

\*■テストプレイ時の反省点

- ・ どういうお話かの説明が少なくプレイヤーへの情報が少なかった。
- ・ また2回に分けてのキャラクター作成が無駄な動きだとわかった。まとめたほうがいい。

(普通のキャラクターシートと獣を持ったときのキャラクターシート)

- ・ ハンドアウトではもっと情報量を多くしてターゲットとの関係性を濃くする。
- ・ クラス分けをもっと簡易的にし、また同じ立ち位置にしたほうがいい。

【救済者（セイバー）】：身の安全を手放した代わりに自由を手にした存在。自身の思うままに行動でき、誰にも縛られず生きている。本来迫害対象なので、誰にも悟られないよう、身を潜めて生きて行かなければならない。

【修正者（コレクター）】：政府の保護を受け、人としての人権を手にした存在。政府の立場を一部利用できる。政府の力を借りる代わりに、政府の下で自身の力を貸す義務がある。

にしていたが、どちらも同じ部隊で働いており、思想が分かれている方がプレイヤーが動きやすい。

- ・ 何故獣を持ってしまったかは表で決めたほうが効率がよかった
- ・ PC 同士の関係性も表で決めたほうが効率が良い
- ・ 獣を内に持った状態から始めたほうがスムーズにいくことがわかった。
- ・ 戦闘シーンでダメージ算出をする際、2d6+でた出目という複雑な算出より2d6のみのダメージ算出に変更。簡易的に、またダメージの数値を安定させるため。
- ・ 獣特有の技を出すタイミングがなかった。敵特有の技があるとよかった。(全体攻撃など)
- ・ 脅威点が溜まるごとに威力が上がる

※敵のステータスはPCたちと同じ。ただしHPがターゲットは基本数値に+50。ターゲットと関係しているNPCは基本数値に+40で戦闘を行った。

HPをあげることによって難易度が上がる設定

行為判定等のやり方はとても評価が高かった。

TRPG作成時の目標であるマンネリ化（流れがPCにわかってしまう）は防げていた。

理由：新しいギミックとして戦闘時ターゲットの願いがクラスによって別れているため、全員が積極的に行動できていた。(一人に行為判定を任せる・一人の発言で行動が決まる、がなかった)

テストプレイ時は6名のうち1人はサブGMをお願いし、4人がプレイヤーとして参加 掲載許可有