

◇用語◇

MT	… Motherの略。ゲームの進行役。いわゆるGMを指します。
PL	… プレイヤーを指します。
PC	… パーソナルコンソールの略。プレイヤーが使用するキャラクターを指します。
ルーチン	… いわゆる戦闘ターン、ラウンドを指します。
クロック	… ルーチンをさらに細かく区切った時間単位です。
カレント	… 戦闘時、行動中のキャラクターを指します。 一連のアクション、リアクションの処理が終了するまでをカレント中といいます。
メソッド	… 物理行動、物理防御など、戦闘時に行う行動を総称してこのように呼びます。

◇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

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。

1. シーンの開始

MTの宣言によって開始します。

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。

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。チャージはZeroとなります。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】 … 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. 制御ロール(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、下表を参照して達成値を求めます。

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。

結果	達成値
a. 出目 ≤ 判定値の時 ⇒【制御ロール成功】	能力値 + 制御ロールの出目 ÷ 100 (能力値が6、出目が54の場合、6.54となります)
b. 出目 > 判定値の時 ⇒【制御ロール失敗】	3 + 制御ロールの出目 ÷ 100
c. 出目が1～9 ⇒【クリティカル】	能力値 + 1D10 + 制御ロールの出目 ÷ 100 (1D10は5に置き換えることもできます)
d. 出目が100 ⇒【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

■ 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。これを対抗判定といいます。

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、PC側が勝利します。

PC同士の判定の場合は、相談によって決定してください。

■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。

■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。

1. 能力値の指定(MT)

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(MT)

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。

◇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

属性値を1点使用することで、特別な感情を抱いた対象をメモリー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)

メモリーは切断不可能なツールとして扱い、**負荷はレベル×5%**となります。

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。

フォルダ …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。

属性 …取得時に使用した属性を記入します。
対象にどのような感情を抱いているかの、およその指針となります。

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、その分のバフがなければなりません。

レベルの上限値は3までとなります。

※ ドライブ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。

属性値を消費してログシートに展開することで、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。

メモリー補正

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。

メモリー対象にまつわる判定が発生した際、達成値に±レベル分の修正を与えます。
判定自体に自分がかかわってなくても構いません。
この効果はステート”シロハタ”時、1ルーチンに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つの判定にメモリー補正がかけられた場合、その効果は重複します。

※ドライブに保管されたまま未展開のメモリーでも、この効果を得ることができます。

メモリー解放

そのメモリーにかける”想い”を燃焼させ、達成値を上昇させます。
達成値に『±メモリーレベル×5』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」しても構いません。

特殊なメモリー解放

以下に示すのは、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ないものにしてしまうでしょう。
いかなる場合も、MT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。

《逆転劇》※ レベル2以上で使用可能

…絶対的な絶望しかない。
そんな戦況をこそ、覆す価値がある。
みなが地に伏し、泥にまみれた。

今だ…。
立ち上がるなら、今なのだ！！

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”をセットする。

《運命粉碎》※ レベル3で使用可能

必ずや、この人の笑顔を蘇らせる。
そう誓ったんだ。
笑顔を見る前にサヨナラだなんて、
そんな運命許さない！
このオレが！！

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。