

リリカル・リリィ セッションサマリー

オープニングフェイズ

はじめにGMは初期CUEの値と、ミドルフェイズのサイクル数を宣言する。
その後、各プレイヤーは1回ずつ自身のシーンを行なう。
自身のシーンの終了時に2d6をロールして、それを初期スタミナ(基本的には15)に加算する。

ミドルフェイズ

1. サイクル開始時、各プレイヤーは好きなシチュエーションを書いた紙をGMに渡す。
2. シーンプレイヤーはランダムでそのシチュエーションの紙を選択し、ランダムでシーンに登場するPCを一人選択する。
3. シーン開始前にシーンプレイヤーは1d6をロールし、そのシーンで行なう判定の能力値を決める。
(1:誠実 2:ロジカル 3:わがまま 4:直情 5:自然体 6:ハプニングチャートを振る)
4. 選択されたシチュエーションと能力値に合わせて、シーンプレイヤーは好きなようにシーンを演出し、判定を行なう。
5. 各プレイヤーが1回ずつシーンを終えたら新たなサイクルに入る。GMが指定したサイクルを終えたならクライマックスフェイズに進む。

ミドルフェイズでの判定の成功と失敗

■判定失敗

- ・CUEの値を1d6-【乖離値】減少させる。
【乖離値】=「判定の出目と使用した能力値の差/10」(端数切捨)
- ・CUEの減少値と同値のスタミナを失う。(大失敗時の追加ダイス除く)
- ・自分の失敗カウンターに1つチェックを入れる。

■判定成功

- 以下から1つ利益を選んで、それを適用する。
- ・CUEを1d6上昇させる
- ・自身のLOVEを1d6上昇させる。
- ・同じシーンにいるキャラクター1人に対する「思い出」を獲得する。

ミドルフェイズでできること

■シーンへの登場

シーン開始時に選ばれなかったPCも、シーンプレイヤーの許可があればそのシーンに登場できる。ただし、シーンに登場するためには1d6点スタミナを減らさなくてはならない。

■スキルの使用

シーンに出ているPCはスキルを使用することができる。ただし、コストが払いきれなかった場合はスタミナが0になったうえでスキルの効果も発動されない。(スキルは原則として1シーン1回だけ使える)

■シーンに登場しない場合

シーンに登場しなかったキャラクターは、シーン終了時スタミナを1d6回復する。

クライマックスフェイズ

1. クライマックスフェイズでは任意の順番で各プレイヤーが1回ずつシーンプレイヤーとなり、シーンを行なう。
このシーンではシーンプレイヤーは2回の判定を行わなくてはならない。
 2. シーンプレイヤーとなったプレイヤーは、ミドルフェイズの時と同様に1d6を2回ロールし、2回の判定で用いる能力値を決定する。
ただし出目6が出た場合はハプニングチャートに行かず振り直すこと。
 3. シーンプレイヤーは登場するキャラクターを任意に指定してよい。指定されたキャラクターはコストを支払うことなくシーンに登場できる。
 4. シーンプレイヤーは2回の判定を行なう。判定に失敗した場合、通常通りCUEとスタミナが減少する。
判定に成功したならば、下記の利益のうち1つを選ぶことができる。
 - ・CUEを1d6上昇させる。
 - ・自身のスタミナを1d6上昇させる。
 - また、シーンプレイヤーは獲得した「思い出」を消費して、以下の利益のどちらかを得ることができる。(思い出は連続で消費できる)
 - ・判定直前に1d6をロールしてその判定に対応する能力値を以下のように変更する。
(1:誠実 2:ロジカル 3:わがまま 4:直情 5:自然体 6:1~5が出るまで振りなおし)
 - ・判定失敗時、その判定を振り直す。
 - ・次に行なう判定の成功値を+25%する。
5. 全てのプレイヤーがシーンを終えた時にCUEが1以上ならばグッドエンド、0以下ならばビターエンドとなる。

エンディングフェイズ

グッドエンドならばグッドエンドらしく、ビターエンドならばビターエンドらしく好きに演出するといいい。
また、グッドエンディングを迎えた場合、全てのPCに経験点が与えられる。経験点の値は「初期CUE-クライマックスフェイズ終了時CUE」である。
あなたは任意の経験点を消費して、任意の能力値に消費した経験点分の数値を割り振り能力値を上昇させてよい。
経験点を15点消費することで新たにスキルを1つ取得することもできる。ただし、1体のPCが取得できるスキルの最大数は3つまでである。