

◇システム前提◇

■GM権限について■

当システムは、GMを含め、参加者全てが「面白い」と思うことを目的としています。
セッションの中で、ルールの破綻や認識の不徹底によって、ルール通りに運用できない場合があります。
ルールを深く読み直すことで解決する可能性もありますが、時間を浪費することで「面白さ」が失われてしまいます。
そうした場合、問題をどのように解決するか、最終決定権はGMにあります。

GMはなるべく「面白く」なるように裁定し、PLは裁定に不平を言わず、GMの提示した「面白さ」を受け容れてください。

もしも議論が必要だと感じた場合は、アフタープレイで行うようにしてください。

■システム内の表記について■

ダイス 当システムで使用するダイスは100面体および10面体です。
特記がない限り、1Dと表現されている場合、「10面体1つ」のことを指します。

割り算 当システムでは、割り算によって発生した端数を特記がない限り、切り上げます。

◇セッションの進行◇

■セッションの準備■

ログシートの記述について
GMはログシートの以下の項目をあらかじめ記入したうえで、PL全員に配布してください。

シナリオ … 実施するシナリオの名称を記入します。

トレーラー … 実施するシナリオの概要を記入します。
ネタバレをしない程度に関わる事件の内容や、それに関わる登場人物について書いてください。

※ ログシートは経験値の管理シートではありません。
そのセッションのことを、数値ではなく、言葉や絵で記録するシートです。
楽しかった記憶を思い出せるような書き方を心がけましょう。

■セッションの進行について■

セッションには『シーン』という時間の単位が存在し、その繰り返りで成り立っています。
シーンには明確な時間の設定がありません。「物語が一区切りつくまで」をGMが判断し、終了させます。

1. シーンの開始

GMの宣言によって開始します。

2. シーンの終了

GMの宣言によって終了します。

3. シーンへの登場/退場

■通常時の登場/退場について

基本的に、登場/退場は、いつでも宣言するだけで成立します。
判定や、ポイントの消耗などはありません。1シーンに各キャラクター1回ずつ登場と退場ができます。
ただし、状況に無理がある場合などは、GMはその宣言を却下することができます。

■ラウンド進行時(戦闘時)の登場/退場について

通常時の登場/退場ルールに加えて、以下の制限があります。
・コマンドの処理中に割り込む形での登場/退場はできません。
処理の途中で宣言した場合、終了後に登場/退場します。
また、登場時のクロックは9。ターンはZeroとなります。場所はGMが指定した場所に登場します。

■アフタープレイ■

セッション後、以下の作業を行ってゲームは終了となります。

1. Creditの配布

- ・ PC全員にCreditを1点配布します。
- ・ セッション中、戦闘において1回以上敗北した場合、クランの代表者にCreditを1点配布します。

2. クランの成長

配布されたCreditを各班に割り当てます。
詳細の成長ルールはクランの設定～成長の項を参照してください。

■通常判定■

判定は以下の手順で行います。

1. 能力値の指定(GM)

判定内容から、【出力】、【操作】、【認識】、【保守】の、どの能力値がふさわしいかを決定します。

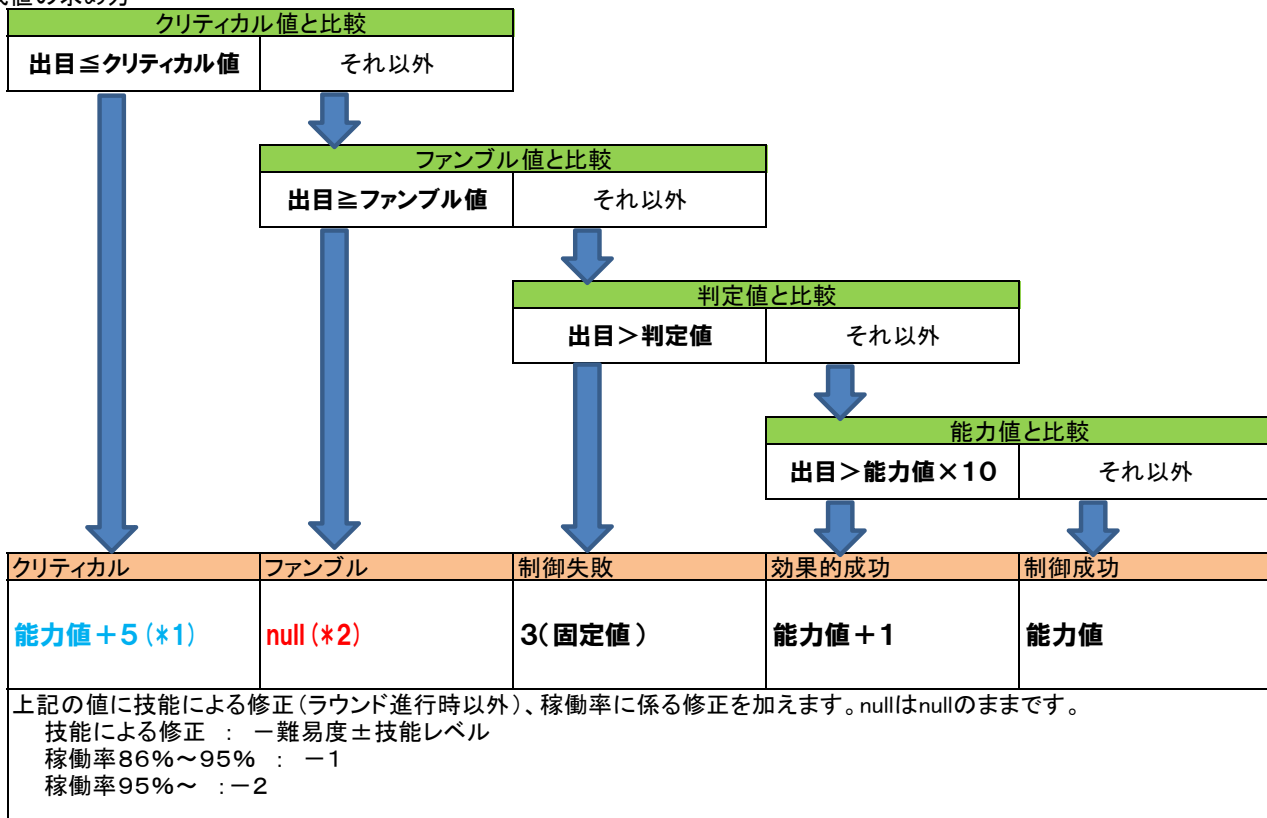
能力値の意味

- 【出力】 … 単純な行動を行う際の威力や、速さに影響します。
 [例] ・重いものを持ち上げる
 ・逃げるものを捕まえる
 ・データを破壊する
- 【操作】 … 複雑な行動を行う際の精度や、速さに影響します。
 [例] ・小回りを利かせて追手を撒く
 ・音を立てずに動く
 ・物を造る、修復する
- 【認識】 … 状況を把握、整理する際の妥当性や、判断の早さに影響します。
 [例] ・聞き耳を立てて、音を拾う
 ・隠されたものを探し出す
 ・暗号を読み解く
- 【保守】 … 現状を維持する際の強固さに影響します。
 [例] ・強い酒を煽って正気を保つ
 ・所持品を隠して持ち歩く
 ・ものごとを忘れずに記憶しておく

2. 達成値の算出(PL)

その行為に対して、自身のタスクが有効に機能したかどうかを判定するステップです。
 タスクを1つ選択して1D100ロールを行い、達成値を求めます。これを制御ロールと呼びます。
 ここで選択しなかったタスクの能力値は以降の処理には関係しません。
 制御ロールを行うに当たっては、**達成値を1減少させて、判定値を+10%することができます。**

達成値の求め方



*1 +5する代わりに+1D10で算出することもできます。

*2 nullはゼロではありません。達成値に対する加算・減算はできません。

3. 成否の決定(GM)

達成値と目標値を比較し、成否を判断します。

- ・達成値<目標値の時、失敗となります。
- ・達成値≥目標値の時、成功となります。
- ・達成値=nullの時、失敗となります。

<目標値の目安>

1～3	:	人間として当たり前の行為(歩く、食べる等)
4	:	誰でもできる簡単な行為
5	:	誰でもできる少し難しい行為
6	:	標準的な難易度
7	:	やや難しい行為
8	:	難しい行為
9～	:	至難の行為

※ 技能の効果が得られたかどうかの成否を決める際、GMが特に指定しない場合、目標値は“6”となります。(対抗判定を除く)

■対抗判定■

ある行動(アクション)に対して、それを妨害(リアクション)する存在がいる場合、両者の判定の達成値を比較して、アクション、リアクションの判定を同時に解決します。これを対抗判定と呼びます。

基本的にアクションの対象となったキャラクターにリアクションの権利が発生しますが、他者が代理でリアクション可能な場合、そのキャラクター1人に権利を渡すことができます。対象が複数いる場合は、その分だけリアクションの権利が発生します。以下の手順で処理してください。

1. 達成値の算出

通常判定のルールに則ってアクション側の達成値を算出します。
リアクション側も同様ですが、技能の使用を明言したり、GMが指定しない限りは、リアクション側は、技能による修正(難易度、技能レベル)を計算に入れません。
これは、リアクションにふさわしい技能をいちいち探す手間を省略するためです。

2. 達成値の比較

両者の達成値を比較し、より大きい方が判定に勝利します。
達成値が同値の場合は、PC側が勝利します。

PC同士の判定の場合は、バフファの高い方が勝利します。
それも同値の場合は、相談によって決定してください。

※1対多の対抗判定

複数人を対象としたアクションには、その対象数分の権利が発生します。
アクション側は1回のみ達成値を算出し、リアクション側はその達成値を目標値にして判定します。

■複合判定■

複雑で、一つの能力値で表現できない行為を行う場合、複数の能力値がかかわる複合判定として解決することができます。
例えば、瓦礫を崩さないよう慎重に【操作】岩を取り除く【出力】場合や、立場を洩らさない【保守】ように交渉し、相手の秘密を暴く【認識】場合などです。
特にGMが指定しない限り、各能力値に求められる目標値は同じです。

1. 能力値の指定(GM)

通常判定と異なり、ここで複数の能力値が指定されます。

2. 制御ロール(PL)

通常判定と同様に制御ロールを行います。
この時、選択するタスクも、通常判定と同様に1つだけです。
2つ以上タスクがあっても、高い能力値だけをピックアップして判定することはできません。

3. 成否の決定(GM)

達成値と目標値を比較し、成否を判断します。
複合判定の場合は、必要となる能力値全てが“成功”でなければ、失敗となります。

■自発的な複合判定■

通常の判定であっても、それを自発的に複合判定にすることができます。

他の能力値で判定をサポートするイメージになり、その場合、目標値を1下げて判定することができます。

基本的にはどの能力値に対しても目標値は同じ値になります。

例えば、【出力】で高所に飛び移るのに、張り出した枝に【操作】でワイヤーを絡み付けて落ちないようにする場合などです。

目標値7で【出力】が6しかない場合、通常の成功では達成値が足りませんが、複合判定にすることで目標値が6に下がります。

これにより、【出力】、【操作】でそれぞれ6以上の達成値を出せば判定を成功させられるようになります。

◇メモリーの取得と使用◇

メモリーとは、そのPCにとっての『特別な記憶』です。

属性値を消費することによって、ログシートのメモリーに記録することができます。

※ 属性値には火、水、土、風の4種ありますが、基本的にはどれを使用しても効果は同じです。

属性値はPCの性格を表すものであり、使用した際には、その属性にまつわる何らかの感情が発露します。

ロールプレイの助けに利用してください。

1. メモリーの取得

特別な感情を抱いた対象を特別な記憶として任意のタイミングで1レベルのメモリーを取得することができます。

対象は、基本的にキャラクターとなります。(人物、キメラ、遺跡の制御人格など)

それ以外の制限は特にありません。メモリー解放(後述)済みの対象でも、再度取得できます。

取得したら、ログシート上の下記の項目に記入してください。

メモリー …メモリー対象の名称を記入します。本名でも、愛称でも構いません。
名前を知らなければ第一印象「おさげの女」などになるでしょう。

関係 …メモリー対象をどのように思っているかを表します。任意の名称を設定できます。

Lv …メモリーをどれだけ強く想っているかを表します。

負荷 …メモリーは、レベル×5%の負荷を持ちます。切断不可能なツールとして扱ってください。

メモリーは、取得直後から、いつでもレベルを上げることができます。レベルはその感情の強さを表します。

当然ながら、負荷も同時に上昇しますので、その分のバフがなければなりません。

メモリーレベルの上限値は3までとなります。

※ ドライブ(C:、D:)に記憶されているメモリーは、そのままでは使用に制限があります。

上記メモリー取得の手順を踏んでログシートに記述することで、全ての効果を使用することができます。

2. メモリーの使用方法

メモリーは取得しているだけでは効果を発揮しません。

メモリーに関連する判定が発生した場合、メモリーの使用を宣言します。

それによって、以下の効果を得ることができます。

サポート

対象を応援したり、援護したりして、判定を成功に導きます。

メモリー対象が判定を行う際、**達成値に±メモリーレベル×1**の修正を与えます。

この効果はステート”シロハタ”時、1ラウンドに1回だけ使用できます。

複数のメモリーが関連していても、修正を与えられるのはメモリー1つ分だけです。

また、多人数から1つの判定にサポートがあった場合、その効果は重複します。

※ドライブに記憶されたままのメモリーでも、メモリーレベル1として、この効果を得ることができます。

メモリー解放

そのメモリーにかかる”想い”を燃焼させ、様々な効果を得ます。

メモリー解放には、メモリーレベル分の属性値を消費しなければなりません。

また、使用後そのメモリーは当セッション中、効力を失います。サポート、メモリー解放に使用することはできず、これまでかかっていた負荷も消滅します。

ログシート上に解放済みと分かるようにメモし、そのまま残します。(消しゴムで消したりはしません)

また、この時、「ドライブに保管」することができます。C:、D:どちらか任意のドライブに書き込んでください。

《気合》

達成値に『**±メモリーレベル×5**』または『**±メモリーレベル×1D10**』の修正を受けることができます。

《逆転劇》※ レベル2以上で使用可能

メモリー対象にまつわる戦闘で使用可能。敵を無力化し、勝ちをもぎ取ります。

演出行動を行う際に使用宣言することで、以下いずれか(もしくは両方)の効果を得ます。

・誰か1体を任意のステートでオーバーフローさせる。

・敵、または味方全体に、ステート”シロハタ”を与える。

《運命粉碎》※ レベル3で使用可能

メモリー対象にまつわる、何らかの奇跡を起こし、力づくでハッピーエンドを導き出します。

悲しい、切ない、理不尽な展開を一つ消滅させます。

1セッションに1回、PC1人だけが行えます。

※ 《逆転劇》、《運命粉碎》は、シナリオを根幹から破壊する可能性を秘めた使用法です。

みだりに使用した場合、セッションそのものをつまらぬものにしてしまうでしょう。

いかなる場合も、GMは宣言を却下できます。

また、セッションのレギュレーションとして、予め使用を禁じても構いません。