How to Play M@id RPG　※N市一宮の過大解釈が多分に含まれています。

* 判定

何か判定をしようと思ったら適当な理由をこじつけて能力をひとつ選んで下さい。

あらゆる達成値は**1D6×[能力値]**で算出されます。

なお複数人で協力して同じ能力による達成値を出すこともできます。

その際達成値は**1D6×[判定に参加するPCの能力値の合計]**で算出します。

複数人で協力して判定する場合はダイスを振る人をひとり選んで下さい。

ルルブには各人の達成値を合計すると書いてありますがひとりで振った方が

~~事故が起こる可能性が上がる~~処理が楽になるので今回はこの手法でいきます。

* 精神的、肉体的、社会的攻撃

攻撃というと戦闘のニュアンスが出ますがこのシステム上では

セクハラなど相手が嫌がる事を行う行為は全て攻撃として処理します。

メイドには行動値という概念がないので宣言すればいつでも攻撃できます。

攻撃するPCは能力をひとつ選んで**1D6×[能力値]**で攻撃力を算出し、

受動側はその攻撃に対して何らかの能力で抵抗の達成値を算出して下さい。

算出方法は先の判定の方法に準じます。なお抵抗を放棄することも可能です。

なお攻撃、抵抗においても複数人での協調行動は可能です。

* 攻撃が成功(攻撃力>抵抗値)の場合

**受動側**に**[攻撃力]÷抵抗に使用した能力値**分のストレスダメージを与えます。

* 攻撃が失敗(攻撃力<抵抗値)の場合

**攻撃側**に**[抵抗値]÷攻撃に使用した能力値**分のストレスダメージを与えます。

* 拮抗(攻撃力=抵抗値)の場合

両者ともストレスダメージを負う事はありません。

ストレスがマイナスに突入すると**ストレス爆発以外の行動は行えません**。

爆発後、各自申告で5分経過すればストレス値が0まで回復することとします。

* 脱衣

仕える身でありながら脱ぐ破廉恥なメイドは**死にます**。

* 寵愛度

寵愛度を消費することでストレスの回復、能力値の上昇、達成値ボーナス

ランダムイベントの発生などを行う事が出来ます。詳細はルルブを読んで下さい。

なお寵愛度が0になったメイドは(社会的に)**死ぬ**ので任意の能力値を一点減少させ

寵愛度を回復させて下さい。回復量は**下げる前の能力値×10**です。