

## ◇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

MT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。

### ■シーン進行について■

セッションは『シーン』という時間の単位が存在し、その繰り返しで成り立っています。  
十分流布している考え方ですので、概念についての説明は割愛します。

基本的にシーンには目的が存在しているものですが、これをMTからは指示しないようにします。  
必要に応じてPLから『シーンの目的』を宣言してもらいます。

#### 1. シーンの開始

MTの宣言によって開始します。

オープニングシーンなどを除き、MTはPLから場所、時刻などのロケーションの希望を聞き、適宜描写してください。

#### 2. シーンの終了

MTの宣言によって終了します。

ある程度物語に区切りがついたタイミングで終了させてください。

※ シーンの終了によって、PCは(シロハタを経て)戦闘不能状態を解消することができます。  
それも踏まえたうえで、うまく『物語に区切りをつけて』ください。

#### 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、MTはその宣言を却下することができます。

##### ■ルーチン進行時(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。

・カレント中に割り込む形での登場/退場はできません。

カレント中に宣言した場合、そのカレントの終了時に登場/退場します。

また、登場時のクロックは9。場所はMTが指定した場所に登場します。

## ◇判定◇

### ■通常判定■

判定は以下の手順で行います。

1. 能力値の指定(MT)
2. 制御ロール(PL)
3. 成否の決定(MT)

#### 1. 能力値の指定(MT)

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】(エネルギー) … 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】(コントロール) … 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撤く  
 ・音を立てずに動く  
 ・物を造る、修復する
- 【認識】(ブラウザ) … 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】(セキュリティ) … 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. 制御ロール(PL)

能力値はタスクごとに異なります。

後述の判定方法や、演出などを考慮して、どのタスクを使用するか決定してください。

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。

1D100ロールを行い、下表を参照して達成値を求めます。

| 結果                          | 達成値              |
|-----------------------------|------------------|
| a. 出目 ≤ 判定値の時<br>⇒【制御ロール成功】 | 能力値そのまま          |
| b. 出目 > 判定値の時<br>⇒【制御ロール失敗】 | 1                |
| c. 出目が1～9<br>⇒【クリティカル】      | 能力値 + 1D10       |
| d. 出目が100<br>⇒【ファンブル】       | null (何もない) (*1) |

結果の出目が同時に複数の条件を満たす時、下記の優先順位に従って達成値を求めます。

クリティカル > ファンブル > 制御ロール成功 > 制御ロール失敗

\*1 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(MT)

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>

- 1～4 : 誰でもできる  
 5、6 : 比較的簡単な行為  
 7 : 標準的な難易度  
 8、9 : 難しい行為  
 10～ : 至難の行為

## ■複合判定■

1つの行為に対して、複数の能力値を指定されることがあります。  
これを複合判定と言います。

複合判定では、指定されたすべての能力値で目標値以上の達成値を出さなければ成功になりません。

その他は通常判定と同じ処理です。選択できるタスクも1つ。制御ロールも1回だけです。  
制御ロールに成功、クリティカルしたなら、選択したタスクから、指定された能力値を参照します。

### 複合判定の自己申告

通常判定をPLからの自己申告によって複合判定にすることもできます。  
自力の出力では追い付けない逃亡者に対して、『認識で地形を把握し、回り込む』などの演出を行い、判定の補助とする方法です。  
MTに認められた場合、達成値に1ずつのボーナスを得ることができます。

## ■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。  
これを対抗判定と言います。  
対抗判定は以下の手順で行います。

### 1. アクション側の達成値を算出

通常判定の手順に則って、達成値を算出します。

### 2. リアクション側の達成値を算出

アクション側の達成値がnullの場合  
⇒ この後のステップを省略し、リアクション側が勝利します。

アクション側の達成値がnull以外の場合  
⇒ 通常判定の手順に則って達成値を算出します。

### 3. 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、アクション側が勝利します。

## ■複数人からのリアクションを受けた場合

アクション側の達成値算出は1回のみ行い、リアクション側は同一の値を目標にして達成値を算出します。  
リアクションが成立した場合の処理方法は、各メソッド、機能の記述を参照してください。

## ◇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、あなたが持っている任意の『フォルダ』に対象をメモリー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/成長

属性値を1点使用することで1レベルのメモリーを得ることができます。  
メモリーは論理的なアイテムとして扱い、保持しておく為にレベル×3%のバフファを要します。  
それ以外の制限は特にありません。任意のタイミングで取得できます。

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。<br>名前を知らなければ第一印象でも。その場合は、カッコ書きで本名を書くなどするとよいでしょう。                                        |
| レベル      | …メモリー対象への想いの強さを表します。取得時は1となります。                                                                                           |
| フォルダ     | …あなたが持っているフォルダの中で、そのメモリーに相応しいと思うフォルダを記入します。<br>フォルダはそのメモリー対象をどのように見ているか、を表します。<br>メモリーを取得した以降は、それにならって、然るべきロールプレイをしてください。 |
| 属性       | …取得時に使用した属性を記入します。                                                                                                        |
| /*コメント*/ | …メモリー対象に抱いた想いなど、自由に記入します。<br>迷った時は、属性値に記述したキーワードを参考にしてもいいでしょう。                                                            |

また、メモリーは追加で属性値を1点使用することにより、いつでもレベルを+1することができます。  
当然ながら、負荷も同時に上昇しますので、その分のバフファがなければなりません。  
ただし、レベルの上限値は3までとなります。

※ メモリーの取得、成長は、PCを演出する重要なポイントです。  
取得の際にはぜひ、メモリー対象に対する“想い”を演じてみてください。

### 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。  
あなたが何らかの判定を行う際、その判定がメモリーに関連する場合は、そのことを宣言します。  
それによって、以下の効果を得ることができます。

#### メモリー補正

判定値に±レベル分の修正を受けることができます。  
この効果を得るのに特別なことは必要ありません。  
メモリーが関連する判定ならば、いつでも、何度でも効果を得られます。

ただし、複数のメモリーが関連していても、修正を受けられるのはメモリー1つ分だけです

#### メモリー解放

そのメモリーにかける“想い”を燃焼させ、達成値を爆発的に上昇させます。  
達成値に『±メモリーレベルD10』の修正を受けることができます。  
以降、そのメモリーは当セッション中、効力を失います。メモリー補正、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であることのチェックを入れます。大切な記憶ですから消しゴムで消したりはしないでください。

この効果は、メモリー補正の効果と同時に得ることができます。  
また、メモリー補正の時に使用した以外のメモリーを解放することもできます。  
当然、両方ともその判定に関連している必要があります。

解放したメモリーは無効になってしまいますが、新たな名前と同じ対象をメモリーすることができます。  
『○○さん』だったメモリーを『○○(呼び捨て)』で再取得してみてください。

※ メモリー補正/解放について、修正のプラス/マイナスは、PLが任意で決定することができます。  
マイナスなんてすることがないとお思いかもしれませんが、敢えてマイナスする、というのは時に感動を呼びます。  
たとえば、メモリー対象と知らずに敵対した仮面の少年。  
彼に攻撃を行った瞬間に、メモリーがよぎり、太刀筋が鈍る、という展開を表現できます。