

代理カード

身代わり  
ラビット

代理カード

身代わり  
ラビット

代理カード

ルービック  
・マイン

代理カード

ルービック  
・マイン

☆評価試験用ゴーレム タイプ・トイ 『ブリキット』

初期HP：15 AP：15 属性：玩具、使役 種族：女性、ゴーレム

「ハイ！ 坊ちゃん、嬢ちゃん、見ていくデース！ 当工房、謹製ノー?! おもちやのパレード、デース!!」

○解説

「平時は玩具でお子様の遊び相手、万が一の危険の際には、身を挺してお世継ぎの盾に！」というコンセプトで裕福な貴族に売り込み、研究費をたかろう——もとい、ゴーレム研究への御理解を求めようという計画の、プレゼンモデル。

玩具型のゴーレムを大量に展開し、指揮することが出来る。もっとも、「ゴーレムは命令を曲解して人間に危害を加えるもの。そんな危ない凶器を子供の傍に置けるか！」という、あながち間違いでもない偏見によって、反応は芳しくないようだ。

最近ではサーカスへの売り込みも検討されている。

<特殊能力>

◆玩具の軍隊（トークン・マスター）

○効果：

このキャラクターは、属性名か種族名に「玩具」を含む、「脅威度：2以下」のトークンを、合計脅威度が「10」になるまで、「最大10体」、使役することが出来る。

また、上記の条件とは別に、トークン「玩具王『キング・プレーメン』」と「ジャンク・ザウルス」を、それぞれ1体まで、使役することが出来る。

（補足：最大で10+2体のトークンを、自分の使役枠に入れて使役することが出来る）

※この特殊能力を失わせる場合、「特殊能力を失わせる」系統の効果を、3回与えなければならぬ。

○解説：

ブリキットに攻撃装備は殆ど（ほとんど）無く、盾となる玩具型ゴーレムを大量展開し、時間を稼いだり護衛対象を逃がしたりすることに特化している。

◆舞台裏に引っ込める（召喚キャンセル）

○効果：

このキャラクターは、新しくトークンを召喚した結果、使役枠の制限をオーバーして、先頭のトークンを破棄しなければならなくなった場合、新しく召喚したトークンを破棄して、召喚しなかったことにしてもよい。

但（ただ）し、そうした場合、召喚しなかったことにした1体につき、自分のHPを直接1点減らさなければならない。

また、新しく召喚したトークンの内、一部だけにこの効果を適用することも可能である。

○解説：

実の所、庶民出身の研究者が考える玩具と、貴族の求める玩具との間には、かなりの隔りがある。売り込みで玩具ゴーレムを披露する際、手品の手法と魔導技術を駆使してブリキットが何も無い所から鮮やかに取り出してみせるのだが、相手方の反応が悪ければ即座に引っ込められるよう、収納速度にも力が入っている。

◆軽快な指揮

○効果：

自分の使役枠のトークンが行動決定ダイスを振り、（数値修正などを経て）最終的な出目が決定した際に、使用を宣言してもよい。

最終的な出目を、その数値未満の好きな数値に変更する。

また、自分のHPを直接1点減らす。

この特殊能力は、1ターンにつき1回まで使用出来る。

○解説：

ブリキットは高度で柔軟な思考能力を持ち、防御や攻撃一辺倒ではない、臨機応変な対応が可能である。もっとも、指揮される玩具ゴーレムの側が、それを活かせる程に高性能かと言うと、甚（はなは）だ疑問だが。

◆ハート・オブ・ティンプレート

○効果：

自チームに、属性名か種族名に「幼、子供」を含むキャラクターがいる場合、自分の使役するトークンの与える全てのダメージ値を「+1」する。

敵対チームに、属性名か種族名に「幼、子供」を含むキャラクターがいる場合、自分の使役するトークンの与える全てのダメージ値を「-1」する。

この効果は、該当するキャラクターの人数には影響を受けない。

○解説：

魔導コアへのプログラムを超えた、果てしない衝動が、彼女を突き動かしている。善悪の基準が曖昧な、この世界にあって、それは残された数少ない正義だ。

◆超玩合体！ キング・プレーメン！！ デース！

○効果：

行動決定ダイスを振る前に、下記の使用条件を満たしていた場合、使用を宣言出来る。使用条件にある4体のトークンを破棄する。

トークン「玩具王『キング・プレーメン』」を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。その後、この特殊能力を失う。

・使用条件

トークン『リュート弾き驢馬の揺り籠』『鍋太鼓打ちの獵犬車』『夜鳴き猫のミニ滑り台』『朝告げ鶏のジャングルジム』が、それぞれ1体ずつ、自分の使役枠に存在する。

○解説：

変形合体機能の隠された四体のゴーレムに認証コードを送り、超玩合体を承認する。心強い味方が誕生するが、合体のチャンスは一度きりだ。

認証コード送信時の負荷で、専用回路が焼き切れてしまうのである。

◆ガラクタ置き場／【カウント：ジャンク】

○効果：

このキャラクターは、【カウント：ジャンク】という数値を持つ。

初期値は「0」である。

自分の使役枠の、属性名か種族名に「玩具」を含むトークンが1体破棄される（リタイア含む）毎に、【カウント：ジャンク】の数値を「1」点増やす。

数値が30点以上になった場合、即座にトークン「ジャンク・ザウルス」を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。

その後、この特殊能力を失う。

○解説：

玩具を成立させているのは、実用性ではない。「人形が可愛い、格好良い」「ボールを蹴るのが楽しい」「身の回りの品物が動物の形をしていると嬉しい」。そういった、誰もが持つ素朴な幻想性によってである。

もし、それらが暴力や戦争などといった、無粋な「実用」の前に大量に破壊されるようなことがあれば、何が起きるだろうか？

——幻想からの報復が始まるのである。

wvn-you005-TG03-cha01-ver.1.0 illust：-

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

代理カード

身代わり  
ラビツト

代理カード

身代わり  
ラビツト

代理カード

くまさん  
ウォール

代理カード

くまさん  
ウォール

◎身代わりラビツト  
初期HP：1 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム

○解説  
実物大の兎のぬいぐるみ。ピョーンと前に飛び出し、危ない物に子供より先にぶつかったり、悪漢の邪魔をしたりする。  
何故か、兎というのは冒険者に対して威嚇効果がある為、役に立つ場面もあるだろう。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

■D1～3 【ピョーンピョーン跳ね回る(失敗)】  
効果：このターンは何も行動しない。  
■D4～6 【ピョーンピョーン跳ね回る(成功)】  
効果：指定したキャラクター1人の次回の行動決定ダイスの出目を、「-1」する。重ね掛けは不可、同種(行動決定ダイスの出目にマイナスの修正を与える系統)の効果を得ている相手に影響を及ぼすことはできない。

○解説：  
それが只のぬいぐるみであることを知っていれば、飛びつかれても無視できるのだろうが、普通は何か危険な物が仕込まれていると思って身構えてしまうものである。  
刹那の判断や動作が求められる場であれば、なかなか侮れない影響を及ぼすことだろう。

◆身代わり兎  
○効果：  
召喚された時、このトークンは使役枠の1番目に入ってもよい。他の者の順番は繰り下がり、使役制限を超える場合は、最後尾の者が破棄される。  
入らずに、通常通りに処理されてもよい。

○解説：  
兎の命は儂くて。君の代わりに飛び込む所存。たとえ、火の中、水の中。どうか、忘れないでいて。ラビツツフットの忠義道。

wvn-you005-TG03-tok01-ver.1.0 illust:-

◎くまさんウォール  
初期HP：10 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具

○解説  
実物大の熊のぬいぐるみ。動く機能等はないが、デーンと目の前に居座られるだけでも、かなり邪魔である。ふわもこな身体の奥に防刃・防爆素材が仕込まれており、思いの外、頑丈だ。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

—  
※このキャラクターは行動決定ダイスを振らず、一切のアクションを行わない。  
※また、『通常ポジション移動』も行えない。  
※(独立トークンになる場合は)行動順決定ダイスは振り、行動順を持つ。

○解説：  
一般的なぬいぐるみのポーズ——四足歩行の状態からお尻の方へ転がった格好——で降ってきて、敵対者への壁になる。つぶらな瞳が愛くるしい。時々、左脇に蜂の巣を抱え、蜂蜜のついた右手を舐めている、お食事タイム・レアバージョンが召喚される。  
ちなみに、起き上がり小法師(こぼし)機能があり、それにイラッとさせられる敵対者も出ることだろう。

◆森の置物  
○効果：  
このキャラクターは、自発的なポジション移動を行えない。  
但(ただ)し、他者からの効果によって強制的にポジションが変更されることは有り得る。

○解説：  
森の中、山賊たちの前に降ってきたくまさんは、ピクリとも動こうとしませんでした。最初は怯えていた山賊たちも、それがただのぬいぐるみであると分かるや否や、怒って、よってたかって斧で切り刻み始めてしまいました。ついには、くまさんは殺されてしまいました。けれど、その間に迷子の兄妹は、家へ逃げ帰ることができたのです。いつも自分を大切にしてくれた二人へ恩返しができ、くまさんは、綿だけになってしまっても、それでも、とてとても満足でした。

wvn-you005-TG03-tok02-ver.1.0 illust:-

ステータスカード

次回アクD-1

代理カード

ルービック  
・  
マイン

代理カード

ルービック  
・  
マイン

代理カード

トイ・  
マスケッターズ

代理カード

トイ・  
マスケッターズ

◎ルービック・マイン  
初期HP：1 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム

○解説  
ある時は積み木、ある時はルービック・キューブとして遊べる、小さくてキュート、そしてカラフルな立方体。しかし、その実体は——？ ……浮遊機雷だ！

ゴーレムの暴走がどうこうという懸念以前に、こんな物を子供の玩具に紛れさせておくという研究者共の発想自体が、そもそも頭おかしいだろう。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

■D1～3 【 ふわふわ漂う 】  
効果：このターンは何も行動しない。  
■D4～6 【 目標へ近づく 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与えてもよい。ダメージを与える場合は、その後、このトークンを破棄する。  
※補足：「D4～6」の効果を使う気が無い場合は、行動決定ダイスを振らなくてもよい。

○解説：一番の目的は牽制である為、機雷である割には、積極的に爆発しようとはしていない。もっとも、爆弾とは分かり難い外見の為、相手が気づかず突っ込んでくることも多そうだ。

◆警告色の浮遊機雷

○効果：  
「自チームのキャラクター」（以下、X）が「射程1の効果」（以下、Y）の対象になった瞬間に発動させてもよい。XをYの対象にしたキャラクターに、1ダメージを与える。その後、このトークンを破棄する。

○解説：  
暗殺者の前に、今度は小さくてカラフルな立方体が飛び込んできました。兎や熊のぬいぐるみに散々邪魔されて腹の立っていた彼は、今度も無害な玩具だろうと思い込み、無視してお姫様を追い掛けようとしています。立方体が、顔にぶつかってこようとしていても、気にも留めません。——嗚呼！  
——可哀想に！

wvn-you005-TG03-tok03-ver.1.0 illust：-

◎トイ・マスケッターズ  
初期HP：6 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム

○解説  
錬金王国重装銃士連隊を模した、子供の膝くらいまでの大きさの甲冑人形達。6体編成で、普段は子供達の戦争ごっこやお嫁さんごっこに付き合い、有事の際には玩具軍の主力を担う。

モデルとなった集団は、グレートソードと携帯大砲を合体させたような独自兵装『ギガント・マスケット』を支給されていて、竜と戦うことすらある精鋭部隊。子供達の憧れの的である。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

■D1～2 【 隊列を維持する 】  
効果：このターンは何も行動しない。  
■D3～4 【 銃重剣突撃 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える。  
■D5～6 【 ミニチュア・ギガント・マスケット 】  
効果：【射程2】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える。

○解説：オリジナルにも劣らぬ勇猛果敢さでもって、巨大な悪漢へと挑む。錬金王国重装銃士連隊の巨人殺しの逸話を、今ここで再現してみせようぞ。

◆玩具の一斉射撃

○効果：  
下記の使用条件を満たしていた場合、行動決定ダイスを振る代わりに使用を宣言できる。  
指定したキャラクター1人に、2ダメージを与え、ポジションを1ライン後ろへ移動させる。  
・使用条件  
このトークンと同じ使役枠に、同名のトークンが3体以上存在している。また、「玩具の一斉射撃」と同名の特殊能力は、1チームにつき、1フェイズ中、1回のみ発動出来る。

○解説：  
複数のトイ・マスケッターズが集まって、堅固な隊列を組み、一つの目標に対して正面から集中砲火を浴びせる。眼などの急所を狙ってくる予想外に激しい攻撃に、相手は思わず後退（あとずさ）ってしまう。  
これには、最低でも18体分の火力を必要とする。

wvn-you005-TG03-tok04-ver.1.0 illust：-

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

ステータスカード

代理カード

ギ  
ロ  
チ  
ン  
・  
シ  
エ  
リ  
ス

代理カード

キ  
リ  
ン  
グ  
・  
ラ  
ン  
セ

代理カード

く  
ま  
さ  
ん  
ウ  
オ  
ー  
ル

代理カード

ト  
イ  
・  
マ  
ス  
ケ  
ッ  
タ  
ー  
ズ

◎ギロチン・シェリス  
初期HP：8 脅威度：2  
属性：玩具、闇 種族：玩具、魔物

○解説  
知らない内にブリキットのおもちゃ箱に紛れ込んでいた、頭身の低いお人形。子供が抱き抱えるのに丁度良い大きさのビスクドールで、三叉の鞭と長い爪を持った魔物のお姫様の姿をしている。

捨てても何時の間にか戻ってくるので、おもちゃを失くしがちな子供の遊び相手には向いているのかもしれない。

モデルと思しき魔物は、突然現れて子供に害を為す悪党の首を刎ねていくとも、真夜中に悪い子供の元へ訪れて、その首を扼（も）いでいくとも言われている。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

- D 1～2 【 獲物を見定める 】  
効果：このターンは何も行動しない。
- D 3～4 【 ウィップ・ギミック 】  
効果：指定したキャラクター1人のポジションを、対象の所属チーム内の好きなラインへ移動させる。
- D 5～6 【 ギロチン・ギミック 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人のHPを、直接2点減らす。

○解説：

普段は全く動かず、荒事になった時くらいしか見る機会は無いが、大の男を小さな鞭で投げ飛ばし、伸ばした爪で腕を斬り落とす。獅子奮迅の活躍である。

明らかに、普通の人形では無い。  
一体、その正体は何だというのだ……。

◆一点物

○効果：このトークンは1つのチームに1体までしか存在できず、2体目が召喚された場合は、使役枠に入れる前に2体目を破棄する。  
※補足：1体目が（リタイアするなどして）なくなった後に、2体目が召喚されるのは、OK。

○解説：

貴方がどんなに苦勞しても、この人形の出所を突き止めることは出来ない。何故ならば――。

wvn-you005-TG03-tok05-ver. 1.0 illust：-

◎キリング・ランセ  
初期HP：6 脅威度：2  
属性：玩具、月 種族：玩具、魔物

○解説  
知らない内にブリキットのおもちゃ箱に紛れ込んでいた、頭身の低いお人形。子供が抱き抱えるのに丁度良い大きさのビスクドールで、合体させると鉄にもなる銀色の双剣を携えた、魔物のご令嬢の姿をしている。

乱暴に扱うと悪夢を見せられるので、おもちゃを粗末にしがちな子供の教育には向いているのかもしれない。また、男の子が触ろうとすると、指を斬り落とされるらしい。

モデルと思しき魔物は、虐げられている子供を悪い親の元から異世界へ攫って行くとも、純真無垢な女の子の前に現れて悪い子にしていくとも言われている。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

- D 1～2 【 無害を装う 】  
効果：このターンは何も行動しない。
- D 3～4 【 だるまさんがころんだ 】  
効果：キャラクターを1人指定する。1Dを振り、出目が1か2ならば、対象の行動順位を1つ下げる。他の者の順位は繰り上がる。そうして変更された行動順は、次のフェイズから適用される。
- D 5～6 【 目撃者のいない惨劇 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人のHPを、直接2点減らす。

○解説：

これは只のお人形さんであり、荒事になったとしても役には立たない――筈である。

暴れ回る悪漢が、目を離れた隙に足の腱を斬られて転がっていたり、眼を抉られて泣き喚いていたりが、この人形の仕業では無い――筈だ。

◆一点物

○効果：このトークンは1つのチームに1体までしか存在できず、2体目が召喚された場合は、使役枠に入れる前に2体目を破棄する。  
※補足：1体目が（リタイアするなどして）なくなった後に、2体目が召喚されるのは、OK。

○解説：

貴方がどんなに願っても、この人形を二体以上手に入れることは出来ない。何故ならば――。

wvn-you005-TG03-tok06-ver. 1.0 illust：-

行動順・予約

次フェイズ+1

行動順・予約

次フェイズ+1

行動順・予約

次フェイズ+1

行動順・予約

次フェイズ+1

行動順・予約

次フェイズ-1

行動順・予約

次フェイズ-1

行動順・予約

次フェイズ-1

行動順・予約

次フェイズ-1

代理カード

リユート弾き  
驢馬の揺り籠

代理カード

リユート弾き  
驢馬の揺り籠

代理カード

鍋太鼓打ちの  
猟犬車

代理カード

鍋太鼓打ちの  
猟犬車

◎リユート弾き驢馬の揺り籠  
初期HP：3 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム、ブレイメン

○解説  
赤ん坊から幼児にまで対応した、大きめの揺り籠ゴーレムだ。足を折り曲げて座った驢馬の姿を模して、前方へ伸びた首がリユートを咥えている。接地部分の無限軌道が物々しい。

家具としての役目上、移動することが少ないので、リユートに索敵警戒の魔導具（シーカー・オーブ）を積んで警戒役になっている。魔導具は、敵意感知や生命感知の魔術を複数組み合わせた物。驢馬自身に情報の分析能力は無く、結果を使用者に示したり、一定値以上の敵意を感知すると警報を鳴らしたりするに止（とど）まる。

ちなみに、子守唄代わりに、囃んだまま歯弾きでリユートの演奏を行う。元々余計な物を積んで音質が悪い所にこれなので、歯軋りと聞き違う程、酷い。が、意外とそれが癖になる。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

- D1～4 【 距離を取ろうとする 】  
効果：このターンは何も行動しない。
- D5～6 【 蹄鉄ブーメラン 】  
効果：【射程3】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える。

○解説：

危機が迫った際、赤ん坊や幼児を乗せている筈なので、行動プログラムは安全優先。接敵はせず、逃げに徹する。  
胴体側面に収納された蹄鉄型の投擲武器も有るには有るが、あくまでも牽制用だ。

◆ヒヒーンと精密計測

○効果：  
行動決定ダイスを振る代わりに使用を宣言できる。  
キャラクターを1人指定し、1Dを振る。この時の出目をXとする。Xは、このトークンの受けている数値修正（サイコロの出目を「-1」する、など）の影響を『受けない』。  
対象が次に振るサイコロの出目は、Xになる。この時、対象の出目となったXは、対象の受けている数値修正（サイコロの出目を「+1」する、など）の影響を『受ける』。  
また、自分のHPを直接1点減らす。

○解説：シーカー・オーブの計測範囲を絞り、通常よりも細かい情報を得て、使用者に報告する。相手の敵意が何処に向かっているか、生命の勢いが身体の何処に向かっているか、等を分析することで、対象の今後の行動の、大まかな予測を立てることが可能になるだろう。

wvn-you005-TG03-tok07-ver.1.0 illust：-

◎鍋太鼓打ちの猟犬車  
初期HP：3 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム、ブレイメン

○解説

脚の先が車輪になった、犬型の乗り物玩具。  
子供を乗せている最中に、首から提げた鍋の底を、口に咥えたスティックでノリノリに叩く。頭を激しく上下に振り立てるヘッドバンギング打法を身につけた、ロックな演奏者である。

普段は子供達の騎乗欲求を満たしつつ、危急の際には避難誘導を行う。

<特殊能力>

◆トークン

このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

- D1～3 【 警戒して唸る 】  
効果：このターンは何も行動しない。
- D4～5 【 フライイング・スティック 】  
効果：【射程2】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える。
- D6 【 フライイング・ポット 】  
効果：【射程2】指定したキャラクター1人に、2ダメージを与える。

○解説：

魔法の武器である所のフライイング・ソードを造るのと同じ系統の魔導技術によって、楽器を飛ばして攻撃する。  
とはいえ、避難誘導が主任務である為、威力は牽制程度だ。

◆ワオーンと避難誘導

○効果：  
行動決定ダイスを振る前に使用を宣言できる。  
自チームのキャラクターを1人指定し、ポジション移動を行わせる。  
また、自分のHPを直接1点減らす。  
※その後、リタイアしていなければ、行動決定ダイスを振り、アクションを行う。

○解説：

危急の際には、子供を背中に乗せて逃げ出す。  
子供が多くて乗せ切れない場合には、咆え立てたり、服の裾を噛んで引っ張ったりして、集団の誘導を行う。貴族達には、高貴な家柄の子供達を犬で追い立てるという発想が、えらく不評であった。

wvn-you005-TG03-tok08-ver.1.0 illust：-

ステータスマモ

次回ダイス目1

ステータスマモ

次回ダイス目2

ステータスマモ

次回ダイス目3

ステータスマモ

次回ダイス目4

ステータスマモ

次回ダイス目5

ステータスマモ

次回ダイス目6

ステータスマモ

次回ダイス目

ステータスマモ

次回ダイス目

代理カード

夜鳴き猫の

ミニ滑り台

代理カード

夜鳴き猫の

ミニ滑り台

代理カード

朝告げ鶏の  
ジャングルジム

代理カード

朝告げ鶏の  
ジャングルジム

◎夜鳴き猫のミニ滑り台  
初期HP：3 脅威度：1  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム、ブレイメン

○解説  
お尻を突き上げて伸びをしている雌猫の形をした、室内でも使える小型の滑り台。  
子供が滑る時に、「ニャーオ」と鳴く。また、天辺の穴から入って猫の口から出てくる形式で、ちょっとしたトンネル気分も味わえる。

尚、緊急時には窓などからぶら下がり、内蔵された錬金布製の脱出シューターを口から伸ばすことで、建物や高所からの避難経路になることが出来る。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

- D1～2 【 お尻を向ける 】  
効果：このターンは何も行動しない。
- D3～6 【 キャットテイル・ウィップ 】  
効果：【射程2】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える。

○解説：  
順番待ちの子供を守る為、また、脱出シューターを望まれぬ者が使う事を防ぐ為、お尻の方に、猫の尾の形をした長い鞭が備わっている。

◆キャットシュート・エスケープ

○効果：  
行動決定ダイスを振る前に使用を宣言できる。  
自チームのキャラクターを1人指定し、リタイアさせる。  
また、自分のHPを直接1点減らす。  
※その後、リタイアしていなければ、行動決定ダイスを振り、アクションを行う。

○解説：  
脱出シューターは、元の遊具が小さいので収納出来る長さに限界があり、直径的に子供しか使えないが、それでも一般的なお屋敷の三階くらいまでからなら、問題無く対応可能だ。

wvn-you005-TG03-tok09-ver.1.0 illust：-

◎朝告げ鶏のジャングルジム  
初期HP：4 脅威度：2  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム、ブレイメン

○解説  
鶏冠の上に回転翼（ローター）の付いた雄鶏型のゴーレムで、パイプ製の遊具が折り畳まれた物体を、足で挿んで吊している。それは広げるとジャングルジムになり、空中輸送で運んで行って、平地で展開すれば、何処にでも子供の遊び場を作ることが可能だ。

色々な機能を一身に詰め込んだ雄鶏は、でっぴりと太り、普通の家禽の三倍はある。それと畳まれたジャングルジムの、傘程度の直径しか無い回転翼で浮かすのは大変そうだが、運搬時には無人詠唱装置によって軽量化の魔法が掛かるので、見た目には負荷は生じない。  
雄鶏の部分は、ジャングルジムに誰が一番早く登れるか競走する遊び等で、「ヨイ、ドン！」の代わりに「コケッココー！」と鳴いてくれたりもする。  
普段は子供達の健康的な発達に寄与しつつ、一旦事あらば、バリケードとしても活躍出来るだろう。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

○行動表

- D1～5 【 動きが鈍い 】  
効果：このターンは何も行動しない。
- D6 【 破魔の鶏声 】  
効果：【射程1】キャラクターを1人指定する。対象に付与されている、影響力1以下の状態変化を1つ選び、破棄してもよい。

○解説：  
回転翼には、最低限のジャングルジム運搬能力しかないの、咄嗟の反応や細かい対応は難しい。  
また、鳴き声には、無人詠唱装置をわざと故障させて魔術的ノイズを撒き散らす試作機能が組み込まれており、相手方の術的な加護等を壊せる、……かもしれない。

◆鉄格子のバリケード

○効果：  
【発動条件：自分のポジションが「前衛」である】  
このキャラクターが存在している間、自チームの前衛と敵対チームの前衛との間の距離は「2」となり、他のポジション同士の距離も、それに依りて増える。  
但（ただ）し、この特殊能力の発動中、このトークンの敵対チームの前衛との間の距離は、必ず「1」になる。

○解説：  
ジャングルジムの構成パイプを横に広く展開し直すことで、即席のバリケードとなることが出来る。また、その際は、軽量化の魔法を反転させて、自重を増やすことも出来る。  
wvn-you005-TG03-tok10-ver.1.0 illust：-

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

代理カード

キング・  
ブレーメン

代理カード

ジャンク・  
ザウルス

代理カード

代理カード

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

ステータスメモ

◎玩具王『キング・ブレーメン』  
初期HP：15 脅威度：3  
属性：玩具 種族：玩具、ゴーレム、ブレーメン

○解説  
『リュート弾き驢馬の揺り籠』『鍋太鼓打ちの猟犬車』『夜鳴き猫のミニ滑り台』『朝告げ鶏のジャングルジム』の四体に変形合体して誕生する、勇者ゴーレム。  
驢馬が脚部と腰、猟犬が腹部と右腕、雌猫が胸部と左腕と盾、雄鶏が頭部になる。また、雄鶏の吊っていたジャングルジムの構成パイプは、背中の翼と大剣状の警棒、そして各部の補強・延長パーツになる。  
小さな遊具が元であるものの、それでも熊くらいにはなり、賊と正面から殴り合うことが可能だ。尚、翼は飾りで飛べない模様である。

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。  
デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

- 行動表
- D1 【 強度不足で自壊する 】  
効果：自分のHPを直接8点減らす。
  - D2 【 烈風ドンキーキック 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。
  - D3 【 フライング・ハウンド・パンチ 】  
効果：【射程2】指定したキャラクター1人に、1D-1ダメージを与える。
  - D4 【 超猫鞭シールドヨーヨー 】  
効果：【射程2】ラインを1つ指定する。そこにいるキャラクター全員に、2ダメージを与える。
  - D5 【 ゴッド・コケー！・ボイス 】  
効果：キャラクターを1人指定し、1ダメージを与える。更に、対象に付与されている、影響力2以下の状態変化を1つ選び、破棄してもよい。
  - D6 【 必殺、交響殴打剣 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、2Dダメージを与える。

○解説：  
玩具ゴーレム用の小さな魔導コアとはいえ、直列させればそれなりの出力を発揮する。合体前の各自が持っていた機能を強化した攻撃が可能だ。  
超猫鞭シールドヨーヨーは、『夜鳴き猫のミニ滑り台』に備わっていた『キャットテイル・ウィップ』を、猫の顔型のシールドの裏に巻き付け、独楽かヨーヨーの如く回転させながら伸ばし、相手らを薙ぎ払う技。  
必殺技の交響剣は、全ての楽器と鳴き声を使って警棒に魔導振動エネルギーを溜め、殴打と同時に炸裂させる大技。その際、驢馬のシーカー・オーブで相手の弱点を探し出し、雄鶏の軽量化の無人詠唱装置と猟犬の飛翔武器機関の力で相手を空中に浮かせて無防備にし、雌猫の顔型シールドを前面に押し立てて突撃する。

◆止まぬ交響楽（指揮を引き継ぐ）  
○効果：  
このトークンが使役枠に存在する場合、使役主がリタイアしても、このトークン、及び、同じ使役枠に存在するトークン達は、バトルを継続する。  
その時、使役枠はあたかも1人のキャラクターであるかのように行動順を持ち、行動順は使役主の物を引き継ぐ。  
使役主に行動順が回ってきていたタイミングで、使役枠は行動を開始する。  
尚、このトークンがリタイアし、更に同種の効果を持つトークンが1体もいなかった場合は、使役枠のトークン達は、使役主がリタイアした時と同じように破棄される。

○解説：勇者が此処に在る限り、正義の楽曲は途絶えない。  
wvn-you005-TG03-tok11-ver.1.0 illust：-

◎ジャンク・ザウルス  
初期HP：20 脅威度：3  
属性：玩具 種族：玩具

○解説  
辺りに散らばった玩具の残骸達が、最後の意地で生み出すモンスター・トイ。寄り集まり、他の物体をも取り込み、巨大な怪物と化す。その形状は残骸の種類によってまちまちだが、ティラノザウルスを彷彿とさせる姿になることが多い。

<特殊能力>

◆トークン  
このキャラクターはトークンである。  
デッキを組む事は出来ず、サイコロの出目に応じた行動として、以下の行動表を持つ。  
その他の振る舞いに関しては、通常のキャラクターカードと同様である。

- 行動表
- D1 【 酷使された恨み 】  
効果：自分の使役主をリタイアさせる。
  - D2～3 【 テイル・スイング 】  
効果：【射程1】ラインを1つ指定する。そこにいるキャラクター全員に、1D-1ダメージを与える。
  - D4～5 【 スクラップ・バイト 】  
効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、2Dダメージを与える。
  - D6 【 ジャンク・プレス 】  
効果：敵対チームを1つ指定する。その所属キャラクター全員に、1Dダメージを与える。その後、自分のHPを直接2点減らす。

○解説：  
巨体を活かしたパワフルな攻撃に加え、玩具の残骸を吐き出すプレス能力まで備える。  
しかし、その強大な力は諸刃の剣だ。それまでの玩具の扱い方次第では、使役者が報復を受けてしまうこともあるだろう。

wvn-you005-TG03-tok12-ver.1.0 illust：-



アクションカード

C 3

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『びっくりシルクハット/兎』  
 コスト: 3 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『身代わりラビット』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。その後、『ポジション移動』を1回行ってもよい。  
 ●解説: 「ハーイ、ミーの帽子に、ご注モク! この鏢(つば)をポンと叩くとネー? 中からジャジャジャンッ、兎サーン!」

wvn-you005-TG03-act01-ver. 1.0



アクションカード

C 6

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『びっくりシルクハット+/兎』  
 コスト: 6 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『身代わりラビット』を3体召喚し、自分の使役枠に入れる。その後、『ポジション移動』を1回行ってもよい。  
 ●解説: 「ハーイ、ミーの帽子に、ご注モク! この鏢(つば)をポンと叩くとネー? 中からジャジャジャンッ、兎サーン!」

wvn-you005-TG03-act02-ver. 1.0



アクションカード

C 5

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『サプライズ・マント/熊』  
 コスト: 5 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『くまさんウォール』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。  
 ●解説: 「それデハそれデハ、取って置キ! このマントを取り外シ、ヒラリと翻シマスれば——、この場ニッ、森のクマさんヲ、ご招待! クマー!!」

wvn-you005-TG03-act03-ver. 1.0



アクションカード

C 4

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『ミラクル・スモーク』  
 コスト: 4 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: 『属性名か種族名に「玩具」を含む』『初期HP 2以下』『脅威度1以下』のトークンを、自由に2体選んで召喚し、自分の使役枠に入れる。また、自分のHPを直接1点減らす。  
 ●解説: 地面から、無害な色つき煙がポンッと立ち昇る。それが晴れると、玩具ゴーレムが出現している。

wvn-you005-TG03-act04-ver. 1.0



アクションカード

C 3

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『マジック・カフス/ルービック』  
 コスト: 3 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『ルービック・マイン』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。その後、『ポジション移動』を1回行ってもよい。  
 ●解説: ひらひらと喇叭状に広がった袖口を振ると、ルービックキューブ状の浮遊機雷が転がり出てくる。それを相手の進路上に浮かべながら後退する。

wvn-you005-TG03-act05-ver. 1.0



アクションカード

C 6

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『マジック・カフス+/ルービック』  
 コスト: 6 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『ルービック・マイン』を3体召喚し、自分の使役枠に入れる。その後、『ポジション移動』を1回行ってもよい。  
 ●解説: ひらひらと喇叭状に広がった袖口を振ると、ルービックキューブ状の浮遊機雷が転がり出てくる。それを相手の進路上に浮かべながら後退する。

wvn-you005-TG03-act06-ver. 1.0



アクションカード

C 6

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『トリック・ターン/銃士隊』  
 コスト: 6 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『トイ・マスケッターズ』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。  
 ●解説: 軽やかなタップを踏み、その場でぐるりとターンをしてみせる。衣裳の長い後ろ裾が衆目の視界を遮った次の瞬間、足元に甲冑人形達が出現し、進軍を開始する。

wvn-you005-TG03-act07-ver. 1.0



アクションカード

C 7

アニメコン/フリー素材提供: Whitecat 様

illustr: -

『気づけば、そこに——』  
 コスト: 7 属性: 玩具&使役  
 他条件: なし  
 ●効果: トークン『ギロチン・シェリス』か『キリング・ランセ』のどちらか1体を召喚し、自分の使役枠に入れる。  
 ●解説: こんな人形を手に入れた覚えは無い。しかし確かにソレは、そこにあった。

wvn-you005-TG03-act08-ver. 1.0

アクションカード **C 3**

イラスト： -

『エマージェンシー・ホイッスル／驢馬』  
 コスト：3 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

●効果：トークン『リュート弾き驢馬の揺り籠』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。  
 ●解説：危険を伝える信号音波を発し、各ゴーレムに行動を促す。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act09-ver. 1.0

アクションカード **C 3**

イラスト： -

『エマージェンシー・ホイッスル／猟犬』  
 コスト：3 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

●効果：トークン『鍋太鼓打ちの猟犬車』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。  
 ●解説：危険を伝える信号音波を発し、各ゴーレムに行動を促す。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act10-ver. 1.0

アクションカード **C 3**

イラスト： -

『エマージェンシー・ホイッスル／雌猫』  
 コスト：3 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

●効果：トークン『夜鳴き猫のミニ滑り台』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。  
 ●解説：危険を伝える信号音波を発し、各ゴーレムに行動を促す。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act11-ver. 1.0

アクションカード **C 6**

イラスト： -

『エマージェンシー・ホイッスル／雄鶏』  
 コスト：6 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

●効果：トークン『朝告げ鶏のジャングルジム』を1体召喚し、自分の使役枠に入れる。また、自分のHPを直接1点減らす。  
 ●解説：危険を伝える信号音波を発し、各ゴーレムに行動を促す。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act12-ver. 1.0

アクションカード **C 6**

イラスト： -

『エマージェンシー・ホイッスル／ブレーメン』  
 コスト：6 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

●効果：『種族：ブレーメン』を持ち、かつ、『脅威度1以下』のトークンを、自由に1体選んで召喚し、自分の使役枠に入れる。また、自分のHPを直接1点減らす。  
 ●解説：危険を伝える信号音波を発し、各ゴーレムに行動を促す。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act13-ver. 1.0

アクションカード **C -2**

イラスト： -

『トイ・リリーフ』  
 コスト：-2 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

●効果：自分の使役枠の1番目のトークンを破棄する。自分の使役枠にトークンがない場合は、自分のHPを直接2点減らす。  
 ●解説：玩具の軍隊を指揮する為の情報処理が追いつかず、魔導コアに負荷が掛かっている。それを軽減する為、已む無く、使役中の玩具ゴーレムのコントロールを放棄する。もし、そう出来なかった場合、駆体に深刻な損傷を受けてしまう。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act14-ver. 1.0

アクションカード **C -2**

イラスト： -

『機能拡張』  
 コスト：-2 属性：無 他条件：なし

●効果：自分のHPを直接2点減らす。  
 ●解説：頑丈さを犠牲にして、スペースを確保し、搭載出来る機能を増やす。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act15-ver. 1.0

アクションカード **C -1**

イラスト： -

『気取って、コケる』  
 コスト：-1 属性：無 他条件：なし

●効果：自分のHPを直接1点減らす。  
 ●解説：気取った動きをしようとして、失敗する。身体をぶつけた痛み以上に、猛烈に恥ずかしい。

素材提供：Whitecat 様

wvn-you005-TG03-act16-ver. 1.0

アクションカード **C 0**

イラスト： -

『予算削減』  
 コスト：0 属性：無 他条件：なし

- 効果：このターンは何も行動しない。
- 解説：無い袖は振れぬ。振れぬのだ。

wvn-you005-TG03-act17-ver. 1.0

アクションカード **C 3**

イラスト： -

『トイ・ガン』  
 コスト：3 属性：玩具、銃  
 他条件：なし

- 効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、2ダメージを与える。
- 解説：望遠鏡に銃把と羽飾りを付けたような、見た目ファンシーでキュートな銃。それから暴徒鎮圧用のハンドボールサイズの樹脂球を発射する。当たればそれなりに痛い。速度が遅いが、人を殺められる程の威力ではない。

wvn-you005-TG03-act18-ver. 1.0

アクションカード **C 1**

イラスト： -

『おもちゃのパレード』  
 コスト：1 属性：玩具 他条件：なし

- 効果：場にフィールドカード『トイ・ワンダーランド』を設置する。
- 解説：戦闘能力の無い玩具ゴーレム達を大量に呼び出し、華やかに行進させて、子供達を喜ばせようとする。

wvn-you005-TG03-act19-ver. 1.0

アクションカード **C 3**

イラスト： -

『不要な玩具を投げ捨てる』  
 コスト：3 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

- 効果：自分の【カウント：ジャンク】の数値を『3』点増やす。
- 解説：身軽になる為、不要な玩具を投げ捨てます。それは他人に踏み潰されて壊されてしまうかもしれません。それでも後悔しませんか？

wvn-you005-TG03-act20-ver. 1.0

アクションカード **C 6**

イラスト： -

『善意と幻想の最果て』  
 コスト：6 属性：玩具&使役  
 他条件：なし

- 効果：自分の【カウント：ジャンク】の数値を『6』点増やす。
- 解説：ある町が盗賊団に襲われ、大混乱に陥った時のことです。「あそこの庶民のガキ共を盾にして、俺の子供だけ逃がせ」傲慢な貴族のそんな命令を無視し、全ての子供を守る為に奮闘したブリキットは、上位者の命令に逆らう不良品として、廃棄処分にされてしまいました。ジャンクヤードへと送られ、還元機で碎かれるのを待ただけとなった彼女でしたが、その廃品山の前で小さな紫髪の人形が目撃された晩、忽然と姿を消してしまいます。その後には諸説あります。魔界へ渡り、魔王の娘に仕えて悪ガキ共の相手をしているとも、己の存在を幻想へと昇華させ、あらゆる次元の子供の危機に颯爽と馳せ駆ける神出鬼没のガーディアンになったとも伝えられています。

wvn-you005-TG03-act21-ver. 1.0

フィールドカード **S 0**

イラスト： -

『トイ・ワンダーランド』  
 分類：フィールドカード  
 属性：玩具 難所度：0

- 効果：ゲーム上の効果は何も無い。
- 解説：子供心に訴えかける、楽しい光景が広がっている。種々雑多な玩具達が、部屋や広場の至る所で踊り、飛び跳ね、愉快的音楽を奏でていることだ。その前に何が起きていたにせよ、子供達に幸せな記憶を残すことが出来るかもしれない。

wvn-you005-TG03-fie01-ver. 1.0

代理&プリセットカード

名：

1.

2.

3.

4.

5.

6.

代理&プリセットカード

名：

1.

2.

3.

4.

5.

6.

