたを対象に含んだロマンス判定を行った直後、その判定値に+2する。

〈創作活動〉

タイミング:普通 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたの財産点を1D6点増やす。

〈熱狂〉

タイミング:速攻 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたが精神ダメージを与える直前、そのダメージに+【恋愛】する。

〈たまり場〉

タイミング:常時 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたは住居を取得する。住居では1シーンに1回、任意の数のPCの肉体HPまたは精神HPを、[1D6+あなたの【情報】]点回復できる。戦闘中には使用できない。

〈情報屋〉

タイミング:速攻 **対象:**単体

射程:シーン **能力値:**-

対象がリサーチ判定を行った直後、その判定値に+1する。この時、あなたの財産点を対象のリサーチ判定に使用できる。

〈異形化〉

タイミング:普通 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

この戦闘の間、あなたが行う全ての判定値に+1し、あなたの攻撃力に+1D6し、あなたは服破り状態*になる。この効果は重複しない。

〈怒声〉

タイミング:速攻 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたが肉体ダメージを与える直前、そのダメージに+【経済】する。

〈イカサマ〉

タイミング:速攻 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたが判定を行った直後、振ったダイス目のうち1つを、裏返す。

〈SP〉

タイミング:普通 **対象:**-

射程:- **能力値:**-

SPモブを1体取得し、未行動状態であなたと同エリアに登場させる。(既にあなたのSPモブがシーンに登場している場合、このスキルは使用できない。)

〈資金調達〉

タイミング:普通 **対象:**自分

射程:- **能力値:**-

あなたの財産点を1D6点増やす。