

リリカル・リリィ CUE管理シート

現在CUE値

☆CUEが0以下の場合、PCは全ての能力値が10高いものとして扱われる。

☆CUEの下限値は-15である。

ルールサマリー

判定

- ・判定は1d100の下方ロールで行なう。1d100の出目が判定に用いた能力値以下ならば成功である。
- ・判定に失敗したらCUEを1d6+【乖離値】減少させ、失敗カウンターを1つ得る。【乖離値】とは「出目-判定に用いた能力値/10(端数切捨て)」の絶対値である。
- ・原則としてダイスの出目が5未満ならば大成功、95以上ならば大失敗である。
- ・大成功を出したらLOVEの値を1d10増加させる。大失敗を出したならばCUEを更に1d6点減少させ、失敗カウンターを2つ得る。
- ・LOVEを獲得したPCは、このセッション中全ての能力値がLOVEの数値だけ大きいものとして扱う。

スタミナ・コスト支払い

- 以下のようなときスタミナを支払う必要がある。
- ・シーン開始時にシーンプレイヤーに選択されていない状態でそのシーンに登場する。(1d6)
 - ・判定に失敗する。(減少するCUEと同値。大失敗の場合の追加ダイスぶんは除く)
 - ・特技のコストを支払う。(特技による)
- また、スタミナが0になった場合、1以上に回復するまでそのPCは全ての能力値が20低いものとして扱われる。スタミナの下限値は0である。

スキル

- スキルの使用手順は以下の通りである。また、特記なき限り、スキルは1シーンに1回だけ使える。
1. スキルの使用を宣言する。
 2. スキルのコストをロールする。もしコストが現在のスタミナを越えてしまったらスタミナは0になりスキルの効果は発動されない。(ジャスト0はセーフ)
 3. スキルの効果が発動する。

失敗カウンターの消費

- PCは判定に失敗するごとに1つ失敗カウンターを得る。(最大3つまで)PCは失敗カウンターを消費することで利益を得ることができる。
- [失敗カウンター1つ消費]
スキルの使用宣言時に消費。スキルのコストを半分(端数切捨)にする。またはシーン開始時に消費を宣言することで、自身のスタミナを2d6回復する。
- [失敗カウンター2つ消費]
スキルの使用宣言時に消費。スキルの使用コストを0にする。またはPCが選択した属性の「起死回生」を使用する。
- [失敗カウンター3つ消費]
判定直前に消費。判定の成功率を+50%する。