

王よ、ご覧なさいませ
あの星々の輝き、ひとつひとつが
すべて命の煌めきなのです

ならば妃よ、その全ては余が統べるに相応しいものであらう

そうではございません
命とは即ち、物語
積み重ねられた過去の歴史
今、其処にある幸福と営み
遥か彼方へと馳せる想い

連綿と紡がれる物語であると…
ならば、此の刻もまた、彼方より見上げる星の輝きであらうか？

…星は煌き、命、物語
わたくしたちとて同じでしょう

お話いたしましょう、王よ
遠く彼方の、すぐ傍にある、幾つもの輝く物語…

STARRY EPIC

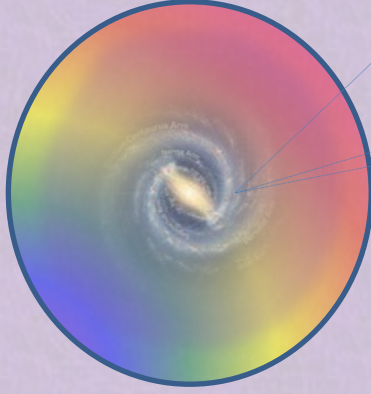
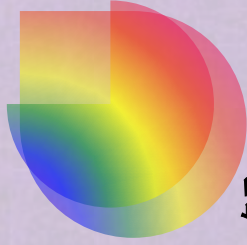
～煌めく星の物語～

…遍く星は物語…

S☆E概観図

虚空

- ・宇宙に似て非なる、何も無い空間
- ・様々な元色が混じりあい暗く見える



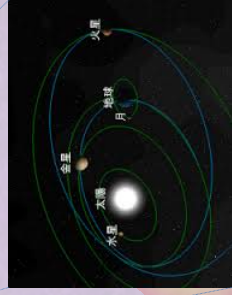
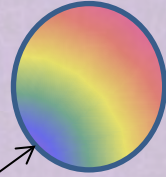
中心にインデックス

- ・外から見ると書のような形をしている
- ・このどこかにアカシックレコードがある

リージョンの内部

家ひとつ、街ひとつといったものから、お盆型の世界、広大な宇宙など、リージョンの内部は様々な形態がある。

大小様々なリージョン



STARRY☆EPIC基本

■はじめに

▼ゲームの概要

STARRY☆EPIC (以下、S☆E) は様々な物語の中へとダイブし、それを修復、再構成することでより良い結末へと導くファンタジーRPGである。

ファンタジーと言っても、S☆Eには様々な世界＝物語がある。

S☆Eにおける物語とは、様々な宇宙や世界の中心にあるとされる“アカシックレコード”に記録され、現在もなお進行している歴史や出来事でもあり、アカシックレコードは、そうした全ての事象が収められた巨大な図書館であり、全ては遍く、物語なのだ。

▼物語に巣食う異物

書籍には蟲が湧く。

例えでもなんでもなく、それが紙でできた本でなくとも、ページを、文字を、挿絵を、つまりは世界の記録と風景を食い荒らし、別の異質な“何か”に変えてしまうものがある。

世界という物語に湧き出したこのような蟲を“ビプロバグ”という。

ビプロバグは意思を持っているわけでもなく、ただ何となく発生し、物語の在り様を歪めていく。

そして、その物語の中に住む者たちにとって、ビプロバグは存在すら認識できない異質な何かであり、殆どの場合対処など不可能である。

▼リライターと†ドラマツルギー†

物語を食い荒らすビプロバグを駆除し、物語を正常に修復することができる存在。それこそがリライターである。リライターもまた、あまたに存在する物語＝世界の住人であるが、何らかの不可思議な要因によって物語に干渉する力を手にし、それによってビプロバグを認識し駆逐することが可能となる。

そして、リライターの持つ多くの力のうちでも最も強力な切り札となるのが†ドラマツルギー†である。

†ドラマツルギー†は世界の法則や常識を逸脱した圧倒的な力や奇跡の発現であり、リライター達にとって最強の“ペンにして剣”なのだ。

▼虚空へと回帰するもの“アカーシャ”

リライターが物語を修復する上で最も強大で困難な障害となるのが、アカーシャと呼ばれる存在だろう。

アカーシャは数多の物語を食い潰して肥大化したビプロバグや、それらによって変異した登場人物、物、現象などの成れの果てである。

アカーシャの力はもはやどのような世界や物語のルール、概念にも囚われることなく、天変地異や事象の歪み、直接的な破壊の力や常識を超えた結果として発現していく。アカーシャの持つ強大な力は†アカーシャの剣†と呼ばれ、この力はいずれ世界と物語を通じてアカシックレコード自体にまで及びこととなる。アカシックレコードへの直接的な関与は、即ち、全ての宇宙、世界、概念、法則、理論、事象、時間、空間、意識、精神、肉体、状況、状態といった要素への支配となり、たった一人、あるいは一つの意思によってアカシックレコードが掌握された場合にどのような結果が待っているのかは定かではない。いずれにせよ、アカーシャがアカシックレコードに到達すれば、その先に待つのは恐らく、絶望しかないのだろう。

▼TRPG

S☆Eは前述のような宇宙観や概要を持つ世界の中で、TRPGを用いて行うゲームである。

TRPGとは、一人のゲームマスター (以下GM) が用意したシナリオに、数名 (2～6名程度が良いだろう) のプレイヤー (以下PL) が参加して行う。

TRPGでは、シナリオ＝物語での出来事は、口頭やイラストの提示などで語られ、行動などの結果はある程度のランダム性をもった判定によって処理される。

▼ゲームの目的

S☆Eをプレイする目的とは、歪められたシナリオ＝物語を修復し、物語が、その世界の人々が、そして何よりプレイするあなた達自身が望む、正常な結末や未だ見ぬハッピーエンドへと物語を導くことである。

そうすることでビプロバグやアカーシャは駆逐され、アカシックレコードは護られる。

アカシックレコードがある限り、数多の世界と物語は存続する。それはあなたたちを含む、物語を手にとって楽しむ多くの人々に、希望と幸福を齎してくれるだろう。

▼用意するもの

S☆Eをプレイするためには、以下の準備が必要である。

- 筆記用具
- ルールの習得

以上の二点は各自が準備せねばならない。ペンくらいは愛用のものを用いるのが良いだろうし、君だっていちいち空気の吸い方をレクチャーしたりされたりなんて面倒くさいだろう？

続いてGMはシナリオやアカーシャなどのデータ、各種シート類のコピーを準備する必要がある。シナリオやデータは本書に掲載されたものを使用しても良いし、慣れてきて何度も遊ぶようになれば、すぐに自作したものを使いたくなるだろう。

シート類についてはキャラクターシートくらいはPL側で準備して、予めキャラクターを作成しておくといったことをすれば、余計な時間を省けることもある。

SNSやメールなどがあれば事前の相談はいくらでも可能だ。筆者にしてみれば便利になったなあと感じ入る・・・。

あとはトランプのデッキを二組ほど用意しておこう。

後述となるが、S☆Eでは判定などのランダムな数値の算出をトランプで行う。

・・・なに？

サイコロのほうが“振ってる”感があるって？

安心したまえ。

本書の最後にはちょっとしたオマケとして、サイコロを使ったプレイの方法も掲載しておこう。

▼ゲーム用語

以下は本書における用語等の解説である。

• セッション

1回のゲームのプレイを纏めて、1セッションと呼ぶ。

• シナリオ

セッションで用いるシナリオ、またはその実際のプレイ。

• 参加者

GM、PLを含む参加者。つまりは君達のことだ。

• GM

シナリオの進行を行い、NPC等の行動や判定を管理する。

• PL

シナリオをプレイする参加者。各自が1体のリライターを操作してシナリオに参加する。

• キャラクター

シナリオ内に登場する人物等の総称として使用する。

• リライター

PLが操作するプレイヤーキャラクター。

• ステラ

一つのステージでの中心となるリライターを担当するPLのこと。ステラのリライターはそのステージに自動的に登場する。

• NPC

リライター以外の登場キャラクターの総称。

• ゲスト

データを持つNPCのこと。

• エキストラ

データを持たないNPCのこと。エキストラの生死や状態はとくに指定がない場合、参加者の一存で決定できる。

• エネミー

ヒプロバグ等を含む、敵となるキャラクターやデータのこと。

• モブ

モブエネミー。集団で形成された、いわゆるザコ敵。

• スタンド

単独のデータを持つ一般的なエネミー。

• アカーシャ

多くのシナリオにおいて、アカーシャは最後に立ち上がる強敵、つまりはボスエネミーとして扱われるだろう。

• スクリプト

リライターの力を表すデータ。属する[レイス]で身に付いた技術や、[カテゴリ]によって得る特殊能力など。

• タイミング

キャラクターの行動機会。たとえば、ステージに登場したキャラクターは基本的にS：サブアクションとM：メインアクションができる等。詳しくは後述。

• 技能、技能レベル

行動に関するキャラクターの習熟度。《技能》レベルが高いほど成功しやすい。トランプについてのルール、判定のルールに詳述。

・インデックス
全ての中心にある場所。
それほど大きくはない、ちょっとした一つの世界のよう
な場所であり、アカシックレコードの設置場所でもある。

・ゲート
インデックスから続く、各種の世界や物語へと移動する
ための門。
移動先のイメージに併せてか、転送装置や扉、荘厳な門
構えなど、様々なデザインである。

・アカシックレコード
インデックスに設置された“全て”が収められた場所。
しかしながら、どのような形のもので、どのように“全
て”がそこにあるのかは誰も知らず、ただ、アカシック
レコードが掌握されることは“全て”の絶望と消滅であ
るとだけ定義されている。

・リージョン
インデックスから続く様々な世界。
何も無い宇宙であったり、我々の住む地球のような世界
であったり、リージョンによっては複数の世界を内包し
た巨大な多重世界であったりもする。

・トレーラー
シナリオの導入として用いる予告編。

・ハンドアウト
トレーラーでは補完できない各リライターの簡単な状況
設定などを説明するためのもの。PLがリライターを
作成する際には、このハンドアウトを参考にしよう。

・カタログ
リライターの作成やシナリオ開始前の準備を行うタイミ
ングである。
本文中に、「キャラクター作成時」や「シナリオ開始
前」とあれば、このタイミングのことでもある。

・ステージ
シナリオ内での一場面であり、実際のプレイにおいては、
その一つの区切りを示すものである。
時間軸や場所に捕らわれず柔軟に物語を構成し、進めて
いくために、多くのTRPGシステムでも同様の手法が
取り入れられており、これを特にステージ制と呼称する。

・プロット
ビプロバグによって歪んでしまったステージの状況や、
それを修復するために必要な、判定やイベント、戦闘な
どの方法を記載したもの。
プロットシートによって管理する。

・序章
シナリオの導入部分となるステージ。

・終章
シナリオのクライマックスとなるステージ。アカーシャ
との戦闘が主となり、本書の多くのデータ類も、主にそ
うした戦闘で用いるルールに関するものがメインである。

・エピローグ
シナリオの後日談として、リライターやゲストなどのそ
の後や、今後のちょっとした予兆が語られるステージで
ある。
言うまでもなく、S☆Eをプレイするということは、こ
のエピローグを、どれだけ君達の満足するものへと導け
るか、ということと同義であるといえるだろう。

・後書き
セッション終了後のデータのリアルタイムや経験点の配布、
後片付けなどを行うタイミングである。

▼数値や記号、計算式等の取り扱い

以下は数値や記号、計算式等の取り扱いである。

・端数
端数は基本的に切り捨てとする。切り上げの場合は別途
にそれを記載し、四捨五入などは行わない。

・計算の順序
計算の順序は四則演算の順に従って計算すること。

・記号の取り扱い
○ / 計算、及び文章の括弧書き
□ / ゲーム内での効果や数値の表記
◇ / 技能
《》 / スクリプト
□ / アイテム
□ / 能力値と副能力値
†† / ドラマツルギー
‡‡ / アカーシャの剣

■トランプについて

S☆Eではトランプを用いてランダムな数値を求めたり、様々な効果を使用するためのコストとする。

本項はそのトランプの使用に関わる基本ルールである。

▼カードのプレイとドロー

何らかの効果や処理によってトランプを場に出す事を、カードのプレイと呼ぶ。

また、山札からカードを引いて手札に加えることを、ドロー n と呼称する。 n はドローできる枚数となる。

・数字の扱い

2~10/数時通りに扱う

絵札/数字は10として扱う

エース/数字は20として扱う

ジョーカー/任意のスートの任意のカードとして扱う

・トランプの状態

山札/カードをドローするための山

棄山/使用されたカードを順番に重ねて置く

手札/各自参加者の手持ちのカード。基本的にPLの手札はオープン、GMの手札はクローズとする。

▼カードのプレイ方法と基本的な判定のルール

・判定

《技能》レベル枚までのカードをプレイし、その数字合計を達成値とする。

達成値 \geq 目標値ならば成功。

・対決

アクション側とリアクション側で達成値を比べること。

同値の場合はリアクション側が勝利となる。

・カードボーナスとペナルティ

CB n 、CP n などと表記される。 n は整数である。

それぞれ数字がプレイできるカードの枚数に修正され、

CB1ならば+1枚、CP2ならば-2枚といった処理を行う。

・アドバンテージ

キャラクターの得意分野など有利な状況を表すルール。

セッション開始時に、任意の【能力値】1カ所にスートを1つ割り当てる。この割り当てや、割り当てたスートのカードがプレイされた状態をアドバンテージと呼ぶ。

アドバンテージは、セッション開始時に【能力値】1カ所を選択することができ、如何なる方法でも同時に3カ所以上のアドバンテージは得られない。

・【能力値】ボーナス

プレイしたカードの中にアドバンテージカード一枚でもあれば、達成値に+【能力値】される。

例えば《白兵》は【勇気】に属する技能である。

《白兵》の判定において、【勇気】に設定したスートに合致したカードを一枚でもプレイしていれば（つまりアドバンテージを得た状態であれば）、達成値に【勇気】の数値が加算されるのだ。

・山札からのプレイ

判定時のカードのプレイは山札から行ってもよい。

例えば3枚プレイできる時、山札からランダムに2枚、手札から1枚という出し方をしても構わないし、全て山札からという完全にランダムな数値となる方法でもよい。

・プレイするカードの枚数

プレイするカードの枚数は上限内であれば任意の枚数でよい。ただし、最低1枚はプレイすること。（ただし判定を放棄することはできる。その場合の達成値は0とみなす）

CP等によってプレイできる数が0枚以下となった場合でも1枚はプレイできる。ただしこの場合は【能力値】ボーナスを加えることはできない。

・差分値

効果や処理においては対決時の達成値差分を求め、それを使用する場合もある。

このような数値を「差分値」とする。

・ダメージロール等

ダメージや回復等のような数値を求める場合は、その効果に設定された枚数分のカードをプレイし、その合計値を求めること。（Noといった表記がされている）

このような場合には、手札と山札を組み合わせてカードをプレイしてもよい。

勿論、全て山札から、或いは全て手札からプレイすることも可能である。

・コストの支払い

コストを支払う際は、一つのスクリプト等につき1枚、コスト以上の数値のカードを手札からプレイする。

山札からはプレイできないし、複数のカードをプレイして合計で一つのコストとすることや、1枚のカードで複数回のコストを支払うこともできない。

■キャラクターの作成

S☆EではPLの分身となるリライターを作成するにあたって、幾つかのデータを自由に組み合わせて作成する方法が、最も一般的な方法として設定されている。たくさんのルールを覚え、膨大なデータを理解し、必要なものを抽出して組み合わせていく作業は、それほど単純で楽な作業ではない。しかし、この方法を用いることで、君はより思い通りにキャラクターを作成し、深くS☆Eの世界とセッションにのめり込む事ができるはずだ。本項ではそのためのキャラクター作成ルールについて解説していこう。

▼キャラクター作成の手順

- 1・キャラクターのイメージ
- 2・[レイス] と [カテゴリ] の選択
- 3・【能力値】 と 【副能力値】 の算出
- 4・〈技能〉 の選択
- 5・《スクリプト》 の取得
- 6・アイテムと装備の選択
- 7・パーソナリティの設定
- 8・全体の数値等の確認と決定

▼キャラクターのイメージ

まずはじめに、君が作りたいキャラクターをしっかりとイメージしよう。

GMからハンドアウトが提示されているのなら、それをよく読み、予めキャラクターの役割分担を決めているのであれば、それに沿ってどんなキャラクターにするかを考えるのだ。

「ハンドアウトが新米冒険者で、攻撃役を担当するから、剣の腕一つで英雄になることを夢見る若者にしよう」とか、「大富豪の子女という設定で、支援役を担当するから、大人顔負けの天才美少女戦術家にしよう」とか、そんな感じだ。

S☆Eでは様々な時代や世界観のキャラクターが混在することになるし、老若男女や生物としての種族の別は、特にデータの差にはならない。そうした差が発生する場合は、それを有利に扱うためのデータが選択できるように設定されているのみである。

そのため、君はGMや他のPLと相談して、自由にキャラクターをデザインして構わないのだ。

それこそいきなりイラストから描きはじめてもいいからかまわない。

ただ、あまり長々と時間をかけすぎるのはよくないだろう。

せっかく作ったキャラクターを活躍させるためのプレイ時間に支障が出てしまうのでは、本末転倒というものだろう？

▼ [レイス] と [カテゴリ] の選択

キャラクターは1種類の [レイス] と、1~2種類の [カテゴリ] というデータを備えている。

[レイス] はキャラクターが住んでいる（あるいは生まれ育った）時代性や世界観を表し、キャラクターが持つ〈技能〉と取得できるアイテムや《スクリプト》に影響する。

そして [カテゴリ] はS☆Eの世界観における、特殊な能力の大まかな分類を意味し、【能力値】や取得できる《スクリプト》、そして使用できる†ドラマツルギー†の種類に関わってくる。

まずは [レイス] を一つ、 [カテゴリ] を1~2つ、それぞれ選択しよう。

選択したものをそれぞれ、キャラクターシートの [レイス] と [カテゴリ] の欄に書き込むこと。

さらに [カテゴリ] に設定された†ドラマツルギー†も同様に書き込んでおく。もし [カテゴリ] が一つなら、その†ドラマツルギー†を2回使用できるということになる。（後述の [RP] のルールも参照）

▼ 【能力値】 と 【副能力値】 の算出

次に選択した [カテゴリ] に設定された【能力値】を合計する。 [カテゴリ] が一つなら、単純に2倍すればよい。

そして合計した【能力値】の任意の1箇所+1を加えよう。ただし、0の【能力値】があるなら、それに+1を加えなければならない。もしそれでもまだ0の箇所があれば、最も高い【能力値】に-1し、0の箇所に+1すること。

【能力値】を算出したら、次は以下の計算式に従って【副能力値】を算出し、それぞれキャラクターシートに記入しておこう。

・ 【副能力値】 算出方法

$$【HP基本値】 = (【勇気】 + 【精神】) \times 3 + 20$$

$$【行動値】 = 【勇気】 \times 2 + 【技巧】$$

$$【制権限界】 = 【技巧】 \times 2 + 【精神】 + 5$$

$$【常備化ポイント】 = (【社会】 + 【精神】) \times 2 + 5$$

$$【財産点】 = (【技巧】 + 【社会】) \div 3$$

$$【フラグ上限】 = 【社会】 \div 2 + 5$$

各種の【副能力値】は、取得した《スクリプト》や選択した装備によって変化する。

▼ 〈技能〉 の取得

選択した [レイス] の〈技能〉取得数に従って各〈技能〉の横の○を塗り潰そう。さらに任意で1ヶ所を塗り潰せる。●の数がその〈技能〉のレベルとなる。

・〈技能〉の分類

【勇気】の分野：〈白兵〉〈回避〉〈運動〉〈隠密〉
勇気に分類される技能は、自ら危険に飛び込む、あるいは危険行為を前提としているものがある。

【技巧】の分野：〈射撃〉〈盗技〉〈製作〉〈制御〉
技巧に分類される技能は、反復学習や訓練、また、感覚的な才能に基因する技術がある

【精神】の分野：〈魔法〉〈意思〉〈知覚〉〈知識〉
精神に分類される技能は、感性や教養によって養われ、知能や感情に関するものとなる

【社会】の分野：〈情報〉〈交渉〉〈目星〉〈幸運〉
社会に分類される技能は、他者と関わりを持って生きていく為の技術や、そうした場面で働く天性の才能を現したものとなる

▼《スクリプト》の取得

《スクリプト》はリライターが持つ最も一般的で汎用性の高い、それでいて確固たる戦力となる力だ。

《スクリプト》はキャラクターが属する [レイス] での基本的な生存技術や一般技術であったり、[カテゴリ] によって得ることができる特殊な能力であったりと様々で、所謂、必殺技や魔法のようなスタンスを備えたものが多くを占める。

◆《スクリプト》の取得ルール

キャラクターを作成する際には以下のルールに従って《スクリプト》を取得すること。

1・取得している [カテゴリ] の [種別：自動] の《スクリプト》を全て取得する。[種別：選択] の場合は任意の一つを選択して取得する。[シングルカテゴリ] であれば、[種別：自動、LVn] の《スクリプト》は2レベルで取得することになる。

2・取得している [レイス] と [カテゴリ] の《スクリプト》を、1で取得したぶん合わせて合計で7レベルぶんになるように取得する。このとき [種別：LVn] のものは最大で2レベルまでとする。また、[前提：シングル] や [前提：[レイス]] の《スクリプト》は、指定された [レイス] のキャラクターや、[シングルカテゴリ] のキャラクターでなければ取得できない。

▼アイテムと装備の選択

・アイテムの取得

取得している [レイス] のアイテム一覧の中から、合計でキャラクターの【常備化ポイント】までのアイテムを取得する。アイテムを取得するために必要な【常備化ポイント】は、各アイテムの [価格] の項目の右側の数字となる。

・アイテムの装備

アイテムの中には装備しなければ効果を発揮せず、使用することもできないものがある。このようなアイテムは [種別：装備◎] のように◎が付記され、キャラクターは合計で【制御限界】までのアイテムを装備することができる。

このとき、[種別：騎乗◎] のアイテムは【制御限界】や【制御値】に係わらず一つしか装備できない。装備による [制御値] の合計が【制御限界】+1以上となった場合は、全ての装備のデメリットのみを適用し、使用は一切行えない。デメリットとは、マイナスの数値や、GMが判断した不利な効果の全てとする。

▼パーソナリティの設定

キャラクターにはゲーム的なデータ以外にも、キャラクター自身の個性のようなものを表現したデータを備えている。これをパーソナリティと呼ぶ。

名前や年齢、性別などがそうしたパーソナリティの代表的なものとなる。

◆名前等の設定

・ [名前]

S☆Eのキャラクターに名前の付け方の制限はない。取得している [レイス] を参考にそれっぽい名前を付けてあげよう。

・ [外見設定]

年齢、種族、性別を含む外見的特徴等の設定である。リライターはリライターとなった時点で、言語や社会性、常識などの要素を超えて、互いにコミュニケーションが可能となるので、極端なことを言えば人間の姿をして人間の言葉を操ることができないという設定でも構わないと言えるだろう。

しかし、他のリライターやPLから見て、あまりに理解し難いものになってしまうことだけは避けよう。ゲームをする私たちはあくまで人間なので、その常軌を逸脱しすぎては元も子もないのだ。

なお、S☆Eのゲームシステムにおいて、老若男女や生物種による能力的な有利不利はとくにない。

・ [スタイル]

スタイルはいわゆる生業、キャラクターが普段はどのような職や立場で、どんな生活をしているのかを設定する項目だ。

ロマネスクの議員や兵士、ダークエイジの貴族や農夫、ブルーアークの学生や探検家など、あなたの [レイス] や [リージョン] を参考に自由に設定してよい。

◆ [フェイス] の選択

[フェイス] はキャラクターの信念のようなものを表すデータである。

信念という思想や行動を縛り、キャラクターを動き難くするものに聞こえるかもしれないが、[フェイス] はどのような場面やどのような物語にでも関わりを持てるような内容で設定してある。

以下の [フェイス] から一つを選択して、その効果を得ること。効果が二つある場合は、任意でどちらかを選択しよう。

探求／あなたは未だ探求の途上にある。己が信念が何処に在るのか？ それを見つけることがあなたの信念だ。

効果：1シナリオに1回、判定にCB1

闘争／あなたは戦いを求めている。強敵を屠り屍の山を築くのか、或いは大河の如くその血を流させるべき標的がいるのだろうか？

効果：命中判定+1 / ダメージロール+3

財宝／あなたが欲するものは財宝だ。有象無象、玉石に拘らず、財宝とされる全てのものを手にしてみたい。砂利も砂金も全てがあなたに降り注ぐ、そのときは来るだろうか？

効果：【行動値】+1 / 【制御限界】+3

知識／あなたはあなたを満たす森羅万象の知識を求めている。知れば知るほど識りたくなるし、識ることで識らないことがあると知る。知識とはそういうものだ。

効果：魔法の達成値+2 / 戦闘以外での判定+1

名誉／あなたにとって最も重きを置くべきは、誇りと誉れだろう。常に名誉ある行動を心掛け、矜持を示し続け、尊厳に満ちた終わりを迎えることこそ、人の道であるのだから。

効果：リアクション+2 / 【常備化ポイント】+2

奉仕／あなたにはあなた自身がない。常に他者のために。そう思い、そのように考え、生きることがあなた自身であるとも言える。空しくないかと問われれば、あなたは笑顔で返すだろう。「あなたのために祈りましょう」と。

効果：[フラグ] 最大数+1 / 回復値+3

虚無／あなたは信念と呼べるものを持っていない。最初からからっぽなのか、それとも信じたその先で喪ってしまったのか。いずれにせよ、今のあなたは空虚だが、故に無窮だ。

効果：【最大HP】+10

◆ [フラグ] の獲得

作成時のキャラクターは [フラグ] を一つ獲得している。

[フラグ] とは特定の人物や物事と深い関連性を得ていること示すデータで、[フラグ] の数はそのまま手札の基準枚数となる。

キャラクター作成時には、本書のユニークキャラ一覧から任意のキャラクターを選択し、[フラグ] を獲得しよう。

▼全体の数値等の確認と決定

以上でキャラクターの作成は終了である。

一度最初から各項目を見直し、記入漏れや数値の計算ミスがないかを確認するようにしよう。

■ [レイス] と [カテゴリ]

S☆Eではキャラクターを構成する大きな要素として [レイス] と [カテゴリ] がある。

[レイス] はキャラクターがどのような世界の出身なのか、そして [カテゴリ] はライターとなることで得た能力の系統のようなものを現している。

▼ [レイス] と [リージョン]

[レイス] とは世界の持つ属性や系統のようなものだと考えるとよい。そして同一の [レイス] を持つ世界はそれこそ星の数だけ存在する。そうした個々の世界のことを [リージョン] と呼ぶ。

[レイス] には以下の6種類が存在するが、そのほかにもまだ未知のレイスが存在しているのかもしれない。

• ロマネスク

ロマネスクとは黎明の世界である。

知的生命体が社会を形成するにあたって、学問や法制度などのシステムの基礎が生まれていった世界風景だ。世界と社会そのものが急速に成長し続ける時代であり、人は爆発的な速度で版図を拡げ、後の時代に多くの英雄の物語を遺していくことだろう。

• ダークエイジ

中世暗黒時代に代表されるような、極めて過酷な世界観である。

社会やそこに住む人々が一様に閉塞感と絶望に支配されており、政治腐敗や天変地異のような、個人では如何様にも太刀打ちできない現実が蔓延している。

また、そうした事象の影響からか、或いは原因としての役割を押し付けるためか、昼なお昏い水辺の底や深い森の奥、そして都市の影の隙間には、恐ろしい魔物たちが潜んでいるのだとされている。

・フェアリーテイル

フェアリーテイルは剣と魔法のファンタジーだ。

他のレイスと似たような風景や社会構造を持つものの、しかしそこには人間とともに、妖精や魔物、神や悪魔の類が、時に試練を与える側として、時に恐ろしい支配者として、また時には良き友として、不思議な魔法で彩られた世界にて共に暮らしている。

時代性や文明の程度によらず、不思議、神秘、魔法などといった存在が当然のように受け入れられているのが、このレイスの特徴である。

フェアリーテイルには果てしない冒険や未知の世界への架け橋があることだろう。

・サイバーネスツ

高度なテクノロジーと退廃したモラルに包まれた世界観。サイバーネスツを備えた世界は、技術的な分野において比較的進んだ特徴がある。それによって、魂＝データ、霊体＝エネルギーが宿る肉体という概念が、炭素化合物（有機物）だけでなくケイ素や金属のような無機物にまで通用するということが常識になりつつある。

街を無機質な光が彩り、人類を含む多くの生命は種としての滅びを待ちつつも、肉体を機械へと置き換え、もはや個別の何かになりながら生きているのだ。

或いは発達しすぎた技術は、すでに滅び去った生命をデータだけの存在に換え、未だに世界という形だけを留めているかもしれない。

だがそんな灰と銀色の世界にも、まだ心が何処かにあるはずだ。

・ブルーアーク

近代から現代における文明社会や、それまでの既存の常識にとらわれない新たな概念が生まれる世界観。

だが進んだ文明とは裏腹に、ダークエイジとはまた一線を画す災害や事件も多く、終末的な思想も蔓延している。それ故まるで何かの予兆のように超能力や魔術じみた力に目覚める者が現れ、同時に古来から息を潜めてきた闇の住人たちもまた活動を活発にし、互いに戦いを繰り広げているだろう。

アカシックレコードに“第六の時代”と記された碧き世界からは、蒼い滅びの光が虚空へとたなびいている。

・マーヴェリエンス

理想社会、かもしれない。

マーヴェリエンスに属する世界を見たリライターの多くはそう漏らす。

完成されたイデオロギーと技術により人類の生活圏は宇宙にまで拡大し、星間国家を形成するに至った世界まで存在する。それでいて人々は前時代的で牧歌的とも言え

る暮らしを営む。多くの人々が望んだ、高度な技術と、安定した支配体制の融合がそこにはあるだろう。

幾つかの世界での世界線上における、理想的な発展を遂げた後の社会というのが、マーヴェリエンスというレイスの最も判り易い表現だ。

◆主なリージョン

以下は各 [レイス] ごとの代表的な [リージョン] である。

●帝政ローマーナ

レイス：ロマネスク

最も代表的なロマネスク世界であり、ロマネスクの語源ともなった社会。君主制と議会制が融合し、市民は美と食と知識について大いに語り合う。

皇帝は名君であれば大いに人気を博し、何処へ行っても歓待を受ける。が、市民の機謙を損ねれば闘技場でプーイングを浴びた拳句、エキシビジョンでこてんぱんに叩きのめされてしまうだろう。

●仙華嶺央

レイス：マーヴェリエンス

不老長寿の仙人たちが支配する世界。

仙人道士に妖怪変化の類まで、皆が科学と魔術、道術、錬金術等、ありとあらゆる技術が生み出した究極の兵器“寶貝”の試打品評に明け暮れ、地上には生命が溢れ続けるばかりである。

●ハイライン

レイス：ダークエイジ

戦乱、飢餓、疫病・・・暗黒に蝕まれた太陽は大地を照らす事が叶わず、僧侶も人々も神の怒りとこの世の終わりに絶望を抱いている。

まさに中世暗黒時代というに相應しいハイラインの大地には、すでに地の底から這い上がった不死者や闇の眷属が、我が物顔で闊歩している。

世界に希望と光を取り戻す日は来るのだろうか・・・。

●アルファシンタクス

レイス：フェアリーテイル

果てしなく広がる大地に、天空を駆ける竜や神の鳥。

大海原の果てには恐ろしい海蛇が未知の財宝の眠る島を巣窟とし、今日も妖精の国の王様は、魔王を倒す光の剣の搜索を命じていることだろう。

アルファシンタクスには、全ての夢と冒険の種が特かれ、大人も子供も、犬も猫も、海賊も兵隊も、魔女もお姫様も、誰もがみな、心に冒険を持っている。

勇者よ、あなたは冒険してますか？

●アルファマトリクス

レイス：サイバーネツ

ここでは命が安い。リングー一個ぶんかだっけ？ いや、そいつが“天然”ならば命じゃ買えないだろ。ところであんた、幸せかい？ 俺は……………

●神聖アヴァロニア皇国

レイス：ブルーアーク

最強の騎士にして女王が率いる、“太陽の国”神聖アヴァロニア皇国が世界の1/5を領土とし、偉大なる皇国民たる紳士淑女たちは、誰もが女王を敬愛する。ガスの灯りはやがて電気に、火薬は原子力へ、帝国の未来は今なお更なる繁栄に向けて肥大化していく。だが、権力と住処を失った闇の眷属たちは、地の底深くに封じられた“古のもの”や“外より来る神”を蘇らせ、人類を駆逐する最後の戦いを興そうと画策していた。

●首都・東京

レイス：ブルーアーク

世界は狙われていた……………

21世紀。科学が世界を支配した時代。

人々の知らぬ間に世界を守護する結界は崩され、古の闇と数々の秘術が蘇った。それらは、未知のウィルスや不思議な結晶、あるいは神秘的な紋様として選ばれた者たちに発現し、人類を次なるステージへと導くかのように促すのだった。

各国政府は秘密裏にこの事態へと対応を始め、呼応するかのよう人類を友とする異界の存在もまた、彼等を援助するべくその存在を明らかにする。

首都・東京。

今日もまた、人知れず世界を護る戦いが始まる……………

●惑星アーテラ

レイス：マーヴェリエンス

太陽の光を無限のエネルギーに変換する“レンズ”と、異なる知的生命体の共存によって、最大の繁栄を極めた惑星国家があった。

だがある日、突如として発生した“怪星蝕”（エクリプス）によって、世界と文明は滅びさる。

だが、人類は死に絶えてはいなかった！

崩壊した世界に溢れた荒地域と未知のクリーチャーを制し、人類の生活圏を取り戻す冒険が。新たな秩序という恐怖で人々を支配する悪との戦いが、日夜繰り広げられる世界である。

果たして人類は太陽をその手に取り戻せるのか！？

▼ [レイス] の補足

レイスは独立した世界の名称ではない。

例えば地球とか、〇〇星系国家とか、古代ローマ帝国といった名称は [リージョン] である。[レイス] とは [リージョン] をキャラクターに例えた場合、戦士や魔法使いといったクラスや役割に近いカテゴリーだ。

例えば古代ローマ帝国はその名の通り、ロマネスクであると言えるだろう。だが遠方の支配地域では、支配と格差と貧困に喘ぐダークエイジの社会があるだろうし、また、未知の大陸や地域を求めて冒険する人や集団はフェアリーテイルのレイスを持つと考えられる。

余談だが、ある一つの社会が持つ風潮から逸脱した、その社会に暮らす人物が変人偉人扱いされることがままあるだろう。これは、ダークエイジのレイスを持つ社会で理想を掲げて人々の意識を改革しようと試みる個人が、マーヴェリエンスのレイスを持っている、といったような状態を意味する。

[レイス] は既存のRPGシステムには馴染みのない概念であるため、やや理解し難い部分があるかもしれない。簡潔に表現するならば、『[レイス] とは、個人や社会そのものに共通して付随できる風潮や気質のようなものを、データとして表現したもの』と考えてもらえばよいだろう。

▼より詳しい [リージョン]

本書のリージョン紹介の項目では、より詳しくいくつかのリージョンを解説している。

世界の規模やコミュニティ、さらに有力人物などをリストアップして解説してあるため、シナリオ作成の舞台としてもそのまま使用できるだろう。

同様に [リージョン] をデザインする際の大まかな概要も掲載しておく。S★E の世界観は、それそのものが物語であるという巨大なメタファーによって成り立っている。そのため、シナリオを作成してゲームをする際の舞台となる世界観も、本来は君たちが自由に設定してもらって構わないし、むしろそうやって遊んでほしいというのが製作側の意図でもあるのだ。

君たちの中には、おそらく与えられた世界よりももっと素晴らしい、そんな“何か”が眠っているはずである。

▼ [カテゴリ] というカ

[カテゴリ] はリライターに備わった超常能力的な要素である。

《スクリプト》には、常識を超えた大きさや強度を持った相手を通常の武器で叩き伏せたり、生身で超高速の動きを行ったり、魔法や高度な科学技術に類するものもある。そうした能力を与えてくれるのが [カテゴリ] であり、能力をある程度体系化してみたところ、それが [カテゴリ] として確立していったとも言える。

[カテゴリ] や《スクリプト》の殆どは、アカシックレコードに記載されていた事柄であり、その使い方や意味も同様にアカシックレコードに記載されたものであった。しかしながら、その全てが完全に解明されたわけではなく、世界には未だに未確認の《スクリプト》や [カテゴリ] が存在するとされている。

リライターであるということは [カテゴリ] を持つということであり、[カテゴリ] がその身に備わった瞬間から、その生命体（或いは存在）はリライターである。

◆14種類の [カテゴリ]

以下は [カテゴリ] の解説である。

●アリスマギカ

アカシックレコードの端末であり、不可思議な現象を因果律に関係なく発生させる未知のシステム、“ALICE” にアクセスすることができる能力を持つ。

アリスマギカたちはまるで魔法のように、自身の想像や願いの産物を現化させ、望む現実を発生させるのだ。

●ウラシマ

時間と空間の概念を超越した機能、“U・R・S・M” を内包した存在を示すカテゴリである。

ウラシマはごく短期間や瞬間的な時間と空間の流れを制御し、事象の結果や発生から終了までのプロセス（つまりは因・果・律だ）を自在に組み替えてしまう。彼らにとって因果律というものはもはやその意を成さないだろう。ウラシマの能力の多くは仲間をサポートすることに長けている。

●ウィケッド

様々な世界や物語に体系化された魔法や魔術を操る能力。単純明快だが奥が深く、魔術とはただ原因が不確定なだけの技術と同じであるとは言えず、ウィケッドたちの扱う魔法は扱うものの数だけ様々な効果や機能を備えたものがあるのだ。

そうした力の研究と開発は、今なお、様々なリージョンで行われている。

●カグヤ

漆黒の夜空に輝く月の如く、地に、下にあるもの遍くを統へ導く夜の太陽。それがカグヤと呼ばれるカテゴリだ。カグヤとなったものは、社会的な立場や己の意思を最大限に活用し、迷える人々を導き、窮地の味方に逆転の奇跡を授けるだろう。まさに、勝利と支配を約束する、欠けること無き満月のように。

●シンドバッド

果て無き冒険心によって目覚めた力。それがシンドバッドの能力である。

このカテゴリを得たものは、生来の好奇心や探究心により一層の磨きがかかり、神がかり的な直観力や幸運を身につけるようになる。

●シェードレイヤー

“灰に塗れた姿” という意味を持つ [カテゴリ] 。

世界に存在する三元色のうち、[黒のアルマ] と [赤のマテリア] を自在に操り、灰からあらゆる物質を創り出したり、触れるもの全てを灰へと換える、云わば魔法や超能力じみた錬金術のような能力が特徴だ。

彼らにかかれれば錆びたナイフも最強の矛となり、ナベの蓋すら無敵の盾となる。

●シェラザード

かつて残虐な王の下へと嫁がされ、千夜にも渡って物語を語り聞かせることで命を繋ぎ、最後には愚王を名君へと改心させた、伝説のリライターに肖って名付けられたカテゴリである。

シェラザードのリライターは物語ることで誰かを支え、導いていくことができる、まさに伝説の語り部である。

●スノウブラン

停滞と死を以って、あらゆるものを白紙へと還す存在。三元色 [白のエーテル] を操るスノウブランの能力は、時を止め、命を止め、全てを白に戻す。エーテルに晒され、エーテルへと分解された存在は、ただ雪のように舞い、はかなく消えてゆくだろう。

攻撃や回復の能力を増大させる高い汎用性を持つ。

●デューカスト

強固な意志と鍛えた肉体を盾に、人々を護ることに特化された能力、それがデューカストである。

彼らに備わった力は護ること・防ぐことに集約され、常軌を逸したバグやアカーシャの能力からも、仲間たちを護って戦うことができるのだ。

それゆえか、デューカストたちには不思議と皆の信頼を集めるカリスマのようなものが身に着く事もある。

●ピーターパン

ピーターパンは夢の世界の住人だ。

たとえそこが現実であっても、大人になってしまったとしても、いつまでも夢と希望を信じ、真っ直ぐに恐怖や悪に立ち向かっていけるココロが、そこにある。彼らは基本的な戦闘能力に加え、判定基準の変更や自己強化など、ここ一番で状況をひっくり返すような切り札となる能力を備えている。

●ブレイメンズ

ライターとなった動物、或いは動物としての特徴を色濃く残した霊長類がブレイメンズだ。

ライター全体で見てもとくに数が少ないが、彼らは進化の途上にあるかのように、千変万化の汎用性に満ちた能力を得ることができる。

またブレイメンズには「フラグ」を得た対象との間でより強力な効果を発揮する能力も多く備わっている。

●マキシムス

物理攻撃と生存能力に加え、正面から強大な敵と戦うための力を特化させたカテゴリが、このマキシムスである。彼らに備わった能力は小細工抜きで敵を駆逐する、力と技の集大成だ。

相手がどれだけ大きくとも、速くとも、無限の命を持つが、物理法則を越えていようと、彼らの一撃はお構いなしに一刀両断にするだろう。

●レッドヴェール

針の穴をも貫く精密な射撃と、容赦なく敵を追い詰める技術。レッドヴェールのカテゴリを得たライターは、そうした能力を身に着ける。

身を潜め、息を殺し、気配を消し、そして敵の息の根を止めるその瞬間をじっと待ち続けるのだ。ならば近づいて対処すればなどと考えるはいけない。

返り血がかれらを紅く染め、殺す瞬間ですら変わらないその表情を濡らさだけだろう。

●ミアレ

かつて唯一人だけ、アカシックレコードに到達し、そこにある全てを垣間見た者が居たという。「みあれ」と呼ばれたその人がその後、どうなったかも、その世界が今どうなっているのかも、誰一人として知る術はない。

ミアレは僅かながらにアカシックレコードにアクセスし、そこにある様々な存在を扱うことができるという。

アカーシャに極めて近く、他のカテゴリと明らかに一線を画すこの能力は、未だにその一端ですらも解明されるに至ってはいない。

■《スクリプト》に関するルール

《スクリプト》はライターが持つ最も一般的で汎用性の高い、それでいて確固たる戦力となる力だ。

《スクリプト》はキャラクターが属する「レイス」での基本的な生存技術や一般技術であったり、「カテゴリ」によって得ることができる特殊な能力であったりと様々で、所謂、必殺技や魔法のようなスタンスを備えたものが多くを占める。

▼《スクリプト》を使用するときのルール

《スクリプト》を使用する際の基本的なルールは以下のとおりである。

- ・一度のタイミングで使用できる《スクリプト》は一人のキャラクターにつき一つ限り
- ・《スクリプト》のコストは先に支払う
- ・同一の《スクリプト》の効果は累積しない
- ・《スクリプト》の効果同士が矛盾する場合は有利な側に併せる

▼《スクリプト》データの見方

●《名称》

《 》でくくられたその《スクリプト》の名称である。

●種別

自動/その《スクリプト》は自動取得である。

L V n / その《スクリプト》は重ねて取得できる。nに入る数字はその上限レベルである。

攻撃/攻撃を行うための《スクリプト》である。

防御/防御を行う、または防御時に使用する。

魔法/魔法として扱われているものである。

回復/回復を行う《スクリプト》である。

支援/何らかの判定や数値の強化などを行う。

コピー/他の《スクリプト》を模倣できるもの。

— /特に種別としての指定がない《スクリプト》

●タイミング

その《スクリプト》を使用できるタイミングである。

A：オート。常に適切なタイミングで効果を受ける。

P：プリセットフェイズに使用できる。

I：イニシアティブフェイズに使用できる。

T：ターニングフェイズに使用できる

S：サブアクションで使用できる。

M：メインアクションで使用できる。

R：リアクションで使用できる。

Q：クイックアクション。このタイミングの《スクリプト》はそれぞれ使用できるタイミングが細かに違う。

効果参照：上記で分別できない、または特殊な条件が揃ったときに使用できるものである。

●対象

W：使用した武器の対象に準じる。Weaponの頭文字
 単体：任意のキャラクター1体を対象にできる
 ※単体：単体と同様だが、あらゆる方法で単体以外に変更できない
 n体：特定人数（n人）までを対象にできる
 エリア：一つのエリア内から任意の数のキャラクターを対象にできる
 ※エリア：一つのエリア内のキャラクター全てが対象となり、任意に選択はできない
 ステージ：ステージ内から任意の数のキャラクターを対象にできる
 ※ステージ：ステージ内の全てのキャラクターが対象となり、任意に選択できない（ただし自身は含めない）
 F：対象かあなたから【フラグ】を獲得しているキャラクターの中から、任意の数を対象とすることができる
 効果参照：上記で分別できない、または特殊な条件が揃ったキャラクターのみを対象にできるもの

●判定

その《スクリプト》を使用する際に行う判定である。
 〈技能〉：指定された〈技能〉での判定を行う
 自動成功：判定自体は行わず、自動的に成功する
 W：使用した武器に準じた〈技能〉判定となる
 ー：とくに判定の必要がない《スクリプト》
 【能力値】：指定された【能力値】での判定を行う。その【能力値】に属する〈技能〉を選択して行えるものもある

●回数

その《スクリプト》の使用回数である。
 シナリオn回：1シナリオにn回まで使用できる
 ステージn回：1ステージにn回まで使用できる
 ラウンドn回：1ラウンドにn回まで使用できる
 戦闘n回：一回の戦闘中にn回まで使用できる
 ー：とくに使用回数制限はない
 回数に関してはLV 回、LV+1 回などのように、LVによって変動するものもある。

●前提

その《スクリプト》を取得するための前提条件である。
 シングル：シングルカテゴリでなければ取得できない
 [レイス]：その[レイス]を取得していなければ取得できない
 《スクリプト》：その《スクリプト》を最大レベルで取得していなければ取得できない。

●効果

《スクリプト》の詳しい効果の解説である。
 どのような状態においてどのような効果を発揮するのか、また《スクリプト》の効果としての細かな数値や、その計算式が記載されている。
 他にもその《スクリプト》のイメージテキストが記載されたものもある。
 なお、S☆Eにおいて個々の《スクリプト》の解説は、本書にも掲載された一部のユニークキャラクターたちが担当している。そのため、人称や表現力において多少の差や性格的な特徴が見えることもあるが、それがカテゴリを得たことによる影響であるというわけではない。
 （つまりキャラクターの性格設定などを取得したカテゴリによって制限する必要はないということだ）

■アイテムについて

S☆Eでは殆どのアイテムが「[レイス]」によって分類化されている。

例えば「[ヒールポーション]」は「[フェアリーテイル]」にしかないアイテムだし、同じような効果を持った「[チャージドリンゴ]」も同様に「[ブルーアーク]」にしか存在しない。

「[サイバーネツ]」の「[単分子ダガー]」は破格の威力の短剣だが、「[ダークエイジ]」の「[ミゼリコルド]」は尊厳を護るための細工物のナイフだ。

▼アイテムデータの見方

以下はアイテムデータの見方である。

なお、アイテムによっては存在しない項目もある。それらは数値等と言えば“0”ではなく、“存在しない”である。

アイテムに影響を齎す効果は数多くあるが、当然ながら、存在しない項目に修正を受けることはできない。

またアイテムは特に表記がない限り、失われたり破壊されてもステージ終了時には修復される。

また使い捨てアイテムはシナリオ終了時まで修復はされず、常備化したアイテムは全てシナリオ終了とともに元の状態に戻る。

●〔名称〕

□でくられた、その「[アイテム]」の名称である。量産品から総称、中には唯一無二の伝説の品と同名のものまであるが、仮にそのようなアイテムでも、複数取得できるのなら存在していてもよいし、別々のキャラクターがそれぞれ所持していてもなんら問題はない。

●種別

アイテムがどのような用法を持つのかを分類したものである。◎の付記されたものは装備品、▲のものは使い捨ての道具である。

白兵◎：白兵攻撃に使用できる

射撃◎：射撃攻撃に使用できる

投擲◎：射撃攻撃に使用できるが、一度使うと失われる

魔法◎：魔法攻撃に使用できる

特殊◎：特殊攻撃に使用できる

回復◎：【HP】回復を行える

装甲◎：主に【最大HP】を増強する防具など

騎乗◎：動物や乗り物等。一つしか装備できない

装飾◎：細かな数値を増強してくれるアクセサリ類

装備品は上記の種別に加えて、形状等の種別が付記される。

道具▲：使い捨ての道具である。一度使うとシナリオ終了時まで再使用はできない。道具によっては複数回使用できるものもある。

基本的には▲の前に形状等による種別の名称が与えられている。（例：ポーション▲、爆弾▲など）

その他：所持しているだけで何らかの効果を発揮する

●価格

n/nで表記される、そのアイテムの価格である。

左は入手判定での目標値、右は必要な【常備化ポイント】となる

入手判定の場合は一度に大量に購入することも可能だ

●命中修正

攻撃が可能なアイテムであれば、その命中判定にこの数値が修正として与えられる

●攻撃力

攻撃が可能なアイテムの基本的な攻撃力の算出方法

●回復値

回復が可能なアイテムの基本的な回復量の算出方法

●ガード

ガードに使用した場合のガード値

●リアクション

装備している場合、リアクションの達成値に与える修正

●行動修正

装備している場合、【行動値】に与える修正

●耐久力

装備している場合、【最大HP】に与える修正

●制御値

装備するために必要な制御値。合計で【制御限界】の値まで装備することが可能

●制限

装備や使用するために特定の「[カテゴリ]」が必要な場合の制限

●効果

その他、そのアイテムが持つ特殊な効果などの解説である。

■†ドラマツルギー†

▼ペンにして剣たる力

全てのリライターは†ドラマツルギー†を所持している。ドラマツルギーとは物語の演出的手法を意味する言葉だ。そしてS☆Eにおける†ドラマツルギー†とは、リライターが内に秘めた、世界と物語へ干渉する想いや願いのような意思であり、それが世界の在り方と呼应して奇跡的な力となって発現するのである。

†ドラマツルギー†の力は絶対に不可能と思われる行為を成功に導き、防ぎようの無い災厄を完全に防ぎ止め、駆除することの不可能なバグや圧倒的な力を持ったアカーシャをも葬り去る。

†ドラマツルギー†とは歪められた物語を正しく修正し導くペンにして、物語に巣食う異形を滅ぼす剣なのだ。

▼†ドラマツルギー†に関するルール

†ドラマツルギー†は選択した [カテゴリ] に応じたものを自動的に取得する。

†ドラマツルギー†を使用するタイミングはそれぞれに定められているが、《スクリプト》やその他の効果などを使用している場合、同時に†ドラマツルギー†を使用することができる。さらに同名・同効果のものを累積させて使用することも可能だ。

無論、†ドラマツルギー†を使用するタイミングで《スクリプト》が使用できないという弊害なども無い。

▼†ドラマツルギー†のコスト

†ドラマツルギー†を使用する際には、コストとしてそれぞれの基本消費に等しい [RP] を必要とする。[RP] は各PCごとに [フラグ獲得数] と同値となる。

[RP] にはPC全員が共有できる [共有RP] もあり、こちらはプロットのプライズ等によって蓄積される。

†ドラマツルギー†を使用したら、レコードシートのチェックボックスにチェックを入れること。再度同じものを使用する際には、消費する [RP] が、[(チェックの数+1) × 基本消費] 点となる。

■戦闘における基本的なルール

S☆Eにおいて戦闘は一種の花形である。

S☆Eは仮想世界を舞台に行う参加型のエンターテイメントとだが、ゲームである以上は一定の競い合いや、ある種の正当化された力の行使というものが存在するのだ。これはTRPGという視点から鑑みても必定である。

簡単な話、悪いヤツをぶちのめす爽快感がなければおもしろくないだろう？って話なわけだ。

本稿ではそうした戦闘における基本的なルールを解説しよう。

ルールを理解しなければ勝てる勝負も勝てないし、まし

て君たちはリライターとして敗北の許されない戦いに臨むのだ。勝つために、本稿をよく読み、基本的なルールを理解してほしい。

▼対決と達成値変動効果の処理手順

戦闘における多くの判定は対決となる。

アクション側とリアクション側の達成値を比較する対決では、

- 1・アクション側がカードをプレイ
- 2・リアクション側がカードをプレイ
- 3・互い(と、その味方陣営)が判定直後のタイミングで達成値やカードを操作する効果を使用
- 4・最終的な達成値の比較

という手順で行われる。慣れないうちは手間取るだろうが、落ち着いて処理していけばよいだろう。

こうした処理はプレイするカードが増えたり、使用できる《スクリプト》などが増えたり、または1対多数の対決となることでより煩雑さを増す。

しかし落ち着いて手順どおりに行っていくことが、何事においても最も効率的に処理を行う秘訣である。

▼大まかな戦闘の流れと時間や規模の単位

S☆Eの戦闘はラウンド進行によって行われる。

参加するキャラクターが順番に行動手番を行い、全員が行動したら次のラウンドへ・・・戦闘終了の条件を満たすまでこの流れを繰り返す。といったものだ。

また戦闘はそれ自体が一つのステージか、或いはステージ内のイベントとして処理される。

S☆Eでは戦場の広さや規模を明確化するルールを設けておらず、代わりにどんな戦場や戦闘状況でも、同じルールで処理できるように戦闘ルールを構築している。それに伴って、戦闘における1ラウンドというのも、明確に何分や何秒といった時間で頭すルールも設定していない。

戦闘の1ラウンドや1手番とは、おおよそ漫画などのコマやページのような感覚だと思って頂ければよいだろう。

▼エリアによる配置

S☆Eにおける戦闘では、キャラクターの、「大きさ」「速度」「高度」「位置」などの要素を厳密化せず、キャラクターデータ上での【行動値】＝戦術的な行動の優先順位や速度によって分別し、A~Fまでのエリアに振り分けて管理を行う。

Aは最も上位のエリアとなり、逆にFは最も下位のエリアである。

実際の戦闘では上位のエリアに配置されたキャラクターが【行動値】順に行動し、次のエリアに移行して同様に行動を行う・・・という繰り返しとなる。

▼攻撃の種別と処理

戦闘なのだから多くのキャラクターが行う行動といえば、専ら相手への攻撃となるだろう。

S☆Eには攻撃の種類が4種類用意されており、以下がその種別と基本的な処理方法である。

◆攻撃の種別

・白兵攻撃

主に〈白兵〉で命中判定を行い〈回避〉でリアクション上位エリアから下位エリアへの白兵攻撃では——
エリア一つ離れるごとに、リアクションの達成値-2
下位エリアから上位エリアへの白兵攻撃では——
エリア一つ離れるごとに、リアクションの達成値+2
エリア一つ離れるごとに、ダメージロールに+5

・射撃攻撃

主に〈射撃〉で命中判定を行い〈回避〉でリアクション上位エリアから下位エリアへの射撃攻撃では——
エリア一つ離れるごとに、リアクションの達成値-5
下位エリアから上位エリアへの射撃攻撃では——
エリア一つ離れるごとに、リアクションの達成値+1

・魔法攻撃

主に〈魔法〉で命中判定を行い〈意思〉でリアクション魔法攻撃ではエリアによる補正なし

・特殊攻撃

攻撃ごとに命中判定とリアクションは異なる
攻撃ごとにエリアによる補正が異なる
特殊攻撃とは、社会的地位を脅かす情報戦術や、相手の精神にダイレクトに攻撃を加える、あるいは特殊な兵器による大規模な攻撃戦術・・・などのように、一概に規定できない攻撃方法などである。

例として、エリアCのキャラクターがエリアAのキャラクターに白兵攻撃を行った場合、下位から上位への白兵攻撃となる。

エリアAのキャラクターは〈回避〉の達成値に+4を得られるが、もし命中すればダメージに+10されるのだ。イメージ的には、より早い戦術レベルで行動している側は攻撃を回避しやすいものの、実際に命中してしまえば、自身の運動エネルギーや、当たらなければどうということはない攻撃に当たってしまったというリスクが、より大きなダメージに繋がる・・・といった意味合いである。同じエリアに居ても、同じ場所に居るかどうかは別のことだし、エリア間にあるのは位置関係による遠近ではなく、戦場全体から見た相対的な行動速度、判断速度の違いでしかないのだ。

☆エリア制戦闘フィールドの魅力とは？☆

この節は本来コラムなのだが、多くの読者諸兄のために「エリア制」の利点がより明確になるよう、敢えて本文中で補足する。

前項のとおり、エリアとは、戦場全体を比較して、判断や行動の速さによるグループ分けだ。そこではキャラクターどうしの物理的な位置関係も、時間軸も、ときには世界線までも何ら限定されはしない。どこにいてどう戦っているのか、自由自在に設定できる。

例えばの話。S☆Eでは銃器で武装した者と超能力+素手格闘のプロフェッショナルとの戦闘など日常茶飯事。チャリオット（ローマ戦車）でラプター（かっこよくて高性能な戦闘機だ！）と地对空戦闘を行ったり、宇宙戦艦の艦首から凄腕スナイパーが別次元に存在する精神生命体を狙撃したり・・・このように、距離や大きさや位置の概念をまともに扱うことすら馬鹿馬鹿しいような戦場も、エリア制によって表現が可能となる。

対決にさえ勝てれば、距離その他が如何であろうとも、キミの攻撃はあたるのだ！

おわかりいただけただろうか・・・S☆Eは架空の世界観における物語だ。そこで生まれるキャラクター、ひいてはそのPLごとに戦い方は様々だから、戦場における立ち位置も、もっと多彩であって良い。その自由度を広げるために距離と規模のルールを撤廃したのだ。前述のような荒唐無稽とも呼べる戦場をぜひ堪能してほしい。

～キミの良きS☆Eライフのために～

実は、エリア制はもうひとつの願いが込められている。よければ心の片隅でも留めてほしい。

TRPGのルールブックには多くの場合、基本的なルールやコラムなどに、マナーを守れ、楽しもうという気持ちを持って、と書いてある。そして実際に遊んでみると、参加者の大多数はマナーを守るし、楽しもうという気持ちをまほ100%持っている。

しかしながら、セッションがいつでも100%楽しいかということではない。ふとしたきっかけでシナリオから脱線し苛々したり、そのせいで判定や計算がおろそかになったり、ふと口にした発言が卓全体を白けさせてしまったり、といった状況はある。…………これは現実だ。

自戒を込めて言うならば、この原因はルール自体にある。もっと突っ込めばルール内の矛盾点にあるのだ。ならば、矛盾を発生させる部分を削ぎ落とし、それに代わる「比較基準」を設けてはどうか？ 距離を問わないエリア制はこうして生まれたものなのだ。

これは筆者の個人的な（しかし切実な）独り言だ。ここまで読んでくれたキミならば、ゲームを楽しむ気持ちはきつと持っているし、マナーを守ることは息をするように簡単なはずだ。そんな相手に「楽しく遊ぶためだから、ルールの矛盾に目をつぶれ」とは言えない。作る側にはPLを悩ませない“楽しめるルール”を作る責任がある。もうひとつの願いとは、もしキミがゲームを作るときが来たら、それを思い出してほしいということだ。

▼ダメージの処理

攻撃が命中することでキャラクターはダメージを受ける。このダメージの蓄積によって、キャラクターは「行動不能」や「死亡」などの状態となり、戦闘に置いては言うまでもなく、敵味方互いの陣営が相手をこのような状態に追い込んで勝敗を決するのが一般的な方法となる。本稿はそのダメージ等の処理についてのルールである。

◆ダメージの種別

ダメージには以下の3種類がある。

・白兵ダメージ

主に白兵攻撃によって与えられるダメージ。武器や格闘による打撃や損耗、痛みなどがこれに類するだろう。白兵ダメージは、「白兵攻撃のダメージ」などのように表記され、同様の表記に加えて修正を与える効果などを付随させることができる。例えば、「白兵攻撃のダメージに+5する」などの効果だ。白兵攻撃のダメージは「ガード」することが可能である。

・射撃ダメージ

主に射撃攻撃によって与えられるダメージ。弓や銃弾などによる狙撃の他に、爆発物や翔体などを投擲して命中させることによって与えられるものも含まれる。射撃ダメージは、「射撃攻撃のダメージ」などのように表記され、同様の表記に加えて修正を与える効果などを付随させることができる。例えば、「射撃攻撃のダメージに+5する」などの効果だ。射撃攻撃のダメージは「ガード」することが可能である。

・魔法ダメージ

主に魔法攻撃によって与えられるダメージ。実体、非実体にかかわらず、魔術的なプロセスを介して発生させたものが魔法ダメージとなり、火の玉や氷の刃をぶつけたり、相手の生命力を減衰させたり、隕石や落雷を落としたりと、実際のイメージ自体は多岐にわたる。魔法ダメージは、「魔法攻撃のダメージ」などのように表記され、同様の表記に加えて修正を与える効果などを付随させることができる。例えば、「魔法攻撃のダメージに+5する」などの効果だ。魔法攻撃のダメージは「ガード」することができない。

特殊攻撃などのダメージは、それぞれ攻撃ごとにどのようなダメージになるのか別である。

◆命中判定とリアクション

攻撃の判定処理は殆どの場合対決となる。

まずは攻撃側、つまりアクション側が命中判定の達成値を算出しよう。

次に対象となった側がリアクションの選択を行う。

リアクションはアクション側の攻撃方法によって定められたものが殆どだが、一部にリアクション側が任意で選択できるものもある。

例えば「タイミング：R」の効果や《スクリプト》がそれにあたるし、白兵攻撃と射撃攻撃に対しては「ガード」を行うこともできる。

・「ガード」の処理

攻撃の対象となりリアクションが行えるタイミングになった場合、それが「ガード」可能な攻撃ならば、「ガード」を宣言することができる。「ガード」は「タイミング：R」で行う効果である為、通常回避判定などを行いつつ同時に「ガード」するといったことはできない。「ガード」の際には「ガード」が可能な装備を一つ選択すること。

「ガード」を行った対象に対しては、攻撃は命中したものと扱い、「ガード」側に達成値が必要な場合は0として「差分値」等を求めること。

「ガード」を行った対象は、攻撃側の算出したダメージから「ガード値」のぶんを差し引いてダメージを受ける。

◆ダメージの定義

ダメージの算出からその増加・減少、実際の最終的なダメージの適用などは「ダメージロール」のタイミングで行われる。

ダメージによって【HP】が減っていくことは、「ダメージを受ける」や「ダメージを受けた」などと表記していく。

また、ダメージの最低値は0となり、マイナスダメージのような概念は無い。

・ダメージの算出と適用の処理

攻撃側が対決に勝利して攻撃が命中したら、その後はダメージロールに移行する。

ダメージロールでは、まず攻撃側が使用した武器や《スクリプト》に設定されたダメージを算出する。

算出したダメージを対象の【HP】から引いて、残った値を新たな【HP】の値とすれば、ダメージの処理は終了となる。

なお、ダメージロールの前後に使用できる各種効果や《スクリプト》の処理については、それぞれの効果に従って行えばよい。

・ダメージとは別の【HP】変動

何らかの効果やコストなどによって【HP】や【最大HP】が上下動する場合は、これをダメージに含むことはない。

例えば、コストとして「【HP】を4点支払う」とあった場合は、【HP】が4点減少するわけだが、このときに「受けるダメージに+5する」などといった効果を使用して、減少する【HP】を増加させることはできないのだ。

またこのような【HP】の増減のタイミングでは、【ダメージロール】が発生しているわけではないので、【ダメージロール】に使用する効果などはそもそも使用できないだろう。

▼バッドステータスと状態

キャラクターは様々な効果などによってバッドステータス(以下【BS】)を受けたり、【状態】が変化していく。

・【BS】の種類と効果

【スリップ】

毒などのような継続的なダメージを意味する。

通常、【スリップ3】などのように数字が付記され、この数字は【BS】の強度として扱われる。

【スリップ】を受けているキャラクターは、ターニングフェイズ終了時に山札を強度枚引き、その合計値が【HP】から引かれる。

解除方法／【BS】を解除するアイテムやスクリプトなどの効果で解除される。

【パニック】

恐慌や放心などで正常な判断ができない状態。全ての判定にCP1を受ける。

解除方法／【BS】を解除するアイテムやスクリプトなどの効果で解除されるほか、ターニングフェイズ終了時に自動で解除される。

【バインド】

アイテムの使用、装備を用いた攻撃不可。捕縛や拘束、または圧力による抑制によって行動の自由が利かない状態である。

解除方法／【BS】を解除するアイテムやスクリプトなどの効果で解除されるほか、プリセットフェイズ、サブアクション、メインアクションのうち、任意の2つを消費することで解除できる。

【スタック】

エリア移動ができない。転倒や失速、敵の足止めなど、何らかの要因によって行動速度や反射速度をフレキシブルに制御できない状態である。

解除方法／【BS】を解除するアイテムやスクリプトなどの効果で解除されるほか、サブアクションを消費することで解除できる。

【スランプ】

スクリプトが使用できない。動揺や状況的な圧力などにより、本来の力を発揮できない状態である。

解除方法／【BS】を解除するアイテムやスクリプトなどの効果で解除されるほか、メインアクションを消費することで解除できる。

・キャラクターの【状態】と効果

【隠密状態】

敵に捕捉されずに行動できる状態。【対象：単体】や【対象：n体】のアクションの対象にならず、【対象：エリア】や【対象：ステージ】であっても、選択可能なものであれば選択することができない。

【隠密状態】のキャラクターが行う行動では、リアクション側にCP1を与える。

【隠密状態】は一度でもメインプロセスを行うか、【行動済み】になると自動的に解除される。

【同乗状態】

同一エリア内のキャラクターの騎乗物に同乗している状態。【同乗状態】となるには自身が【種別：騎乗◎】のアイテムを装備してはならない。

【同乗状態】の場合、同乗元のキャラクターがエリア移動を行うことで、自動的に同じエリアに移動できる。

【同乗状態】になったり、【同乗状態】を解除するには、【同乗状態】となるキャラクターか同乗元のキャラクターのいずれかがサブアクションを消費する。

【未行動】

メインプロセスを行っていない状態。

【行動済み】

メインプロセスが終了した状態。

キャラクターはラウンド開始時のプリセットフェイズ直前に、【行動済み】が解除され、【未行動】となる。

【行動不能】

【現在HP】が0以下となり「ドラマツルギー」の使用を除いてあらゆる行動が行えない。

【行動不能】になると【BS】やスクリプトによる効果は全て解除される。

【行動不能】のキャラクターは一部を除いてアクションの対象にならない。

解除方法／【行動不能】を解除する効果を受ける。

【行動不能】のキャラクターはターニングフェイズに【【勇気】 + 【精神】】点ずつ【HP】が回復し、【HP】が1以上になると自動的に解除される。

【行動不能】から復帰したキャラクターは【行動済み】となる。

【死亡】

【HP】が【【勇気】 + 【精神】 + 30】以下になるとキャラクターは【死亡】する。

†ドラマツルギー†の使用を除いてあらゆる行動が行えない。

【死亡】になるとBSやスクリプトによる効果は全て解除される。

【死亡】のキャラクターは一部を除いてアクションの対象にならない。

解除方法／【死亡】を解除する効果を受ける。

【死亡】から復帰したキャラクターは【行動済み】となる。

【レゾルト】

決死の覚悟で立ち上がった状態。

◆【レゾルト】状態での効果

- 【HP】が【HP基本値】まで回復
- 全ての判定にCB1を得る
- コストの支払いが不要となる
- 【BS】を含む不利な状態も無効化できる
- 【レゾルト】状態となった瞬間に【未行動】となる
- あらゆる方法で【HP】が回復しない

◆【レゾルト】状態になるためには

【行動不能】または【死亡】となっている状態から任意に【レゾルト】状態になることを宣言すること。この宣言には行動のタイミングを消費しない。

◆【レゾルト】状態の持続時間と回数

戦闘またはステージが終了するか、【死亡】するまで任意に解除することができない。

【レゾルト】状態になれるのは1シナリオに1回となり、あらゆる効果でこの回数を増やしたり回復することはできない。

◆星になる

【レゾルト】状態になった場合、キャラクターはエピソードフェイズに望んだかたちでの“死”を選択することができ、そのキャラクターは新たにセッションに参加することはできなくなる。

■戦闘の管理と手順

以下は実際の戦闘管理と手順に関するルールである。

1・戦闘開始時

●終了条件や目的の確認

その戦闘での終了条件や目的を確認すること。

※このような条件は戦闘中に何らかのイベントや演出によって変更されても構わない。全てはシナリオを運用するGMの工夫次第だ。

●エリアの配置

最も【行動値】の高いキャラクターをエリアAに配置し、その戦闘における【戦闘速度】はエリアAに配置したキャラクターの【行動値】と同値になる。

続けて以下の式とルールに従ってB～Fにキャラクターを配置する。

エリアB／【行動値】 = 【戦闘速度】 - 1 ～ - 5

エリアC／【行動値】 = 【戦闘速度】 - 6 ～ - 10

エリアD／【行動値】 = 【戦闘速度】 - 11 ～ - 15

エリアE／【行動値】 = 【戦闘速度】 - 16 ～ - 20

エリアF／【行動値】 = 【戦闘速度】 - 21以下

※モブエネミーは【行動値】に関わらずE以下のエリアに配置される。

※エリアの配置は戦闘開始時に行われ、【行動値】の一时的な変化によってターンごとに再配置を行うことはない。例としては以下のようなになる。

リライターA 【行動値】 11

リライターB 【行動値】 19

リライターC 【行動値】 14

モブA 【行動値】 16

モブB 【行動値】 7

モブC 【行動値】 -2

スタンド 【行動値】 17

アカーシャ 【行動値】 29

このような場合、

エリアAにアカーシャを配置して【戦闘速度】 29

エリアBに配置なし

エリアCにリライターBを配置

エリアDにスタンド、リライターCを配置

エリアEにモブA、リライターAを配置

エリアFにモブB、モブCを配置

戦闘中にリライターBの【行動値】が30に変更されたとしても、自動的にエリアAに配置されたり【戦闘速度】が30に変更されたりはしない。また、スタンドBがエリアEに移動しても、【行動値】が13～9の値に変動することもない。エリアを再配置したり、自動的に変更するような効果は、そういった効果が使用された場合のみである。

2・ラウンド開始

ラウンドが開始すると最初にプリセットフェイズとなる。

●プリセットフェイズ

プリセットフェイズでは【行動値】の高い順に、以下の行動を1回行える。これをプリセットフェイズの消費と呼ぶ。

◆プリセットフェイズで行える行動

- ・タイミング：Pの効果や《スクリプト》の使用
- ・フラグを得ているキャラクターとの手札交換（1枚）
- ・その他、プリセットフェイズを消費する行動

3・イニシアティブフェイズとメインプロセス

●イニシアティブフェイズ

上位のエリアから順に、そのエリア内で【行動値】が高いキャラクターからメインプロセスを行う。このメインプロセス獲得の順序を確認するタイミングがイニシアティブフェイズである。

イニシアティブフェイズは戦闘に参加しているキャラクターの人数によって、実際の発生回数などが変化する。前例のエリア配置の例における【行動値】のパターンをそのまま用いて例に挙げると、

エリアAで【行動値】29に発生

エリアBでイニシアティブフェイズ無し

エリアCで【行動値】19に発生

エリアDで【行動値】17、【行動値】14の順に発生

エリアEで【行動値】16、【行動値】11の順に発生

エリアFで【行動値】7、【行動値】-2の順に発生

その後、全員が【行動済み】であることを確認する際に発生

といった具合に、計9回のイニシアティブフェイズが発生することとなる。

また、イニシアティブフェイズには、[タイミング：1]のアイテムや効果、《スクリプト》を使用することができる。

これらのイニシアティブフェイズは全て個別のタイミングとして扱われ、[タイミング：1]の効果や《スクリプト》を使用する場合、イニシアティブを確認している【行動値】の数値と、効果を使用宣言するキャラクターの【行動値】は無関係である。

つまり【行動値】19のリライターが【行動値】29のアカーシャのメインプロセス発生前に、[タイミング：1]の《スクリプト》を使用して先手を取る・・・といったことが可能なのだ。

●メインプロセス

メインプロセスを獲得したキャラクターは、サブアクション、メインアクションの順に一つの行動を行える。

◆サブアクションで行える行動

- ・ドロー1
- ・装備一つを変更
- ・減速
- ・[タイミング：S]の《スクリプト》の使用
- ・[タイミング：S]のアイテムや効果の使用
- ・その他、サブアクションを消費する行動

◆メインアクション

- ・攻撃
- ・何らかの行動や判定
- ・ドロー1
- ・フラグを獲得している対象に手札を譲渡（最大3枚）
- ・加速
- ・減速
- ・サブアクション1回
- ・その他、メインアクションを消費する行動
- ・その他のGMが許可した行動

メインアクションの処理が終了するとキャラクターは【行動済み】となる。エリア内の【行動済み】の欄にキャラクターを配置しよう。

もし何もすることがないのであれば、アクションを放棄することも可能だ。勿体無いとは思いますが・・・。

また、メインプロセスの直前に[待機]を宣言することもできる。

◆[待機]を行う

自身のメインプロセス獲得の直前に[待機]を宣言することもできる。

[待機]を行ったキャラクターはエリアFに配置され、最終的に[待機]状態ではないキャラクター全員が【行動済み】となった後で、改めてメインプロセスを獲得することになる。複数のキャラクターが[待機]している場合は、【行動値】の高い順にメインプロセスを行うこと。[待機]を行ったキャラクターは、そのあと自動的に元のエリアに配置されることはない。

ところで・・・、機会を伺い、行動を遅らせた場合、その後はどうしても後手に回ることになってしまう。

[待機]を行うのは決定的な一打を放つべき時であり、謂わば戦い慣れた者が行ってはじめて功を奏するものである。

迷いから無闇に行動を遅らせることは、あまり得策とは言えないだろう。

◆エリア移動の概念と加速・減速

キャラクターが現在のエリアから別のエリアへ移動する際は、加速、または減速を行う。

減速は下位の任意のエリアへ、加速ならば一つ上位のエリアへと移動できる。また、タイミングを消費せずにメインプロセスに1回だけ行える「緊急減速」があり、これは下位のエリアへ一つ移動できる。

便宜上移動と表記されるが、文字通りの移動を行っているわけではなく、移動とはセッション中のキャラクターのコマ等がエリア表示マス上を移動することの表現である。また、移動によらないエリア変更を再配置と呼ぶ。

4・ターニングフェイズ

全てのキャラクターが「行動済み」となったらターニングフェイズへと移行する。

ターニングフェイズは継続的な効果等の処理を行い、戦闘終了条件が満たされていない場合、新たなラウンドへと移行するための分岐点となる。

また、[タイミング:T]の効果や《スクリプト》があるならば、それらを使用してもよい。

●戦闘を終了させるタイミング

少々古い話になるが、凶悪な難易度で知られる有名な3DダンジョンRPGでは戦闘で選んだ呪文が使用される前に敵が全滅した場合、そこで戦闘終了とならず、選択された呪文は使用され消費してしまう。

だが、これを逆手に取れば、倒れてしまった仲間に蘇生の呪文を使ってあげば、(呪文が成功したならば)仲間は蘇り、経験値を得ることができるというものでもある。S☆Eでも戦闘終了条件を満たしても、ラウンドの最後、つまりターニングフェイズまで処理を進めるなど、GMやPLの工夫次第で様々な楽しみ方や、思わぬ発見が生まれたりもするだろう。

5・捕項

●戦闘中の手札の補充

プリセットフェイズ開始前に手札が基準枚数以下であれば、手札基準枚数になるようにドローすること。

●処理を誤ったり、時間がかかるときは・・・

戦闘はTRPGの花形でもある反面、連続して多くの処理を行わなければならないタイミングでもある。

そして、ルールを記憶したり運用したり、また計算を行う速度など、多くの戦闘に関わる処理は、人によって得意不得意のわかれるところでもあり、たいへん困難を擁する部分でもあるだろう。

もしも戦闘中の処理に関して、手間取ったり、誤った処理を行ってしまった場合などは、以下を参考にしてみるとよい。

・無闇に処理を差し戻さない

ダメージを間違えた、計算が合っていなかった、などはよく起こり得る問題である。

だが、慌てる事はない。

一度処理してしまったものは無理して遡って処理する必要はない。次から間違えたりしなければいいだけの話だ。

・他人の計算に口を挟まない

岡目八目である。もしもこの言葉の意味がわからないのなら、辞書なりネットなりで調べてみよう。

・予め必要な計算をしておく

繰り返し使う数値は、キャラクターを作成時に予め計算して記録しておくといよい。たとえば、命中判定(固定値+《スクリプト》による上昇)、ダメージ(固定値+《スクリプト》による上昇)、ガード値合計などがある。よく使う、或いは常に変化しないであろう数字は、記録するなり覚えるなりして手間を省くのだ。

君の時間は、君と一緒に遊ぶ仲間の時間でもあるということをお忘れしないでほしい。

・ルール談義をしない

無意味にルール談義をしてはならない。

TRPGのルールは、運用する際に解釈などで大きなブレが生じることが多々ある。また、ルールで定められた効果の中に、実際の運用時に細かな処理を定めるようにとしたものもある(例えば《チェシャ猫》や♯ディスプレイなど)。これらは曖昧な、それでいてその場で内容を定める事が楽しみに直結する効果なので、あくまでも使用時それぞれの状況に即するのがよいだろう。

あまり頻繁にルールブックや、リプレイや、ましてやその銃は装弾数何発で初速が云々という話をセッション中に持ち出すと、望まない参加者からみれば無意味な時間の浪費になってしまう。それらは現状との関係が見えづらからである。無意味なルール談義に陥りそうになったら、いちど深呼吸して自問してみよう。結局この場をどうしたいのか? と。

・自分なりに工夫する

これは計算の方法などがとくに有効だろう。

たくさんのサイコロを一度に振るようなルールでも、10になる組み合わせを作って数えたり、右か左から順にただ足していくといった速算法はよく見られる。

S☆Eでは判定にトランプを使うので、たくさんのカードを一度にプレイするようときなど、何か工夫しておく余地はあるだろう。たとえば、10として扱うカードを束にしておいて、膨大な達成値の宣言とともに力強くテーブルに設置するのはどうだろう? きっと爽快だ。

■ユニークキャラクター

S☆Eの世界には様々なNPCたちがいる。彼らはライターたるPCたちの味方であったり敵だったり、時には物語の中で重要な役割を担うこともあるかもしれない。

▼フラグ

〔フラグ〕とは特定の人物や事柄に対して、キャラクターが特に深い繋がりを有していることを顕すデータだ。

〔フラグ〕の最大獲得数は〔【社会】÷2+5〕となり、獲得している〔フラグ〕の数が手札の基準枚数となる。

▼初期フラグ

キャラクター作成時には既に〔フラグ〕を一つ獲得していることになる。

ユニークキャラクターの一覧から、初期フラグとして一人を選択して獲得すること。関係性としては、初めてインデックスを訪れたときに会った尚書であったり、いずれ倒すべきアカーシャであったり、あるいはもっと運命的な繋がりを約束された相手であるのかもしれない。

◆主なユニークキャラクター

・インデックス

シエラ/尚書/インデックスでも古株の尚書。美人。
ヴィオレット=エスペリ/尚書/本ばかり読んでいる。
カナン/尚書見習い/元気でお節介焼きの少女。
ベリアル/尚書/壮年の男性。ほとんど姿を見せない。

・ロマネスク

アクレス=“カニス”=アクシウス=デュマ3世/皇帝
多くの市民に愛される、多芸で温和な老皇帝。
オクタウィーア/武官/男装の將軍。
グラディウス/剣闘士/奴隷から成り上がった無敗の男。

・ダークエイジ

オラシオン6世/教皇/世俗の全てを意のままにする。
アスティクレウラ/竜/穏やかな性格の雌の古竜。

・フェアリーテイル

フック船長/海賊/義手義足の海賊。ワニが大の苦手。
ドン=キホーテ=デニラマンチャ/老騎士
聡明で勇敢な老齢の騎士。愛馬の名はロシナンテ。
七人の悪魔たち(マーレブランケ)/悪魔
いつも喧嘩ばかりだが悪事を働くときの連携は高い。

・マーヴェリエンス

SIGA/Vo/太公望のVoで独特のセンスを持つ男。
姫白邑子/プロデューサー/太公望をスカウトした敏腕
女性P。愛車は真紅のF360TTカスタム。

・ブルーアーク

剣の女王アルトリンデ/アヴァロニア王
太陽力機関搭載兵器エクスカリバーを駆る、神聖アヴァ
ロニア皇国の若き女王。
G≠S/秘密組織サイレントガーデンの支配人。
レファーナ=シャーリット/吸血鬼
復権を窺う闇の眷属のプリンセスにしてカリスマ。

・サイバーネスト

黒犬/情報屋/オンライン専門の情報屋。
サイキックドールズ/少女の姿をした戦闘機械たち。
メイ=ブランシェット/暗殺者/通称“あかすきん”
緋色のコートに身を包んだ、若干10歳の天才狙撃手。

■遊び方

本稿ではS☆Eでの実際のプレイ手順を、順を追って解説していく。

▼セッションの運営手順

1回のセッションは以下の手順で行われる。

1・準備

場所、時間の設定と、プレイするシナリオ、使用するキャラクターとデータの準備

2・プレイ

実際に遊ぶ

3・後片付け、他

後片付け、次回の予定などを組みつつ、感想や反省等でセッションを振り返ってみる

◆カタログフェイス

カタログフェイスはセッションの準備を行うタイミングである。

結論から言うと、カタログフェイスは実際のセッションの外側にある時間であり、S☆Eのルールによって管理されているタイミングではない。

『始める為の準備』という特性上、そのような状態になりえるわけだが、セッションの事前段階という明確なタイミングを定義するため、便宜上、カタログフェイスという名称が与えられている。

カタログフェイスでは主に以下の準備を行う。

●シナリオの準備

まずシナリオがなければどうにもならないだろう。

自作する、または既存のものを用意する等しておこう。

GMは一度、シナリオを一通り読んでおくと良い。これはシナリオの全体像を理解したり、まして丸暗記して運用時に躓かないために、などということではない。

必要なデータに抜けは無いか、致命的な誤植等はないか、といったことへの確認である。

※重要※

GMのシナリオ確認は、車の運転前の確認に似ている。全てのドライバーが自動車整備のプロフェッショナルではないことからわかるように、GMもシナリオの全てを覚えこむ必要はない。運転の前に行う基本的な安全確認。タイヤ、燃料の残り、指示器など・・・シナリオにおいては必要なプロット、判定と目標値、エネミーデータとその配置などがこれにあたる。

●トレーラーとハンドアウトの準備

GMは必要であれば、トレーラーとハンドアウトを準備しよう。

トレーラーは、シナリオの事前予告文であり、ハンドアウトとはPCにある程度要求される設定や、シナリオ内での役割についての解説文である。

絶対に必要というわけではないが、トレーラーはシナリオの雰囲気や概要を伝えられるし、ハンドアウトも然りだ。なにより、事前にそうしたコンテンツを提示することで、実際のプレイへの期待感などが高まり、より楽しく遊べるようになるだろう。

もちろん、トレーラーやハンドアウトが提示されたのなら、PLはこれをしっかり読んでおくべきである。

※重要※

とは言っても、トレーラーとハンドアウトに抵抗を感じることがあるかもしれない。そんなときはどうすればいいのか？

まずは、三割引をお勧めする。仮に予告が押しつけがましく、上から目線で、且つ独りよがりだったとしても、そこを割り引いて、GMの趣味や願望を見透かしてやるぐらいの遊び心で読むと面白い。

次に、好意的に見てほしい。トレーラーは決して上からのお達しではないし、ハンドアウトも強制ではない。あくまで予告だ。今回はどんな舞台で、どんな活躍が想定されているのか、それを大まかに示すことで、PLがヒントを得て、やりたいキャラクター像に近いものを選ぶためのものなのだ。

最後に、そうだとすると、やはりどうも得心がいかない時は、もはや本能的な拒絶だといっそ割り切るのも一興。ただひとつ、相手にも悪気はないと想定すればそれでいい。ゲームに限らず、好意的解釈が根底にあれば、相手が何を思ってどう行動しているのかを理解しやすくなるだろう。

●キャラクターの作成

PLは各自キャラクターを作成する。

GMは作成されたキャラクターのデータを隅々まで事細かにチェックする必要は無い。

シナリオの準備と同様に、数値のミスや記入漏れがないかをチェックしておけば、自然とどのような（ゲーム的データ）のキャラクターであるかは理解できるだろう。

※重要※

ここで、キャラクターを作成するとき、ありがちな異に注意を喚起しておこう。次の2点を意識しすぎてはならない。

強いキャラを作る、すごいことをして注目を集める——これは畏だ。5～6名もの人間が集まれば、習熟度の差でキャラクターの強さに差が開く。もちろん参加者それぞれ個性にも差が開く。だがそれが良い。S☆Eはキャラクターコンテストじゃあない。こだわりすぎず、素早く作成した方が、その先のセッションを楽しめる。理由は追って説明しよう。

まず問いたい。強くなきゃ活躍できない、のだろうか？ たしかに、強いデータの組み合わせをなぞれば、自分が一番すごい、強い、賢いと思われている感覚に浸ることはできる。しかし、それで終われるか？ 調子に乗ってゲーム外でも己を誇示して嫌われるという、第三の畏が待っているぞ。

そこで、回避策である。トレーラーやハンドアウトからGMの意図や趣味を読み、そうして出来たシナリオに、どんな“キャラクター”で登場したいか、イメージ優先で作成するのだ。それが他の参加者に伝われば、十分に活躍したといえる。イメージを再現できそうなデータを選び出す作業は、全てを吟味して最適解を探し求めるよりも数倍早く、楽しいはずだ。だまされたと思って一度ためしてみてほしい。

これは同時に「強いキャラを作らなければ、すごい事をしなければならぬのでは・・・」といった不安を感じる必要も無いということの意味する。

多くの先輩ゲーマー諸兄には、かつて、PCをデータの苦しめるのが賢く高尚なGMだというスタイルによって蹂躪された苦い記憶があることだろう。

だが昨今、その手のGMは激減してきているので安心してほしい。多くのGMはPLに楽しんでもらうことで、自らも楽しく遊びたいと考えている。ここでも、好意的解釈を基本とすることで、多くの不安や問題が片付くのである。

●セッションシート、レコードシートの記入

セッションを開始する前に、セッションシートとレコードシートへの記入を済ませておこう。

セッションシートはGMが管理し、各PCの

- ・名前等のパーソナリティ
- ・取得している [レイス] と [カテゴリ]
- ・取得している†ドラマツルギー†
- ・【行動値】やその他の事項

などの他に、獲得したRPが記載され管理される。

レコードシートは各PLが1人一枚ずつ管理し、キャラクターの【HP】などの変動する数値やアイテムの管理などを行う。

レコードシートのアドバンテージ欄には、任意の1カ所の【能力値】に対して一つのスート割り当てる。

どちらのシートにもセッション終了後に経験点を計上し獲得するための項目があり、得た経験点を記載してチェックを入れることで、リソースシートに変化する。リソースシート及び経験点の使用方法は後述とする。

●フラグチケットのストック

トランプ2デッキから予めジョーカー1枚と各スートのエース一枚を抜き、残りをよく混ぜて山札としてテーブルに設置する。山札のカットやシャッフルの手法については、明確にルールで定めるところではない。プレイする環境での任意の方法でよいだろう。

また、ジョーカーは1デッキあたり2枚を使用する。抜き取った5枚のカードは、GMの脇にストックしておくこと。これは【フラグチケット】となり、使用方法は後述とする。

●初期手札の配布とフラグチケット

- ・初期フラグの獲得

各PLは、PC作成時の【フラグ】に加えて、【ゲストフラグ】と【PC間フラグ】を獲得する。

【ゲストフラグ】はシナリオやGMが指定したNPCや事柄となり、【PC間フラグ】は自分の次の番号のPCを指定して取得しよう。

- ・手札の枚数と基準値

各PLは初期手札として、【フラグ数】に等しいカードを山札から得る。

【手札基準値】は各PCの獲得している【フラグ数】と同値である。

対してGMの【手札基準値】はPL人数×2となり、セッション中に変化することはない。

・手札の補充と破棄

手札の補充はステージの終了時、またはGMの任意のタイミングで行われる。戦闘中であれば、各ラウンドの開始時である。

手札の補充では、[手札基準値]に満たない枚数を山札からドロウする。もし[手札基準値]を越えて手札を所持していても、破棄する必要はない。

◆山札のリシャッフル

山札は以下のタイミングでリシャッフルされる。

- ・山札がなくなったとき
- ・山札からジョーカーが出現したとき

リシャッフルは、捨て札と山札を全て混ぜ合わせ、新たな山札とすることである。

ただし、捨て札が一枚も無い場合は、山札のリシャッフルは発生しない。

◆序章

それでは準備が整ったら、いよいよセッションの開始である。

序章はシナリオへの導入となる。

まずはGMがトレーラーを読み上げ、タイトルコールを行い、雰囲気を作る事を心がけよう。

次にステラを設定し、ステラとなったPLはPCの登場を宣言すること。そのステージでは現在の状況確認やシナリオの目的の確認等を行う。

全てのPLがステラとしてステージを消化したら、次は本編へと突入する。

◆本編

本編では実際に判定や行動選択を行いながら、シナリオを進めていくことになる。

本編では物語をステージごとに区切り、PLはPCをステージに登場させることでリプロットやその他の判定・行動を行っていく。

◆ステージの展開と区切り

ステージには必ずステラ（そのステージで主役となるPC）を設定すること。

ステラは自動的にステージに登場し、退場においてもある程度GMからの制限を受ける。

一つのステージを区切る（終わらせる）基準としては、そのステージで行う判定等を終了させた、またはステラが退場した、などを基準とすればよいだろう。

●リプロット

S☆Eは『歪められた物語を修正し、その元凶を駆逐する』ことを目的としたゲームである。

シナリオにおいてこの『歪められた』という部分は、[リプロットシート]によって表現され、物理的にPLが（同時にりらいターであるPCが）確認できるコンテンツとなる。

[リプロットシート]には、実際の間違ったストーリー展開と、それを修正するためにPCが行う判定や行為が記載され、全てのPLに確認できるようにテーブル上に配置される。

例としては次のようになる。

ステージ1：オオカミの森 プロットナンバー：1

●リプロット

赤ずきんはおかあさんの言いつけで、森に住むおばあさんにぶどう酒とパンを届けにいきました。

けれど、森で道に迷った赤ずきんちゃん。

そこへやさしそうなおじさんが声を掛けます。

『道に迷ったのかい？ それならおじさんが案内してあげよう・・・げへへへへ・・・』

オオカミのような毛むくじゃらの手でした。

その後・・・赤ずきんの姿を見たものは、誰もいない。

●リライト

・あかすきん救出 / 〈交渉〉 14 / 1名 / ゲームオーバー ⇒ ネクストプロット

・奴隷商人の追跡（プロットナンバー2）

ステージは対応するステージの番号、リプロットナンバーとは、シナリオ内でこのようなリプロットシートを管理する番号である。

リプロットとはつまり、『そのとおりになった場合、物語が終わってしまう』ことであり、同時に『本来の物語とは違う、間違った終わり方』となる。

例で言えば、あかすきんちゃん（ここではシナリオ内のNPCとなる）がおばあさんの家に到達できなければ、物語は終わってしまうのだ。そしておそらくあかすきんちゃんは、悪質な奴隷商人に攫われ、劣悪な環境で吐き気を催すような日々を送ることになるだろう。

これはビプロバグによって“物語”の一部が喰われたために、内容が著しく狂っていったことの結果である。

そしてよしんば、この結末の後にもあかすきんちゃんが生き延びたして、しかし理不尽な己の運命を呪うあまり、何らかの形で社会に、世界に、そして物語に復讐を決意したとしたら？

それは最悪、新たな物語の破壊であり、そこから新たなアカーシャが誕生する事態となるかもしれない。

では、そのような事態を避けるためにはどうするか？
それがリプロット条件として記載された判定や行為を行うことである。

上記の例では、PCが登場し、あかすきを連れ去ろうとする奴隷商人を糾弾し、あかすきの安全を確保することがリプロット条件となっている。

判定は、〈交渉〉の技能判定で、目標値は14、1名が成功すればよいということだ。そして失敗した場合はゲームオーバー。つまりはセッションはそこで終了ということになる。

◆リプロット失敗によるペナルティ

リプロットに失敗した場合は一定のペナルティが発生する。

前述の例ならば、ダイレクトにゲームオーバーという厳しいものであったが、一般的なものとしては【HP】にダメージを受けたり、【財産点】を失ったり、他のリプロットに悪影響を与える等、様々なものがある。

◆リプロットを達成することで得られるもの

ペナルティの存在に対局して、リプロットを達成することで得られるものも当然存在する。

このようなものを【プライズ】と呼ぶ。

【プライズ】もまた多岐に渡り、PCのステータスを回復したり有利にしたり、新たなリプロットを場を開示する条件となったりもする。

また、共通で得られる【プライズ】としては、+ドラマツルギー+を使用するためのリソースとなる【共有RP】などが代表的である。

●イベントの処理

一つのステージで行われるイベントは、このようなリプロットを一つ、ないし複数解決して一纏まりとなる。

そのステージでどのリプロットが行えるのか、あるいは自由に選択できるのか、といったことはGMが予め決定しておこう。

もちろん、最初から数個のリプロットを一気に並べて、ある程度自由に何処から解決していくかをPLが選択できるようなシナリオ展開でも構わない。

そこはGMがどんな物語をしたくてシナリオを構成したか、という部分に寄与するだろう。

●ステージ内のできること

ステージに登場したPCは、1回のメインプロセスが行えるものとする。リプロットを行うという行動もまた、メインプロセス内のメインアクションということになる。このように1ステージでの行動回数を緩やかに制限するのは、同じPC(PL)が際限なくあれもこれもと行動を行ったり、ステージを終了させるタイミングを逸してしまうようなことがないようにとの措置である。

言い換えれば、ステージ内のPC全員が行動を終了したら、そのステージを終了する。というのが、最も明確なステージ終了の基準となるだろう。

●ランダムな目標値の算出

セッションの最中には、予期せぬ提案や、ちょっとしたアイデアなどの発展で、何らかの判定と目標値を急遽設定する必要が出てくる場合もある。

或いは最初からある程度のランダム性があるだろうと判断して、特定の判定の目標値を変動型に設定したい場合もあるかもしれない。

そのような場合は、ランダムな目標値決定を行えばよい。GMは行おうとする行為の判定が、【簡単】、【難しい】、【困難】のうち、どの程度であるかを判断しよう。その判断に従って以下の枚数の山札、またはGMの手札をめくり、その合計値を目標値として設定すればよい。

【簡単】 : 1枚(最大でも目標値は10)

【難しい】 : 2枚(最大でも目標値は20)

【困難】 : 3枚(最大でも目標値は30)

また、GMは必要ならばさらに難しい難易度のランダム判定を用意しても良い。ランダムな数値の算出に一定の固定値を設けておくのも良いだろう。

S☆EのPCは、初期作成状態でも得意な技能判定であれば、ここ一番で達成値50程度は可能となる。

限度にもよるが、判定目標値の数値設定は、緊張感や達成感を演出するよいスパイスになるだろう。

●ランダムな〈技能〉選択

もしも目標値だけでなく〈技能〉をもランダムで、と考えるならば、ランダムな〈技能〉選択も可能である。

四つの【能力値】に四つの〈技能〉ということそれぞれスーツを当て嵌め、山札を捲るなどして【能力値】の分野、行う〈技能〉判定と、順に決めればよいだろう。

●ステージに登場しなかった場合は

以下のいずれかを一つ行える。

- 【HP】を【【勇気】 + 【社会】】点回復
- 1回の購入判定(メインプロセスではない)
- 手札を1枚破棄し、1枚ドロー
- その他、ステージ外で使用できる効果の使用等

● [フラグ] の獲得

ステージに登場したキャラクターは、任意のタイミングで [フラグ] を獲得できる。

[フラグ] を獲得するには、獲得したい対象のPC (PL) かNPC (GM) に手札を一枚渡すこと。これを [フラグチケット] と呼ぶ。 [フラグチケット] を受け取った側は、それを手札に加えればよい。

[フラグチケット] が受け取って貰えたなら、対象のキャラクターに対して [フラグ] を得ることができる。

[フラグ] の獲得は1ステージにつき1回行えるほか、メインアクションを消費しても行える。またこのような [フラグ] 獲得の処理は、進行を妨げないために、ステージ終了後に纏めて行っても良い。

どの方式を採用するかは、参加者全員で適切な方法を選択すると良いだろう。

◆主なリプロットペナルティ

[落版n] : 【HP】にnC点のダメージを受ける

[落丁n] : 【財産点】をn点失う

[乱丁n] : 指定された【BS】強度nを受ける

[ミスキャスト] : ステージから退場となる

[アクシデント] : 別のリプロットなどに、目標値増加などの悪影響を与える。詳細はGMが決定する

◆主な [プライズ]

[RP] : 1点の [共有RP] を得る (自動)

[チケット] : [フラグチケット] を獲得

[コネクト] : 指定した [フラグ] を獲得

[ミリオン] : 【HP】を1C点回復

[ヒットn] : 【財産点】をn点得る

● [フラグチケット]

[フラグ] 獲得の際に授受する [フラグチケット] 以外にも、シナリオ開始時にGMが脇に除いておいた [フラグチケット] がある。

このような [フラグチケット] は [プライズ] として配布するか、またはGM並びに他の参加者が、素晴らしいと感じたPCの行動やPLの判断に対する報酬として配布してよい。

しかし、何をもって“素晴らしい”と感じるかは人それぞれとなるだろう。

仮にGMであれば、『この場面では自発的にこのような行動をとってほしい』と考えて作成したステージやリプロットにおいて、PLがその意図を汲んでPCを演じてくれたとき、などとしておくとよいだろう。

※なるべく避けるべきこと※

単順にかっこいい台詞や演出などに対して [フラグチケット] を配布することは間違いであるとはしていない。だが、プロの演出家や役者でもない者が、伊達や酔狂で他人の演技や演出を評価し合うというのはいかかなものだろうか？

セッションに参加する全員がそういう雰囲気遊ぶことに慣れ、互いに品評し合うことを許容できる間柄なら良いだろう。だがそうでないとしたら、行き過ぎた演出や台詞の強要、好評価を下さない者への冷遇、集団心理によるそうした雰囲気への恭順の強制・・・等々、楽しく遊ぶ上でのデメリットとなる状況ばかりが発生していくことになる。

これはあまり好ましいことではない。

何より、お捻りが乱れ飛び出す雰囲気は、それ自体が楽しいのであって、肝心の中身を蔑ろにしてしまうだろう。

ちなみに筆者は、ロールプレイ評価型のシステムは大の得意であり大好きである。

◆終章

順当にリプロットを行い、物語をあるべき方向性へと導いていくと、シナリオはやがて終章へと突入するだろう。終章とは本来、物語の結末を迎えるための、最も重要な通過儀礼である。

ガラスの靴を履くことの出来る娘を探し、魔力を帯びた指輪を火口へと投げ込み、人々を苦しめる恐ろしい魔女に裁きを下す。

S☆Eにおいての終章とは、そうして正しい結末を迎える事を、何よりも由としない存在、すなわちアカーシャとの決戦が待ち受けるステージとなる。

●アカーシャとの対決

S☆EはTRPGである。

参加型のエンターテイメントであり、ゲームとしての性格も強いことから、最後の締め括りとして戦闘を行い、PCとPLに明確な勝利と達成感を提供できるようにデザインされている。

正義と悪、力と力、互いの信念のぶつかり合いとは、単純だが最も判り易い達成の目安となるのだ。

S☆Eの世界観においてアカーシャは何よりも危険な存在である。

物語という世界の枠組みを超越し、高次元の観点から様々な事象へと干渉を行い、物語という世界そのものを捕食して変質させ、やがてその集積点であるアカシックレコードへと介入を行う。このような超常の存在は、譬え人や物としての姿や意思を持ち、会話が可能だとしても、本質的には災厄以外のなにものでもない。

アカーシャは元が何であったにせよ、既に世界で唯一の異質な何かである。個体の差はあれど、一つとして生半な相手ではないだろう。現に、本書に掲載されているデータだけでも、膨大な達成値を叩き出し、3桁を超えるダメージを当たり前のように発生させるようなものばかりである。【HP】だけ見ても数百あるのが当然と行ったところだ。

そのような敵であるからこそ、後のことは考えず、全力で立ち向かうのが賢明だろう。

持てる力の全てを使い、必ずや勝利せねばなるまい。

◆エピローグ

エピローグは物語の結末とその後を語るステージとなる。ここまでたどり着けたのなら、きっと物語りは本来あるべき、いや、それ以上の素晴らしい結末を迎えていることだろう。

それはおそらく、ライターたるPCたちも同様であるに違いない。

そして、正しき結末を迎えた物語と世界の、それを護ったライターたちの未来は、これからも続いていくのだ。

◆あとがき

あとがきはセッションの事後処理を行うタイミングである。

●キャラクターデータのリファイン

- ・フラグのリセット
- ・常備化したアイテムの復元
- ・【HP】や【財産点】など、副能力値のリセット

以上のデータをセッション開始前の状態に戻すこと。またこのときGMは、セッションの内容や今後の展開を踏まえて、これらのデータに変更を加える事を指示したり、許可しても良い。

●経験点の配布

以下の手順に従って経験点を算出する。

◆各PLの経験点（レコードシートに記載）

- ・セッションを最後まで楽しんだ / 1点
- ・ハンドアウトの設定を生かした / 1点
- ・達成したリプロットの数 / ×1点
- ・‡アカーシャの剣‡の数 / ×1点
- ・残り【RP】÷PL人数 / ×1点
- ・フラグを上限まで獲得した / フラグ数÷2点

合計点を算出し、GMが署名を行う

◆GMの経験点（セッションシートに記載）

基本点 = PLの総獲得経験点÷3

（PLが2名の場合は÷2）

基本点から以下の項目ごとに修正を加える

- ・セッションを楽しんだPLの人数
1人につき2点（最大10点）
- ・セッション中に追加した‡アカーシャの剣‡
一つにつき-1点（最大-10）
- ・プレイヤーを全滅させた
最終的な総計を÷2する

以上の総計をGMの獲得経験点とし、各PLが署名を行う

●後片付け

さて、S☆Eのセッションはいかがだったであろうか？君たちは納得のゆく結末へと辿り着けただろうか？あるいは残念ながら、力及ばずという結果になってしまっただろうか？

いずれにせよ、また再びライターとしてインデックスに帰還し、今なお危機に瀕する世界を、物語を救うために、その力を貸してほしい。

そのためにも、セッションに使用した部屋や道具を、きちんと後片付けしようではないか。

■リソースシート

経験点が算出され、各参加者の署名が為されたレコードシートとセッションシートは、共にリソースシートとなる。

リソースシートにストックされた経験点は、以下の用途に使用できる。

- ・《スクリプト》の取得 / 一つにつき7点
キャラクターが取得している [レイス] と [カテゴリ] から、新たに《スクリプト》を取得できる。
- ・〈技能〉レベルの上昇 / 一箇所につき10点
ただし、その〈技能〉が属する【能力値】の技能レベル合計(●の数)が、【能力値】+4以上である場合は、この処理を行えない。
- ・【能力値】の上昇 / 下記参照
現在の【能力値】+5点を消費することで1点上昇
- ・【財産点】の上昇 / 下記参照
経験点1点につき【財産点】1点
- ・【常備化ポイント】の上昇 / 下記参照
経験点2点につき【常備化ポイント】1点
- ・[フラグ] 最大数の増加 / 一つにつき3点
ただしフラグの最大数は12まで
- ・[フラグ] のパーマネント / 一つにつき1点
[初期フラグ] 以外の任意のフラグをパーマネント(固定化)できる。[初期フラグ] は既にパーマネントされた[フラグ]である。パーマネントした[フラグ]は、キャラクターシートの[フラグ]欄に記入すること。パーマネントできる[フラグ]は[初期フラグ]を含めて3つまでとなる。
- ・[RP] への変換 / [RP] 1点につき1点
セッション中にのみ行える。[共有RP]を1点獲得。

経験点を使用したら、ストックされた値から使用した分を引き、その時のGMがリソースシートに署名を行う。これらの経験点の使用は、全てセッション中にタイミングを消費せずに行える。

しかしながら、使用の際は処理に手間取ってセッションの進行を停滞させることのないよう、十分に配慮してほしい。

プロットシート

ステージ	:	プロットナンバー:
●		
●		/プライズとペナルティ

ステージ	:	プロットナンバー:
●		
●		/プライズとペナルティ

ステージ	:	プロットナンバー:
●		
●		/プライズとペナルティ

ステージ	:	プロットナンバー:
●		
●		/プライズとペナルティ

ステージ	:	プロットナンバー:
●		
●		/プライズとペナルティ

ステージ	:	プロットナンバー:
●		
●		/プライズとペナルティ

■エネミーに関するルール

S☆Eにおいてエネミーとは、シナリオ内での障害としては最もポピュラーかつ重要な存在である。

TRPGは参加者同士が競い合う部分が少ない。だが、ゲームである以上はその遊び方の特性上、明確な勝利という達成感が必要となるだろう。

また、PC側が善の立場となり、シナリオ上の悪を駆逐するという点でも、悪=敵役というものが必要不可欠となってしまう。

データの面で言えば、エネミーとはシナリオやPCに次いで重要なファクターとなるのだ。

エネミーがより凶悪で強力であればあるほど、シナリオ内でのPCの活躍は引き立ち、シナリオを終えたときの達成感も大きくなることだろう。

▼ビプロバグとは？

本書の冒頭でも述べたとおり、ビプロバグとは物語に湧き、世界を食い潰し、別の何かへと変貌させてしまう化物である。

実際のところ、ビプロバグというものが（学術的に）何なのかということは全く解らない。

何処から来て、何処へ行くのか？ どのように発生し、どのように繁殖するのか？ 最終的に何を目的として存在するのか？ そこに明確な意思や、コミュニケーションの余地はあるのか？

これら全てにおいて、ビプロバグは異質な何かである。勿論、そうした謎を解明しようという動きはある。だが、バグの発生が直接的に世界の危機的状況を産み出し、それに対処できるのがごく一部の者だけという状態を鑑みれば、悠長に研究している暇は無いというのも現実である。

差し迫った危機に満足に対処できない以上は、対処療法に終始してしまうのも無理からぬことだろう。

ビプロバグは最下級（階級があるわけではないが）の紙魚やRデーモンのように、完全に怪物同然のものもあれば、人の姿をして言葉を操り、場合によってはコミュニケーションも可能となる存在もいる。そうした最たる例がアカーシャであるが、彼らは彼らで、すでにそうなる過程において交渉の余地など無くなっていると言えるだろう。

▼エネミーの種類

エネミーには通常、モブ、スタンド、アカーシャという3種類の大きな分類がある。

これは種族や特徴等のデザイン的なものではなく、ゲームデータとしてどのように扱うかの分類である。

その特性とルールは以下ようになる。

●モブ

集団で形成されたエネミーである。規模や個々の能力、大きさ等が大きく加味されることは無い。

モブエネミーには以下のルールが適用される。

- 判定を固定値で行う
- HPが0以下になると【撃破】される
- 【撃破】された場合、戦闘から除外される
- 【ガード】と【カバー】を行えない
- 手札やドロウのルールの対象とならない
- コスト等を必要としない

●スタンド

独立した固体のエネミーである。PCと同じように強力な力を持っていたり、外見や生物的特長も、個体によって様々なものがある。

スタンドエネミーには以下のルールが適用される。

- エネミー用判定ルールに従って判定を行う
- HPが0以下になると【撃破】される
- 【撃破】された場合、戦闘から除外される
- 手札やドロウのルールとならない
- コスト等を必要としない

●アカーシャ

†アカーシャの剣†を得て強大な力を保持したエネミーである。単独であればPCを遥かに越える戦闘能力とデータを備え、殆どの場合、シナリオのボスキャラクターとして登場する。

アカーシャには以下のルールが適用される。

- エネミー用判定ルールに従って判定を行う
- HPが0以下になると【撃破】される
- 【撃破】された場合に【死亡】となるか【行動不能】となるかはGMがシナリオ上のルールとして決定する
- GMの手札はアカーシャの手札として扱う。複数のアカーシャがシナリオに登場する場合、どのアカーシャが代表格（ボス）となるかを決める
- 手札のドロウを行える
- コストを必要としない

●その他の分類

モブ、スタンド、アカーシャ以外の分類として、PCと同じデータで作成されたNPCなどがある。

ただし、判定をどのような方法で行うか、また手札の管理等はその都度GMが決定すること。

▼エネミーの手札管理

エネミーは個別に手札を持たない。GMの手札はGMの手札として扱い、手札の補充とドロウについては、PLと同じタイミングでGMも行えるものとする。

▼エネミーの判定

エネミーの行う判定は、固定値を用いたものとカードをプレイするものがある。固定値の多くはモブや、一部の判定で手間を省くために行うものとする。例えば、『【RR】10』と表記してあった場合、そのエネミーのリアクションの達成値は一律10として処理する、というものである。

『【AR】7+2c』などのように表記している場合は、カード2枚の数字の合計+7というように、通常の判定と同じように扱う。

NPCを含むエネミーはアドバンテージのルールを適用しないが、全ての判定にアドバンテージを得ているものとする。そのため、アドバンテージの効果が無効化したりする《スクリプト》などの対象となった場合は、判定の基準となる数値がそのまま削除される等の処理を受ける。

前述の例であれば、7+2cの合計で達成値が23とになっているところに、《ホワイトアウト》を使用した場合、基準値の7が削除されて達成値は16となる。

▼エネミーデータの見方

各種エネミーデータは以下の意味を持つ

●名称：エネミーの名称

エネミーの種族名や固体名である。

●分類：モブ、スタンド、アカーシャ

先の項目で述べたエネミーの大分類である。一部、モブとアカーシャの両方の分類を持つエネミーも存在する。これは群れそのものがアカーシャであるというような特殊なものである。このように分類が複数ある場合は、より上位の分類のルールに従って扱う。

●種族：エネミーの種族

エネミーにも生物的な分類上の種族がある。一部の《スクリプト》などの効果によっては、指定した種族に対してより大きな効果を発揮するもの等があり、種族の分類は以下の通りとなる。

・人間

人型の知的生命体全般を人間に分類する

・動物

動物、植物、昆虫、海洋生物などの通常の生命体全般

・幻想

亜人種や極めて個体数の少ない空想上の動物等

・竜種

ドラゴン系統に属する分類

・妖魔

低級の悪魔や知性を備えた魔物

・不死

霊体や魂のみとなった存在や動く死体など

・機械

電氣的、電子的な回路によって生体維持を行う機械類

・神格

神話や信仰等によって大系化された神々

・超越

元の種族分類を大きく超越し次元を超えた存在

・虚無

ビプロバグ

●レイス：エネミーのレイス

エネミーにも出身世界があるため、その世界が持つレイスがエネミーのレイスとなる

●リージョン：エネミーのリージョン

エネミーの出身世界や、そのエネミーが多く生息する世界の名称

●カテゴリ：エネミーが持つカテゴリ

エネミーもカテゴリを持つ場合がある。そうしたエネミーは、そのカテゴリの《スクリプト》を取得し、使用する場合もある

●【識別】：識別判定に必要な目標値

●【行動値】：エネミーの行動値

●【最大HP】：エネミーの最大HP

●【RR】：リアクションレート

エネミーが行うリアクションは全てこの値を用いる

●【AR】：アナザーレート

命中やリアクション以外に何らかの判定を行う場合は、この値を用いて行う

●ルーティーン：エネミーの行動パターン

エネミーは各種タイミング等で行う行動や、使用する効果が予め設定されている。それらを総じてルーティーンと呼ぶ。

ルーティーンには《スクリプト》が設定されている場合もあり、ルーティーンに設定されたエネミーの行動や効果は、《スクリプト》と同じように一つのタイミングで一つのみ使用できるものとする。使用のためのタイミング消費、及び、《スクリプト》を対象として使用する《スクリプト》（《パワーシンク》等）に影響を受ける点においては、《スクリプト》と同等として扱う。

スクリプト：エネミーの取得している《スクリプト》

ルーティーンに記載されている以外の、[タイミング：A]などの《スクリプト》など

‡アカーシャの剣‡

[分類：アカーシャ]のエネミーは‡アカーシャの剣‡を取得している

●解説：エネミーの解説

エネミーに関するテキスト解説。

そのエネミーにまつわるエピソードや設定、また、デザインの元となった寓話の紹介文である。

◆《エネミースクリプト》

エネミーが専用で取得し使用できる《スクリプト》は、《エネミースクリプト》（略号ES、レベルはEL）と称する。

《エネミースクリプト》は[レイス]や[カテゴリ]に依存せず、エネミーが専門に所有するものであり、逆説的にも《エネミースクリプト》を所有しているキャラクター＝エネミーと言える。

《エネミースクリプト》は通常の《スクリプト》と同等のルールで扱うが、エネミーは基本的にコストを消費するというわけではない。

▼エネミーの作成

オリジナルのエネミーを作成するにあたって厳密なルールは特に無い。

オリジナルのエネミーを作成するにしろ、既存のエネミーを改造するにしろ、必要な数値を一通り設定する以外に必要なことは無い。望むならば、そこに幾つかの《スクリプト》を追加していくのも良いだろう。

エネミーの役割は、『戦闘においてPCの障害となること』である。

各種数値がどの程度必要であるかは、初期作成のPCの戦闘におけるデータから逆算していけば、ある程度は基準が見出せるはずだ。基本的には高めの命中精度に高い攻撃力、そして回避や防御面よりもHPを多めにとってタフさで苦しめるのが良いだろう。これは攻撃がかわされる、ダメージを与えられない、という状態よりも、手応えはあったがまだ倒れてはいない、という状態のほうがプレイヤーにとってストレスを感じ難いからである。また極端すぎる（例えば魔法攻撃以外は無効などのような）設定をしていたとしてもそれほど心配することは無い。

エネミーの【識別】を目標値とした識別判定に成功すれば、プレイヤーはエネミーのデータを閲覧できる。また、S☆Eはセッション中に経験点を消費して、その場でキャラクターを強化することが可能なので、よほどのことが無い限り倒せない敵をたくさん出すすぎて、面白くない戦闘をした挙句に全滅、などということは起こらない。

▼アカーシャの作成

オリジナルのアカーシャは以下の手順に沿って作成する。

1. PCと同じレギュレーションでベースを作成
PCを作成するときと同じ方法でアカーシャのベースとなるデータを作成する。経験点を消費したPC向けであれば、平均値～最大値の間で適宜調整すればよい。

2. †アカーシャの剣†の取得

2種類の自動取得を含め、合計で15個の†アカーシャの剣†を取得する。

自動取得のうち、†黙示の欠片†はアカーシャとしての修正基本パックのようなものである。修正は以下の通りとなる。

- 【基本HP】に× [PC人数×2] する
- 全ての〈技能〉レベルに+2する（最大で5レベル）
- 任意の【能力値】に合計で+5する
- 取得している全ての†ドラマツルギー†を喪う
- 獲得している全てのフラグを喪う

◆†アカーシャの剣†

†アカーシャの剣†は†ドラマツルギー†と同等のルールで扱われるアカーシャ専用の特殊能力である。

†ドラマツルギー†を対象にできる効果は†アカーシャの剣†も対象にできる他、†アカーシャの剣†は同一のタイミングで複数を一度に使用することもでき、同じタイミングで《スクリプト》の使用を妨げることも無い。また、†アカーシャの剣†によって齎される効果は、基本的に†ドラマツルギー†を用いなければ防いだり無効化したりすることはできない。

◆アカーシャの強化

ゲームに慣れてきて、もう少し辛口な戦闘を行おうと考えるならば、以下の手順でアカーシャを強化してもよいだろう。

1. ベース作成時の経験点に+ [PC人数×10] する
 2. †アカーシャの剣†をPC人数×1～2個程度追加
- しかしこうした基準は所詮さじ加減である。

良い塩梅というのは、何度も遊んでいく中で経験的に取得していくしかないが、失敗を恐れずやり過ぎ上等なくらいの気持ちで挑戦してみるのが最も良いだろう。

何より、そうした経験は楽しい時間の記憶として、君と君の友人たちにとっての財産になるはずだ。

■マルチレイスとアペンドカテゴリ

以下は、2つから3つ程度の複数のレイスを持つキャラクターや、3つ目の補助カテゴリを備えたキャラクターを作成するルールである。

▼マルチレイス

マルチレイスは出身世界自体が複数のレイスを持っていたり、何らかの理由から全く異なる複数の世界での生活によって、異質な文化や技術を習得したことを表すデータとなる。

マルチレイスのキャラクターは以下の手順で作成・成長させる。

●作成時のマルチレイス

1. 2つ目の [レイス] を取得し、任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れる。3つ目の [レイス] を取得するならば、同様にもう一つチェックを入れる
2. 取得した [レイス] から、それぞれ任意の [技能ポイント] と [副能力値特典] を選択する

●成長によるマルチレイス化

取得したい [レイス] を持ったキャラクターとの [フラグ] をパーマメントして、GMの許可を取り2つ目以降の [レイス] を取得し、その都度チェックボックスを埋める。

[技能ポイント] と [副能力値特典] は得られない。

また、マルチレイスの取得はセッション中には行えない。

1人のキャラクターが取得できる [レイス] は最大で3つまでである。また、どのような方法でも一度取得した [レイス] を消去したり、別の [レイス] に入れ替えることはできない。

▼アペンドカテゴリ

アペンドカテゴリとは、本来のカテゴリとは別に補助的に備わったカテゴリのことである。例えば、本来シングルカテゴリのキャラクターが2つ目のカテゴリとしてアペンドカテゴリを取得する場合もあるため、注意が必要である。また、マルチカテゴリのキャラクターが、既に取得しているカテゴリをアペンドカテゴリとして取得することもできない。

アペンドカテゴリのキャラクターの作成と成長は、以下のルールに従うこと。

●キャラクター作成時

本来の1～2種類のカテゴリとは別にアペンドカテゴリを選択する。

アペンドカテゴリに選択したカテゴリは、以下のようにデータに影響する。

- ・アペンドカテゴリの【能力基本値】は得られない
- ・アペンドカテゴリの†ドラマツルギー†は得られない
- ・任意の†ドラマツルギー†のチェックボックスを合計で2つ埋める
- ・アペンドカテゴリの [種別：自動] の《スクリプト》を取得する。この取得分は初期に取得できる7レベルぶんに含まれる
- ・アペンドカテゴリの《スクリプト》は [種別：自動] を除いて1つのみとなる
- ・アペンドカテゴリの《スクリプト》はコストが+2される (効果参照、一については除外)

●成長によるアペンドカテゴリの取得

- ・経験点を7点消費してアペンドカテゴリを取得する。このとき、[種別：自動] の《スクリプト》を自動的に取得できる
- ・アペンドカテゴリの【能力基本値】は得られない
- ・アペンドカテゴリの†ドラマツルギー†は得られない
- ・任意の†ドラマツルギー†のチェックボックスを合計で2つ埋める (セッション中であればチェックボックスが埋められない場合、一つにつき3点のRPを消費する)
- ・アペンドカテゴリの《スクリプト》はコストが+2される (効果参照、一については除外)

各種補足項目

以下に解説する各種補足項目は、一度 S★E を遊んでから確認することでより理解を深めることのできるルールへの補足である。

どのようなルールやシステムであれ、実際に一度試してみなければ想像のつかないことや、理解に苦しむ部分があるだろう。以下に解説する補足項目は、実際に遊んでみて、その後改めて確認することで一見複雑に思えるものが理解しやすくなる事項の代表的なものである。

ルールや処理手順というのは、初見で完璧に覚えなくてはならないものではない。もちろん、それが可能ならばそれに越したことはないだろう。しかし、実際には何度か触れてみて確認を繰り返し（つまり反復学習である）、徐々に完璧に覚えていければそれでよいのだ。

■戦闘に関する補項

▼カバー

攻撃の命中判定、リアクションの判定を行い、ダメージを受けることが確定したキャラクターを庇い、代わりにダメージを受けることを「カバー」という。

「カバー」を行えるのはダメージを受けるキャラクター以外の「未行動」のキャラクターのみとなり、「種別：モブ」のエネミーは「カバー」を行うことはできない。

「カバー」はダメージロール直前のタイミングに使用の宣言を行い、一度のタイミングに一人のキャラクターが行える「カバー」は1回のみとなる。

「カバー」を行うと、ダメージを受けるはずだった本来のキャラクターの代わりに「カバー」を行ったキャラクターがダメージロールの対象となり、ダメージを減少させる効果やスクリプトなども「カバー」を行ったキャラクターを対象に使用されることとなる。

「カバー」を行ったキャラクターは「行動済み」となる。また、複数の対象への攻撃において「カバーを行うキャラクター」と「カバーされるキャラクター」が同時に対象となっていた場合、「カバー」を行ったキャラクターが受ける最終的なダメージに×2をしてダメージを算出すること。

▼「タイミング：I」の発生している瞬間と回数

メインプロセス獲得のための行動値を確認するのがイニシアティブプロセスとなり、ここでは「タイミング：I」のスクリプトや効果を使用することができる。

イニシアティブプロセスが発生している瞬間は、メインプロセスを獲得するキャラクターが存在する直前である。さらに同エリア内、同行動値でのイニシアティブプロセスは1回しか発生しない。

簡単な例としては以下のようになるだろう。

・戦闘に参加しているキャラクターが3人ならば、それぞれのメインプロセス直前+全員が行動済みであることを確認するタイミングで、計4回

・上記の例で、もしも同エリア同行動値のキャラクターが2人いた場合は、計3回になる

このような処理を行う理由は、『イニシアティブプロセスが際限なく発生し続けるのを防ぐため』である。このような処理をしない場合、極端な方法をとるならば『エリア A の行動値：無量大数のイニシアティブプロセス、次は不可思議の・・・』といった具合に、キャラクターがメインプロセスを獲得する前にいくらでもイニシアティブプロセスの処理を発生させることができってしまうため、ゲームの円滑な運営を阻害してしまうのだ。

また、†終末の始まり†などで即座にメインプロセスを得る場合、その直前にイニシアティブプロセスは発生しない。このような効果は、イニシアティブプロセスを経由せずに発生するメインプロセスと考えればよいだろう。

▼一部の†ドラマツルギー†の効果と対象

†神を屠る一撃†、†天からの嘯矢†、†究極の秘法†は大雑把に言えば『攻撃を発生させる効果』である。

しかし、これらの3種類の†ドラマツルギー†は厳密には『行動順に関わらず対象となったものがメインプロセスを獲得し、攻撃を行うことができる効果』である。

処理の手順としては以下の通りになる。

1・†ドラマツルギー†の対象となったものがメインプロセスを得る

2・メインプロセスを得たものが指定された攻撃を行う

こうした一部の†ドラマツルギー†以外にも様々な効果に関して、そのタイミング、対象、効果をよく読み、『誰に、どのような手順で、どんな効果があるのか』をしっかりと確認しよう。

■レベル制の各種効果についての補項

▼レベル制の意味

スクリプトやアカーシャの剣に設定された「種別：LV n」とは、そのスクリプトなりアカーシャの剣なりを、最大で何レベルまで重複して取得できるという意味である。例えば「種別：LV3」となっている場合は、最大で3レベルまで重複取得できるという意味であり、取得のために3レベル分の何らかのリソースを消費するという意味ではない。このようなスクリプトやアカーシャの剣は、レベルを上げることで、使用回数、効果などが増えていくという特徴を備えたものである。

■アイテムに関する補項

▼入手判定

ステージに登場しているキャラクターは入手判定を行える。入手判定はメインアクションを消費して行うこと。入手したいアイテムの【価格】の左側の数値を目標値として【社会】判定に成功した場合、目的のアイテムを入手できる。

入手できるアイテムはそのときのステージの【レイス】のアイテムと一般共通アイテムに限られる。

また、【種別】に▲が付記されたアイテムは、同一のものであれば複数同時に入手できる。その場合は、価格（入手判定の目標値）を合計して入手判定を行うこと。同時に購入できる数の最大数は【社会】個までとなる。

▼アイテムのシェア

購入、常備化したアイテムは他のキャラクターに渡してシェアすることが可能だ。アイテムの受け渡しは、渡す側か受け取る側のどちらかがサブアクションを消費して行うこと。

ただし、《スクリプト》の効果で作成した装備アイテムはシェアできない。

■レイスの補項

▼レイスの語源と意味

S★Eにおける【レイス】は、人種を意味する『a race』や飾り付けなどの『laced』を掛け合わせた造語である。

本書におけるレイスとは、『特定の世界の世界観や概要、それに伴った人物の傾向』を意味しており、『レイス＝特定の世界の名称』ということではない。

平たく言えば、ダークエイジやロマネスクという名称の世界が存在するわけではなく、特定の世界や人物の傾向が、ダークエイジ的であるとかサイバーネスツ的であるとかいった具合である。

▼リージョンについて

世界（及び世界観）の固有名詞としては【リージョン】が使用され、例えば今、本書を読んでいるであろう君が属する世界は【ブルーアーク・ミレニウム】と呼ばれており、これはインデックスにおいて解析したアカシックレコードの一部に、そのように記述されていたという解釈になる。

固有の世界名称がはっきりしない世界については、『ダークエイジ 113.698.44.9853-』のように【レイス名】と細かな分類番号で呼称されている場合もあるし、インデックスで解析した名称と現地での呼称が異なるケースも幾つかは存在する。

■各†ドラマツルギー†使用時のイメージソース

†ドラマツルギー†はリライターにとって最も大きな効果を持つ能力である。S★Eではゲーム的に何らかのリソースを使用する場合、その演出や台詞を必ず行わなければならないというルールはない。（勿論、そうしたものはあって然るべき面白いものだが、強要はできないものだ）

だが、いわば必殺技とも言うべき†ドラマツルギー†の使用には、それなりの視覚的演出やイメージがあってもよいだろう。以下は、各†ドラマツルギー†を使用した際の（リライター同士で確認できた）一般的なイメージである。

†星に願いを†=STARRY WISH=

- 使用者の周囲に無限の宇宙が広がり、星々が瞬く

†時空の解放†=HI SPECTACLE=

-

†究極の秘法†=ULTIMATE PASS=

- 使用者の周囲に幾重にも立体型の魔法陣が展開される

- 通常よりも遙かに大きく派手なエフェクト

†無限の光芒†=INFINITY RAY=

- 対象の周囲を幾つもの光が疾走し、対象の体が光に包まれる

†生命の翼†=

- 空から翼が降り注ぎ、対象の傷が癒がっていく

- 対象が鮮烈な炎に包まれ、炎を吸収するように対象が復元していく

†希望の道標†=HORY WHISPER=

-

†自由への航路†=

-

†白き死の灰†=AETHER PUNISH=

- モノクロ反転と同時に攻撃のエフェクトが変化する

- 攻撃を受けた箇所が塩の結晶になって粉砕される

†希望の守護者†=

- 攻撃を片腕で掴んで止めたあと、武器を握り潰す

- 瓦礫の中から無傷で立ち上がる

†幻想の残滓†=

- 指を弾く音の後、逆再生で効果が発揮する前まで戻る

†反撃の狼煙†=

- 意識を失った状態で圧倒的な戦闘能力を発揮する

- 目のハイライトが消えた状態で反撃

†神を屠る一撃†=

- スローモーションで敵の防御手段を粉砕しながら攻撃がヒットする

†蘇る神話†=

- 空間に記述された文字が変化し、埋め込み画像をズームインさせる

ように効果が再現される

†天からの囃矢†=

- 360度ハイスピードカメラ演出で銃弾が叩き込まれる

- リージョンから虚空へ向けて攻撃の軌跡が伸びる

■ゲームマスターをしよう

ここではS★Eでゲームマスター（以下GM）を行う際の手順について解説を行っていく。

▼ゲームマスターの意味と本項の意義

TRPGにおいてGMとは、シナリオの準備や進行、PC以外のキャラクターの行動や判定などを行う役割である。S★Eにおいても、GMの役割がそうした点にあることは変わらない。

あなたがもし、すでにGMとしての経験を積んでいるのならば、GMをするにあたって本項を必ず読まなければならないということはないだろう。

しかし、GMとはルールの把握や解釈の決定権においてPLよりも上位の存在として位置付けられている。それは自動的に『GMはPLよりも深く、広く、ルールに目を通しておかねばならない』という不文律を生み出していることも確かである。

このような哲学的なゲーム論やGMの定義についてを逐一解説しては、あなたとあなたの仲間たちはいつまでたってもゲームを始めることはできなくなってしまうだろう。

それでは本末転倒というものだ。

そこで本項では、順を追って準備や処理を行うことで、誰でも（それこそS★E初プレイだとしても）GMを行うことができるように、教科書的なマニュアルの提示を行っていきたい。

一度本項を順に全て読み、その後、本項を順に確認しながらGMをやってみよう。

そうすればあとは自然と身についてくるはずだ。

▼GMが管理するシート類

GMはセッションの前に必ず以下のシートを用意しよう。セッションに必要となるシートを用意し配るという行為が、参加するPLに対してあなたがGMであるという事実を、ひいては先生がプリントを刷って生徒に渡すという行為の想起による、一定の関係性の構築を促すのである。

GMがセッション前に準備するシート類は以下の5点である。

- セッションシート1枚（B5またはA4）
- レコードシートPL人数分（B5またはA4）
- リライターシートPL人数分（B4またはA3）
- 戦闘管理シート（B4またはA3）
- プロットシートなどのシナリオに必要な印刷物

▼シナリオの作り方

次にシナリオを作成する方法を解説しよう。

シナリオを作成すると聞いてあなたは何を思うだろうか？

非常に面倒で複雑な手順を踏み、シナリオの進行に応じた複雑な管理チャートを用意し、PLを正しく導く方法論を構築しなければならないと考えるだろうか？

半分は正解、半分は間違いである。

まず初めに理解して頂きたいのは、いわゆる『掲載シナリオ』とか『公式シナリオ』というものの書式やシナリオの作り方、内容の中にある、『商品としての側面』である。

製作者側が提供するシナリオというのは、場合によっては商品である。商品である以上は、一定の内容の密度、クオリティなどといった部分に非常に気を使ったものなのだ。

つまりは『シナリオそのものとしての出来不出来といった部分よりも商品としての出来不出来』を重視されると言えるだろう。外食するときのことを思い出してほしい。誰もが一度口にただけで簡単に真似できるというのならば、（手軽さは別として）わざわざ料理店で食事をとる必要もあるまい。

つまりあなたは、公式シナリオのような完璧なチャートが、美しい情景の表現が、心打つNPCの台詞が、そうしたものが書けない、思いつかないからと言って、それがシナリオとして不十分であると考えする必要はないのである。

ではシナリオとはどのような状態が、シナリオとしてセッションを遊ぶことに支障のない状態であるといえるのだろうか？

その基準をS★Eでは以下の部分として定義している。

1・ストーリーが構築されている

原因、経過、結果のような形で、またはいつ、だれが、どこで、なにを、どうした、のような形で構成されていればよい。PLの行動次第でシナリオの内容が変わるのでは・・・と考え、その分岐のようなものを明確化する必要はない。

攫われた姫を助ける、桃太郎が鬼を退治する、ヒロインのアカーシャ化を阻止して世界を救う、といったように、本筋となるストーリーが明確であればよい。

2・必要なプロットが用意されている

S★Eではシナリオを作りやすく、運用しやすくするためにプロットが用意されている。

最も簡潔で運用しやすいプロットとは、1で構築したストーリーについての『間違ったルート・結末』（ディスプロット）と、それを『正しいルート・結末』にするた

めの判定や行動（リライト）が明記されたものである。S★Eのシナリオは『本来〇〇であったはずの内容が、バグによって××になってしまったので、それを口口して元の状態に戻しましょう』というのが、最も基本的で判りやすいテンプレートとなる。

初めてのオリジナルシナリオ作成では、このような基本を意識してプロットを作成してみるのがよいだろう。

3・必要なデータが準備されている

シナリオを運用してセッションを行うに当たってはプロット以外にも幾つかのデータが必要となる。代表的なものとしてはエネミーのデータがそれだ。

S★Eのシナリオとセッションでは、最終的にエネミーとの戦闘は必ず発生する障害として設定されている。

一つの物語が不具合を発生させ、それを正常に戻すにあたっての最後の締め作業として戦闘が行われるという位置づけであり、それによってセッションの明確な終了や成功のボーダーラインを見出すことが目的である。

そのため、シナリオには最低限、終章で登場させるエネミーのデータなどを準備しておこう。他にも、ヒロインやNPCが判定を行うような演出があるのなら、それに必要なデータも用意してあれば問題ないだろう。

◆！！シナリオとストーリーは別物！！

シナリオを作成するにあたって最も重要な事柄は、『ストーリーとシナリオが別のものである』ということをよく理解することである。

後述する2時間シナリオ作成法やブロック作成法などを含め、この概念は極めて重要な意味を持つだろう。特に、無償で公表することによって、製作側としては有料化して提供することが可能な多くのリソースを、誰でも簡単にタダにしてしまうという危険性も多分に孕んでいる。だが、S★Eにおいては、『ユーザーがより多くの楽しさを得られること』を優先として、敢えてこれを公開し、多くのユーザーとシェアすることを選択した。

それでは、『ストーリーとシナリオが別のもの』であるとは具体的にどのようなことを意味しているのだろうか。順を追って解説しよう。

●ストーリーとシナリオの定義

以下はストーリーとシナリオの差異を示した定義である。

『ストーリー』の定義

始まりから終わりまで、一定のスパンで完結した物語。

『シナリオ』の定義

『ストーリー』をTRPGのルールに則ってセッションとして楽しむために纏められたもの。

以上が、『ストーリー』と『シナリオ』それぞれの定義である。

『ストーリー』とは、『あかずきんが森にすむおばあさんの家に行き、オオカミに食べられてしまう。しかし駆けつけた猟師によっておばあさん共々救出される』といったような、TRPGにする以前の状態で物語のことを示している。この段階では、あかずきんが森に行かない場合はどのようなルートになるのか？ 猟師がオオカミを倒せなかった場合は？ といった、セッションの上で発生するかもしれない状況の変化やルートの分岐といった不確定要素を含めない。

あくまで、ある一つの“物語”がどのように始まり、おおよそどのような手順を経て、如何なる結末へと導かれるか、ということを示したものが『ストーリー』と定義できるのだ。

対して『シナリオ』とは、その『ストーリー』をTRPGとして楽しむために編集したものである。

『シナリオ』の中には、ストーリー上正解となる行動や選択に辿り着くために必要となる様々なリソースや障害が設定され、また、正解ルートに辿り着かない場合の結末や、救済措置などといったものも設定される。

さらに『シナリオ』においては、『ストーリー』内での用語や名称などを選択したTRPGシステムの世界観やルールに対応したそれへと置き換え、より雰囲気を感じやすくしたり、『ストーリー』を楽しみやすく、また選択されたTRPGシステムの面白さを引き出せるように工夫が為されるのである。

●失敗や難航のパターンから導き出されるポイント

前述のとおり、TRPGにおいて『ストーリー』と『シナリオ』は似て非なる全くの別物である。

それはオリジナルのシナリオを作成したものの、実際のセッションではうまくいかなかった、或いは作成しようとしてシナリオとしての整合性がとれずに断念したという経験があれば、より理解しやすいことと思う。

シナリオ作成が難航する理由、セッション中に想定した通りのストーリー進行が行われない理由、それらの大きな原因は、実のところ『ストーリーとシナリオを同時に作成しようとしていた』ことが原因となっていないだろうか？

ストーリーの始まりから終わりまでの流れが定まっていない状態で同時にシナリオを作成するため、特定の情報や判定を設定する。だが、設定された情報や判定の整合性がとれず、以前の手順に戻ってストーリーが改変される。するとまた別のところで不具合が発生して堂々巡り・・・といったループが発生するのだ。

これではシナリオの作成は容易ではなくなってしまうだろう・・・。

▼プロットを用いたシナリオ作成

S★Eが『物語を修復する』という世界観を与えられたTRPGであるという理由は、実のところ、『誰もが簡単にシナリオを作成し、GMを容易に行える』ことをユーザーの視点でも約束するためのものである。そしてその最も初歩となる方法論と実践方法が、そのままダイレクトにS★Eにおけるシナリオ作成と、セッションの運営方式になっている。それがS★Eのルールの一つでもあるプロットシートを用いたシナリオ作成とセッションの運営である。

◆プロットの基本

S★Eにおけるプロットの基本は、『間違っただ物語の展開』、『その修正方法』、『正しい結末』の3つによって構成される。これは別の項目でも紹介してきたとおりである。そしてこれらの3つの項目は具体的に以下のように説明できる。

『間違っただ物語の展開』とは、本来ありえない演出や表現、支離滅裂な状況などである。

『修正方法』とは、PCが状況を改善するために行うべき判定や行動であり、S★Eのルールとシステムを用いたものである。

『正しい結末』とは、GMが設定した、あるいは参加者が望んだ形での結果や演出ということになる。

シナリオの作成は、ストーリーを決めた後、このプロットをいくつか設定していくことで誰でも簡単に行えるのだ。以下より、その具体的な手順を解説しよう。

●まずはストーリーを考える

シナリオを作成する前に、まずはストーリーを作ろう。あなたがGMとしてシナリオ化したいストーリーにおいて、どのような人物が登場し、どのような事が起こり、どのような結末にしたいのか。それを最初から最後まで決めてしまうのである。

●登場人物をPCとNPCに分別する

ストーリーにおける登場人物をPCとNPCに、さらにNPCはヒロイン、ボス、その他のエキストラなどに分類しよう。

●ストーリーを場面ごとに区切る

ストーリーを大まかな場面ごとに区切ったら、いよいよプロットの作成となる。

このとき、区切る割合について厳密に考慮する必要はない、ストーリー内で時間や場所が変化するタイミングであったり、敵と戦う、重要な情報を得る、といった大きくストーリーが進行するようなタイミングなど、いわゆる“キリのいいところ”で区切るのがよいだろう。

●区切ったパーツをステージやプロットにする

ストーリーを区切ったら、次にそれらをステージの演出やプロットにしていこう。

ストーリー序盤、PC（主人公）たちに依頼や指令が与えられる場面のパーツなら、演出としてそれを行うステージにすればよい。中盤以降、敵の妨害（戦闘）や、バグによるストーリー進行への支障（ディスプロット）を修正（リライト）する場面ならプロットにすればよいのだ。

●ディスプロットの例

プロット上で表現されるディスプロット、すなわち本来の物語にはあってはならない演出やストーリー展開というのは、GMであるあなたが自由に設定してよい。

自由、となると、ではどのようなものが相応しいかと迷ってしまうこともあるだろう。だがこれに明確な答えはない。なぜならディスプロットというものは一言で言えば、『本来ありえない』ものなのだ。つまり、あなたが考えたストーリーとは“違う”ものであるのなら、それはなんだったかということにもなる。

判りやすいものとなれば、本来のストーリーとは真逆の展開が最も理解しやすいだろう。対極的な演出や状況となればPL側から見て、『ああ、これはあり得んなあ』と一目に判るからだ。だが、全く関係ない、状況に相応しくない演出などもまた、ちょっとした異常性を想起させるという点で面白いだろう。

いずれにせよディスプロットに関しては、S★Eのキモとなる部分でありながら、『誰もが悩まず簡単に運用できる』ことと『とことんこだわって演出できる』ことを両立させているのだ。

●プロットシートへの書き込み

ディスプロット以外にも情報収集やイベントなど、必要なものをプロットシートして纏めて書き込もう。

これは実際のセッションの時の話になるが、人は口頭で伝えられた事について考えたり纏めたりすることはできない。（できる者もいるが、敢えて、できないとしておく）

シナリオ内で行うべき判定や目標値、開示された情報、そうしたものは口頭だけで伝えた場合、次の瞬間には忘れてしまうのだ。一つの状況や問題を解決するのに、一つ聞いては忘れ、また同じことを聞いて教えて・・・では日が暮れてしまうだろう。

だが紙に書いておくとうソのようにこれがスムーズになる。

プロットシートを作成する意味は、むしろ紙に書いてスムーズにセッションを楽しむという目的もあるのだ。それに、S★Eは食い荒らされた物語を修復するゲームで

ある。やはり紙という媒体と、そこに記述された正解と不正解の物語というのは、雰囲気盛り上げるのに適しているのではないだろうか。

●ハンドアウトとエピソード

プロットと同様にハンドアウトとエピソードも重要な公開情報として準備しよう。

とくにこの二つは、セッション前のキャラクター作成などに大きく関わり、PLにとってはこれから行うセッションに対する期待感やモチベーションを高めるための手掛かりとなるものである。

▼実際のセッション運営

全ての準備が整ったら実際のセッションとなるわけだが、これは遊び方の項目を参考にしていきたい。以下にはGMとして、セッション中に起こる様々な状況への対処方を参考として解説していく。

●失敗の明確化

うまくGMを行う秘訣とはなにか？

これには様々な答えがあるだろう。そもそもGMというのは、GMを行う個人の能力に依存したものであるということは隠し難い真実なのだ。

叱嗟の変化への対応、ルールの把握力、巧みな演出や言い回し・・・これらはその殆どが個人の能力に依存してしまう。

だが心配することはない。

TRPGを遊ぶことは経済活動ではない。お金を取って映画やコンサートを行うわけでもないのに、技術やノウハウにおいて下限上限を設けても意味がないのだ。

では、GMをうまく行う＝セッションを成功させるにおいての、技術や才能に依存しない秘訣とは何か？

それは、『失敗のイメージを明確化する』ことである。さてここであなたは疑問に思うだろう。世に溢れる多くの“ハウツー”では、たいてい『成功のイメージ』なるポジティブな思考を推奨している。だがここではその真逆、『失敗の明確化』が重視されるのだ。

何故か？

TRPGというものには明確な成功や答えがない。無論、ダメージのやり取りのような数値を扱うことについては明確化されているだろう。しかし、例えば『悪魔に魂を売った友人を救え』などと言った場合、それは魂を奪い返し全てをなかったことにするのか、それとも敢えて命を奪うことでこれ以上魂が闇に染まることを防ぐのか、といった具合に様々な解釈が発生してしまう。

TRPGとは言わずと知れた即興劇的な要素が多分に含まれ、同じシナリオであっても、プレイする環境や仲間によって様々な結末が待っているのだ。

このように、『成功が必ずしも一つだけではない』ものに対して、『成功のイメージを強く持つ』というのは聊か無謀ではないだろうか。それはつまり、『無数に存在する成功のパターンを限りなく想定し記憶しておく』という事と同義なのだ。不可能ではないが、誰もが簡単に実践できることとは到底思えないだろう。

そこで、GMを行う一番の秘訣は、『失敗の明確化』なのである。

成功がいくつもあるのに対して、『こういう結果にはしたくない』という数少ない“失敗パターン”を想定しておくのだ。何も悪い想像ばかりに終始しろというわけではない。失敗に繋がるパターンを想定し、実際にそのようなことが起きた時にはすぐに軌道修正するという心構えを作っておくのだ。

勿論、軌道修正したからと言って必ずうまくいくとは限らないだろう。だが、あなたが想像し、忌避したいと考えた状況からは遠ざかれる。そして、その先にはあなたが想像し得ない別の成功のパターンが待っているかもしれない。

そう。

可能性の問題なのである。

想定も把握も不可能な膨大な数の情報などイメージできるわけがないのだ。

あなたはあなたが思う失敗例だけでも想定しておいて、それに対処する気構えだけ強く持っておけばよい。セッションの成功というゴールは、あなたのシナリオを楽しむPLたちが導き出してくれるだろう。

●成功方法を押し付けない

同様に、『あなたが思う成功の方法をPLに押し付ける』ことも避けなければならない。

$1+1=2$

$1 \times 2=2$

というように、『1を二つ組み合わせて2にする』ことだけでも、二通りの方法があるのだ。答えが3になってはいけないのであって、2にする方法自体はいくらでもあるだろう。セッションの成功とはそうした方法や足跡も含めて判断されるものなのだから、あなたが考えた成功の方法のみを絶対と考えるのも避けたい自体だ。

これもまた、『成功を強くイメージする』という間違った方法を取り入れた場合、知らぬ間に犯してしまいがちな間違いの一つである。

●エネミーのリソース

S★Eでは戦闘が必ず発生するルールとなっている。そのためエネミーを準備する必要がある。

エネミーを自作する場合、どの程度の“強さ”にするかは迷うところだろう。

エネミーの強さというのはシナリオ作成において最もバランスを重要視され、たいていは非常に困難で時間のかかる作業と考えられている。またその逆も真なりで、巧みなGMの多くがエネミーを自作し、そのバランス感覚や演出の巧みさが自他共に認める名声となっていくことは、TRPGを遊ぶ環境ではまああることだ。

結論から言うと、このような年月をかけて培っていくものを誰もが簡単に手にできる手段などない。

付け加えて言えば、エネミーの強さのバランス調整など必要ない。

ここで一つ理解して頂きたいのは、あなたが何のためにエネミーを用意するのか、ということの本質だ。

TRPGはPLが作ったPCをGMがエネミーを使って倒して勝つゲームではない。

お解り頂けたと思う。

エネミーの強さとはPCを倒すことを目的とされていないのだ。つまり倒さなくてもいいなら、ある程度耐えられて、ダメージの数値を知っただけで当たたらまずいなと思わせて、十分にPLとPCを驚かせさえすればあとは倒されるのが役目なのだ。

勝たなくていいし、いずれ負けるけど、負けるまでに充分脅かせばそれでよいというのは、何とも楽なものではないだろうか？

しかもエネミー最上位のアカーシャには、アカーシャ専用の†アカーシャの剣†が取得でき、ゲームに不慣れで緻密な戦術を組み立てるまでの余裕がないGMでも、有り余るHPや圧倒的な攻撃力でPCを苦しめることができる。

限られたリソースでどうやって強くてカッコいいPCを作るか、と頭を悩ませることに比べたら、シナリオに登場させるアカーシャを作成することはずっと簡単で、しかも楽しいことだとご理解頂けたことだろう。

エネミー関連の項目にあるアカーシャの作成方法なども、初めてGMをする時の参考となるように用意されたものである。それらを参考にエネミーを作成すれば、初期作成のPCを使用したセッションならば、十分にエネミーとしての責務を果たすことができるだろう。

●S★Eのシステムを最大限利用する

ここまで読んでみてあなたは気付いたはずだ。

そう。

バグによって歪んだ物語（失敗）を正しくリライトする（成功）のがS★EというTRPGである。

S★Eではシナリオが完成したとき、あなたは既に『GMとしてセッションを成功させる確約』を手にしたも同然の状態となるのだ。

恐れず、臆さず、GMに挑戦してみしてほしい。

キミはもう成功を収めているのだ！

■サンプル掲載シナリオ1

《エピソード》

数多ある無限の星の輝き。
それは全てが物語である。
君にとっては既に過ぎ去った、あるいは遠い未来の、もしくは、今この瞬間にある物語。
世界は物語によって象られ、記録され、遥か未来へと続くのだ。
だが、そんな物語を食い荒らし、世界のあるべき姿を変容させる存在がある。
バグと呼ばれるそれは、ただ唐突に発生し、書を食い破るが如く世界を喰らう。
人々は誰一人気付くことなく、食い潰されていくのだ。
ここにもまた、今まさに喰らわれる定命に呑み込まれる者の姿があった。

STARRY EPIC#00

『Rewrite of DESTINY』

星はあまねく、物語

《ハンドアウト》

PC1：覚醒前のリライター

レイス：ブルーアーク

シナリオフラグ：久地野環マドカ／共感

推奨設定：退屈を持って余す学生

君は退屈を押し殺して生きていた。

昨日と同じ今日、今日と同じ明日。

つまらない日常がそこにあるだけで、世界が狙われているわけでも、希望が闇へと引きずり込まれるわけでもなく。

胸踊る冒険も、運命の出会いも、ここにはない。

君はこの日常に退屈していたのだ。

・・・あのときまでは。

PC2：世界を越える勇者

レイス：推奨なし

シナリオフラグ：見習い尚書カナン／尽力

推奨設定：異世界の勇者

君はインデックスにおいて名を馳せるリライターだ。

数々のバグを駆逐し、数多の物語を護り、アカーシャとの戦いをも経験した強者である。

そんな君にカナンから直接の依頼が持ち込まれた。

何でも、未曾有の危機に瀕したリージョンがあるのだそうだ。

PC3以降：リライター御一行さま

レイス：推奨なし

シナリオフラグ：ディスクローズ／宿敵

推奨設定：チームを組むリライターたち

久々にガーデンスクウェアで寛いでいた君たちに、見慣れぬ人物が声をかけた。

ディスクローズ（円環の破壊）などと大仰に名乗るその人物は、間違いなくアカーシャであり、あろうことか君達に挑戦してきたのだ。

どうやら避けては通れぬ戦いに出会いたらしい。

●シナリオの流れ

▼序章

PC1／帰り道にマドカと会話。景色が歪んでバグ発生

PC2／カナンから依頼。ミレニウムに向かう。

PC3～／GSでディスクローズの挑戦を受ける

▼シーン1

バグに襲われるPC1とマドカ。プロット1

▼シーン2

ビプロバグ戦。紙魚×4、Rデーモン×4

▼イベント1

マドカにめぼし。殺気を感じる。プロット2

▼シーン3

インデックスへ。会話のみのシーン。茶番。

▼シーン4～

インデックスにて情報収集。

▼イベント2

ディスクローズの挑発イベント。新情報開示。

▼イベント3

マドカからの誘い。プロット8

▼終章

ボス戦闘。エピックコレクター、R×4、G×2

シーン1 : 退屈の崩壊 プロットナンバー: 1

●ディスプロット

君とマドカは繰り広げられる光景に息を呑んだ。
周囲の景色が歪み、まるでアニメや映画のように、おぞましく名状しがたい異形の物体が溢れだしたのだ。
それは瞬く間に景色を、人々を、世界を喰らい、増殖していった。
君の退屈な日常は、終わったのだ。
君の運命とともに。

●リプロット条件

〈白兵〉10 〈意思〉10 : 各一名
ペナルティ: シナリオ終了
プライズ: RP1、フラグ、チケット
追加シーン: 戦闘発生

シーン3 : 気配 プロットナンバー: 2

●プロット

『あああ、死んじゃうかと思ったよおう』
転がるようにして物陰から現れた少女が膝をつく。PC1と一緒にいた少女らしい。
どうやら怪我もなく無事なようだ。
ほっと安堵した君達であったが、突如、何処からともなく刺し貫くような悪意と殺気が向けられた。

●リプロット条件/プライズとペナルティ

〈知覚〉または〈目星〉11 : 1名
ペナルティ: 【HP】3C減少
プライズ: RP1、情報収集目標値低下

シーン4~ : 情報収集 プロットナンバー: 3

●情報収集1・ブルーアーク・ミレニアムについて

〈情報〉7
プライズ: RP1

●情報

魔法や超常科学が空想とされている世界。
穏やかに見えるものの、現実的な自然災害や政治・経済の逼迫により、多くの人々が抑圧を感じている。
それ故にバグの発生確率が著しく、さらにはリライターとして自然覚醒する可能性を持った若年層が多い。

シーン4~ : 情報収集 プロットナンバー: 5

●情報収集3・PC1の秘密

〈任意〉7
プライズ: RP1、フラグ

●情報

ミレニアム出身の学生。史上類を見ないほどの素質を秘めた存在であり、ディスクローズは彼の力を覚醒前に我が物にせんと企む。

シーン4~ : 情報収集 プロットナンバー: 4

●情報収集2・久地野環マドカのこと

〈情報〉8
プライズ: RP1、イベントキー1

●情報

PC1のクラスメイトのオタク少女。
小柄で容姿も良いが、独特の口調や性格からクラスでは浮いた存在である。
PC1が心に抱える鬱屈を見抜き、同志としての親近感からか、よく絡んでいる。
バグに遭遇しながらいつの間にか事なきを得ている辺り、彼女からは何かしらの違和感を感じる。

シーン4~ : 情報収集 プロットナンバー: 6

●情報収集4・ディスクローズについて

〈情報〉17 (12)
プライズ: RP1、イベントキー2

ペナルティ: 手札破棄3枚
ディスクローズからの挑発シーン以降に発生

●情報収集

ミレニアムで偶然アカシックレコードの存在に気づき、そのまま覚醒するも、何らかの事情からアカシャへと変貌してしまった存在。
現在はエピックコレクターとして、様々な世界を取り込み、またリライターを狩ることで力を増大させている。

シーン6以降 : 情報収集 プロットナンバー: 7

●情報収集5・ディスクローズの正体

〈情報〉13
プライズ: RP1、フラグ
ペナルティ: 【HP】5C減少
情報2~4クリアで出現

●情報

ディスクローズの正体は久地野環マドカだ。
彼女はPC1を覚醒させて協力者とするか、さもなければその力を喰らおうと考えている。
彼女はミレニアムの閉鎖的で緩やかな滅びや、理不尽な世界の真実といったものに、強い絶望と憎悪を懐いている。

※プロットシートはコピーして切り離し、適宜に使用してください。
個人での利用に限り、複製、配布を許可します。

シーンA～:非日常への誘い プロットナンバー:8

●ディスプロット・マドカの告白シーンで発生

君は退屈している。

常識の結界を打ち砕き、世界の法則から逸脱し、真実の書を物語る時が来たんだ。

ボクがきみの御標になるよ。

世界の全てを僕らの手に握むために、アカシックレコードへ行こうよ。

マドカの語る夢物語は心地好かった。

自分には力がある。退屈な世界を壊し、真実へと到達する、選ばし神の如き力が！

潤んだ瞳で見つめる彼女の掌が、君の頬を優しく包み、君は全てをそこに委ねた。

●リプロット条件/プライズとペナルティ

〈任意〉30、PC1限定

ペナルティ:全ての手札を破棄し、NPCとして終章に参加する

プライズ:RP2、チケット

●セッションの運営手順

以下の手順に沿ってセッションを行う

▼PCの作成

ハンドアウトに沿ってPCを作成してもらう。

PC1が特殊な設定のない現代社会の若者、PC2がメタファーにインデックスやバグに関する知識を保有している点に注意してもらうこと。

▼エピソードの読み上げ

エピソードを読み上げ、シナリオタイトルをコールし、参加者に雰囲気を高めてもらうように工夫すること。

▼序章

以下の順にステージを行う。

PC1/帰り道にマドカと会話。景色が歪んでバグ発生
PC1とマドカの会話。放課後や昼休みなどのような状況を想定し、ごく普通のオタク同士の会話の最中に、現実ではあり得ない異常な事態が発生する。

PC2/カナンから依頼。ミレニアムに向かう。

インデックスの一幕でカナンから依頼が入る。

慌てた様子でカナンがステージが登場し、緊急性が高い件であることを演出する。

PC3~/GSでディスクローズの挑戦を受ける

ガーデンスクエアでの一幕となる。

ディスクローズはロープを目深に被り人相は伺えないが、やや小柄で女性のような声質である。

シナリオの導入となるステージであるため、特に判定やプロットなどは行われない。

▼ステージ1/ステラ:PC1/登場6

・バグに襲われるPC1とマドカ。プロット1

時間的にはPC1の序章直後の状況となる。

他のPCがどのように登場するかを演出させたら、プロット1を行う。

▼シーン2/ステラ:PC2/全員登場

・ヒプロバグとの戦闘。紙魚×4、Rデーモン×4

ステージ1からの直後、戦闘を行うステージとなる。

このときマドカの姿は一時的に見えなくなるが、戦闘を行わずにマドカを探すといった行動を行う必要はないことや、マドカが何らかの危険に巻き込まれ、取り返しのつかない状況になるわけではないことを事前に説明する。このステージはあくまで突如現れたバグを掃討する戦闘

のステージである。

2ラウンド以内に戦闘を終了した場合、追加でイベントステージ1を行う。

▼イベント1/ステラ：任意/登場9

・マドカにめぼし。殺気を感じる。プロット2
 戦闘の最中に身を隠していたマドカに対して、PC がある種の不審のような感情を抱くことになるステージ。
 プロット2を行う。
 プロットの終了とともにマドカは急用を思い出した（予約していたゲームのフラグか何かだろう）などの理由で、ステージから退場する。
 また次のステージでPC 同士の会話などを行うことができるので、このステージを引き延ばして会話などを続けさせる必要はない。ただし、登場して行動を行っていないPC については、[入手判定] などを行ってもよい。

▼ステージ3/ステラ：PC 1以外/全員登場

・インデックスへ。会話のみのステージ。茶番。
 PC 同士で会話させ、状況の整理やお互いの立場を確認するステージである。GM 側からはカナンなどの NPC を登場させ、PC 1に対してリライターやインデックス、バグなどの説明を行うという演出を行うのがよい。
 このステージでも各 PC に1回のメインフェイズを行わせてよい。
 このステージの終了後、PC 1はいったん帰宅できるものとして演出する。

▼ステージ4~/ステラ：任意/登場9

・インデックスにて情報収集。
 ステージ4以降はプロット3～7の情報収集を行うステージとなる。一つのステージで全てのプロットを行う必要はない。最初にプロット3～6を卓上に配置し、2ステージ程度にわけて4つの情報収集を行う程度が望ましいが、PC が3名の場合などは3ステージにわけてもよいだろう。
 情報1～4のうち、2・3・4のプロットを行うとイベントステージ2が発生する。さらにイベントステージ2の発生によりプロット7が行える。
 全てのプロットを行ったら、イベントステージ3が発生する。

▼イベント2/ステラ：PC 3以降の任意/登場9

・ディスクローズの挑発イベント。新情報開示。
 情報2～4を収集した段階でディスクローズがPC たちを挑発してくる。このステージでは PC 1のみ登場不可とする。
 適当なエキストラがPC に手紙を預かってきた、または

情報収集を行っていた PC たちのもとに偶然を装ってディスクローズが通り掛かり、挑発を行うといった演出にするとよいだろう。

この場でディスクローズとの戦闘は行われない。戦えば周囲への被害がある、不思議な力で攻撃が防がれる、などの演出とともに戦闘を行うステージではないということプレイヤーに説明してもよい。
 プロット7は演出の後に行うか、または新たなステージとして行ってもよい。実際のセッションの時間配分などに配慮しつつ決めるとよいだろう。
 以下は一般的なディスクローズの台詞や行動の指針である。

・情報収集を行った PC の背後から大げさでゆっくりとした拍手を送る。よくできました、とでも言わんばかりの小馬鹿にした行動である。

『やありライター諸君。がんばってるね?』

『まさかボクの送ったバグがあんなに容易く蹴散らされてしまうとは。次はもっとプレゼントの質にこだわるべきかな?』

『君たちは何も理解していない。ボクは彼（彼女、PC 1のことである）のために尽力しているというのに・・・』

『次に会うときは、ボクが直接相手をしよう。もちろん、そうならないことが本望ではあるけどね』

▼イベント3/ステラ：PC 1/登場不可

・マドカからの誘い。プロット8
 PC 1以外は登場不可とする。帰宅し、様々な出来事について逡巡する PC 1を突然マドカが呼び出す。自宅が隣りあっておりベランダ越しに訪ねてくる、深夜にメールで呼び出す、などの雰囲気のある演出にするとよい。
 マドカは PC 1に対してインデックスやリライターのこと、また自身がアカーシャであることを語り、PC 1にも特別な力が備わっていることや、自分たちが選ばれた特殊な存在であることを熱弁する。これらはシナリオ内で集めた情報や行った演出の総括として行うとよい。
 最後にプロット8を行う。
 プロット8に失敗した場合のみ、PC 1は以下の条件で終章の戦闘に参加すること。

- ・手札とフラグを全て失う
- ・追加で任意の《スクリプト》を5レベル分取得する
- ・‡アカーシャの剣‡を自動取得を含めて5つ取得する
- ・†ドラマツルギー†は使用できなくなる
- ・コストを無視し、判定は山札からランダムに行う

▼終章/ステラ：任意/全員登場

・ディスクローズとの決戦

ディスクローズ、Rデーモン×4、Gデーモン×2
正体を現したディスクローズ=マドカとの決戦となるス
テージ。

PC たちが登場すると周囲の空間が歪み、マドカの背後
と足元に無数の鍔や刃で形成された翼のようなものが展
開される。

ディスクローズを撃破するか、PC が全滅することで戦
闘終了となる。(PC1がアカーシャの場合でもディス
クローズ撃破で終了)

ディスクローズ撃破、PC1がアカーシャとなった、全
滅した、のいずれかでステージ終了時の演出がぐまかに
変化する。

・ディスクローズ撃破

マドカの周囲に真暗な空間が満たされ、内部から無数の
白い腕が伸びてくる。腕はマドカを捉え、そのまま空間
へと引き込んでしまう。空間の向こう側には僅かに白く
輝くモノリスのようなものが見られる。

『アポカリプス・・・黙示の闇・・・ああ！ そうなん
だね！ これがボクの求めていた・・・』

『ごめんね・・・ボクは、きみを・・・』

意味深な言葉とともにマドカは闇へと吸い込まれ、助け
ることはできない。†星に願いを†などを使用して助け
ようとした場合は、エピローグで『全ての記憶を失った
(?) いつも通りのマドカ』が登場することになるし、
助けられなかった場合は、PC を除くすべての人々から
その記憶と記録が抜け落ちた状態となり、別の変わりが
補填される。

・PC1がアカーシャとなった

ディスクローズ、PC1とともに撃破した場合は、その存
在と記録が全て喪われる。PC1が生存している場合、
ディスクローズを撃破した直後に筋骨隆々とした諸肌脱
ぎの青年将校風の男が現れ、PC1とともに撤退する。
男が携え、PC たちに向ける刃は、一見して責の孫六と
おぼしきものだが、刃が欠け無残に捻じ曲がった贗物で
ある。だが贗物であるにも関わらず男の気迫と切先は鋭
く、瞬く間に空間をも切り裂くと、彼らの姿はいずこと
もなく消えているだろう。

・全滅した

その後、PC たちを見たものはいない・・・

▼アカーシャデータ

■ディスクローズ

久地野環マドカ(女性・学生)

レイス：ブルーアーク

カテゴリ：ウィケット/アリスマギカ

種別：アカーシャ

【勇気】1 ‹回避›4 ‹隠密›5

【技巧】2

【精神】12 ‹魔法›5 ‹意志›4

【社会】1

【HP 基本値】59 (472 : PC4人)

【HP 修正値】+6

【行動値】4

●装備

・グロウフォーカス

・エンジェルハイロウ

●《スクリプト》

《スペルブック1》《月蝕みの光》《ジャブジャブ》

《連続詠唱》《メイジバレット2》《メイジブラスト》

●ルーティーン

S : 《連続詠唱》

メインアクションで2回の魔法攻撃を行う

M1 : 《メイジバレット》(魔法攻撃・単体)

命中判定/5c+12 攻撃力/64+2c

M2 : 《メイジブラスト》(魔法攻撃・エリア)

命中判定/5c+12 攻撃力/64+2c

1ラウンドに1回

Q1 : 《月蝕みの光》

単体が行う判定に- [プレイしたカードの数値]

Q2 : 《ジャブジャブ》1ラウンドに1回

ダメージロールに使用。ダメージに+ [差分値]

攻撃回避 : 4c+1

魔法抵抗 : 4c+12

‡アカーシャの剣‡×15

終末の始まり、黙示の欠片、差し替えた頁

罵り合う言葉5、並び連なる害悪、紛れ込む白2

溢れ出る黒2、否定する赤2

▼シナリオの概要

ごく普通の一般人であるPC1がライターとして覚醒
し、インデックスから来た仲間たちと共に危機に立ち向
かう。

親しみやすいライトノベル調のジュブナイルストーリー
である。

■シナリオブック1 (原案・執筆/きょん)

—ローマーナの鍵—

初期作成 4~6人向け

エピソード

犬帝・アレクシウス3世。帝政ローマーナの偉大な皇帝。彼はいかにしてローマーナ最高の名君と呼ばれるようになったのか、その足跡を、ローマーナへ至る道を彼と共に歩む。

☆ハンドアウト☆

PC1ローマーナの子孫

シナリオ指定フラグ：アレクシウス3世/庇護

あなたは帝政ローマーナの栄光を今に受けつくりライターだ。帝政ローマーナが滅びれば、あなたの存在も消えるだろう。

PC2帝政ローマーナの将軍

シナリオ指定フラグ：アレクシウス3世/尽力

あなたは帝政ローマーナの将軍だ。処刑間近の若い皇帝を助けるため時空を超えて、ライターの力に目覚める。

PC3~ライターたち

シナリオ指定フラグ：帝政ローマーナ/尽力

貴方たちはライターだ。歴史書から飛び出してきたPC2を目撃する。彼に協力し、歴史を、ローマーナを救うのだ。

NPC

犬帝アレクシウス3世 歴史上ローマーナ最高の名君とされるが、若い頃の彼は周囲を顧みない傍若無人な人物。

ウタウスヌス 元老院の重鎮になりすまし、帝政ローマーナの破滅を目論むアカーシャ。タイムパラドックスを狙う。

☆序章☆

PC1は突然の体の不調に倒れる、彼の体が透けて見える、彼の親の形見や先祖代々の肖像や写真などが消えるなどの異常が起こる。

一方、PC2がインデックスに現れる。暗殺者に狙われ、ローマーナから脱出し、九死に一生を得た彼は、ここでライターに目覚める。PC3~6はその場面を目撃する。

PC2の話からリージョン：帝政ローマーナの危機を知る。物語を歪められ、元老院によって皇帝アレクシウス3世が確実に葬り去られようとしているのだ。PC2の知るアレクシウス3世は、愚かな若者だが、歴史上最高の名君だ。

彼が夭寿を全う出来なかった場合、今の歴史は消えるだろう。元老院の背後に大きな虚無とアカーシャの影を見た一行は、ここに集結、ローマーナへ向かうことになる。

☆本編☆

以後はロマネスク文明で歴史や風呂や美食などを疑似体験しながら、リプロットに挑戦してゆくことになる。

- 1、 混迷のローマーナ (皇帝の所在など状況把握)
- 2、 皇帝救出作戦 (アレクシウス3世を救出)
- 3、 アカーシャの影 (半明後、ミドル戦闘)
- 4、 陛下、お時間です (皇帝を立ち直らせる)
- 5、 劇場のコロシウム (犬帝を守りぬけ)
- 6、 民衆よ! (アレクシウス3世復活)

目標値は14~16 1~2つの技能を指定する

☆終章 対決ステージ☆

決闘を申し込み、コロシウムでアカーシャを待つ。

無人のコロシウムの観客席に、次々とローマーナ市民が集まり、皇帝として認められたアレクシウス3世も登場するとひと際の歓声上がる。歴史が見守る中、最終決戦が始まる。

敵データ

ミドル戦闘 ソルジャー(モブ)×4 ジェネラル×1

最終戦闘 アカーシャ1体、Rデーモン(モブ)×4

ウタウスヌス(アカーシャ)

彼は19世紀真舌躍し、姿を消した歴史家だった。

ロマネスク ウラシマ/カグヤ

タイムドライブLv1、蓄財Lv1、覆る因縁、

月蝕みの光、戯れLv2、金銀砂利の大瀑布

‡アカーシャの剣‡

‡終末の始まり‡、‡黙示の欠片‡、‡仮初の装丁‡、

‡差し替えた頁‡、‡否定する赤‡、‡虚飾する黄‡、

‡偽りの記述Lv2‡、‡罵り合う言葉Lv3‡、

‡乱反射の橙‡、‡紛れ込む白‡、‡荒れ狂う藍‡

‡絶えざるは愚書‡

能力値(修正済み)

勇気6 技能<白兵4/回避4/意思4/情報5/他3>

技巧3 副能力値 HP51×(PC人数×2)+16

精神2 行動値22

社会5 制御値13 常備19 財産点27

装備 装飾◎サガム 騎乗◎チャリオット

リアクション+2

S1回目蓄財、以降は減速に使用する。

Mは戯れLv2を主力に使用する。

社会+財産点+言葉3Lv(+30)のエリア攻撃

■シナリオブック2 (原案・執筆/かりりん)

—RusterGroly—

初期作成 4~6人向け

エピソード

かつて、この地を統一した王は聖王とも謳われ、数多の伝説を残している。その中で彼は、一柱の悪魔をその剣に封じていたという。その剣は鞘を失った状態で、教会の中枢部に厳重に管理されていた。しかし、ある時を境にその剣は、宝物庫から失われてしまった。その頃から、聖王の伝承が多く残るリヒトワルト地方に異変が相次ぐようになったのは…

☆ハンドアウト☆

PC1：聖王の子孫

シナリオ指定フラグ：オーガスタ/友人

あなたは、現在の立場がいかなるものであるにせよ、かの聖王の子孫である。あなたの家に代々伝わる、古びた鞘がその証拠だ。ある日のことだ。君の幼馴染のオーガスタの行方が分からなくなった。比較的平和なこの地方に何か起こっているというのだろうか。

PC2：リヒトワルト地方の騎士

シナリオ指定フラグ：リヒトワルト地方/庇護

最近、この付近の教会で墓荒らしが相次いでいる。また、年若い少女の行方が分からなくなっているそうだ。あなたは、この地の安寧を守るために立ち上がるのだった。

PC3：聖域の断罪者

シナリオ指定フラグ：魔術師シュバルツ/仇敵

あなたは、教会の裏切り者魔術師シュバルツを追う聖職者である。漸く尻尾をつかんだあなたは、奴の陰謀を阻止するために動き出すのであった。

PC4～：リライター御一行

シナリオ指定フラグ：リヒトワルト地方/尽力

あなたたちが、いつものようにインデックスで過ごしていると、緊急速報が流れた。混迷の時代を迎えたリージョンのとある片田舎で、巨大なバグが発生したらしい。

あなたたちは急いで現場に向かうことにした。

NPC

・オーガスタ：PC1の失踪した幼馴染。悪魔召喚の器として誘拐されている。

・魔術師シュバルツ：元教会の聖職者。剣に封じられた悪魔に魅入られ、己の欲望のままに悪魔を召喚しようとする。アカーシャ。

☆序章☆

各々の序章はハンドアウトを参照。行方不明になったオーガスタを探すなどの目的でPCが合流するとよい。

☆本編☆

オーガスタの失踪も墓荒らしも、全てシュバルツの仕業である。この地に伝わる伝承より、聖王が築いた城塞の場所が分かる。シュバルツはそこで、悪魔召喚の儀式を行い、膨大な力を手にすることを目的としている。儀式の最後には、聖王の血が必要のため、シュバルツはあらゆる手段を講じてPC1を誘惑する。(リプロット増減可) また、PC1の持つ鞘は剣と一緒にすることで本来の魔を封じる力を発揮する。シュバルツが魅入られてしまったのは、当人の欲深い性格は勿論、封印が完全な状態に保たれていなかったことも一因である。魔法陣の暴走は、この力を使うことで止めることが出来る。

リプロット

1. 領内の異変 (現状把握)
2. 失われた都 (秘宝はどんなものであったのか)
3. 破滅の胎動 (PC1狙われる!?)
4. 闇の侵食 (アカーシャの存在が判明後ミドル単調)
5. 誰が為の剣 (具体的な召喚の儀式について)
6. 開かれた“楽園” (魔法陣の暴走を止めろ!)

各リプロット目標値14~16

技能は1~2種指定。段階的に判定を行うことも可。

☆終章 対決ステージ☆

かつては栄華を誇ったであろう、石造りの城塞も、時の流れには逆らえず、森に侵食されている。

そのなかで、ひときわ開けた場所に禍々しい光を放ちながら、その魔法陣は描かれていた。

魔法陣の起動を阻止し、秘宝を取り戻したら最終単調となる。

敵データ

ミドル戦闘

ゴブリン×4 闇の司祭×1

最終戦闘

アカーシャ×1 ゴブリン×2 グレムリン×2

・魔術師シュノヴレツ (アカーシャ)

‡アカーシャの剣‡

‡終末の始まり‡、‡黙示の欠片‡、‡紛れ込む白‡、‡否定する赤‡

‡溢れ出る黒‡、‡溢れ出る黒‡、‡汚濁した紫‡、‡騙りし悪智‡

‡虚飾する黄‡、‡虚飾する黄‡、‡荒れ狂う藍‡、‡荒れ狂う藍‡

‡歪み霞む綴り‡、‡仮初の装丁‡、‡差し違えた頁‡

能力値 (修正済み)

勇氣2 技能<制御4/魔法5/意思5/交渉4/他3>

技巧2 副能力値 HP47x (PC人数x2) +11

精神9 行動値5

社会3 制御値14 常備21 財産点0

装備 装飾◎聖印 装甲◎レザークロス

ロングソード白兵◎ (長剣)

リアクション+1/ガード1C

スクリプト

Qホワイトアウト

Aダークレイス Sスペルブック

S連続詠唱 Sバッドアップル

MメイジバレットLv2

S：一回目バッドアップルを使用

攻撃を受けてから連続詠唱を使用していく。

M：メイジバレットを使用。他のPCから攻撃を受けるまではPC1を積極的に狙う事。

命中<魔法>2+5C (3+5C)

攻撃力 28+3C (31+3C)

※ 0 内スペルブック使用時

■シナリオブック3 (原案・執筆/どくどく)

<めが☆おさ>

初期作成 4~6人向け

セッショントレーラー

巨大異能力学園漫画の「めが☆おさ」の中に入ってしまったPC1。ドタバタな世界が目の前にあった。

だがその世界は、アカーシャにより主役格のキャラクターの心を折られて、次々と姿を消していた。

☆ハンドアウト☆

PC1：覚醒前の地球人

シナリオ指定フラグ：柳原春人/友人

貴方は柳原に漫画「めが☆おさ」を借りた。読んでいるうちに眠くなってしまふ。気がつくと貴方は漫画の中の世界にいた。

PC2：「めが☆おさ」のキャラクター

シナリオ指定フラグ：大谷 茜/尽力

風紀委員の大谷と貴方は幼馴染だ。最近彼女はミスが多い。それに伴い彼女の心も折れていっているようだ。

PC3以降：インデックスのリライター

シナリオ指定フラグ：見習い尚書カナン/尽力

「めが☆おさ」の世界がアカーシャに狙われていることを知ったカナンから指令が下る。迷い込んだPC1を回収しながら、アカーシャを倒すのだ。

NPC

柳原春人 アカーシャ。PC1のリライターの才能に気付く、その能力を利用してインデックスの目を誤魔化し、「めが☆おさ」の世界に入った。

大谷 茜 「めが☆おさ」のキャラクター。厳格な風紀委員。それゆえに自分にも厳しい。アカーシャにより物語を書き換えられ「ドジ属性」が付与されている。

☆序章☆

PC1は柳原から漫画を借り、それを読んでいるうちに眠くなり「めが☆おさ」の世界に入る。

PC2は大谷の様子がおかしいことに気付く。リライターとして、彼女が「書き換えられた」ことがわかる。

PC3以降は転校生として学校に入る。

合流が難しいのなら、PC達と大谷を同じクラスにしてもいい。年齢？ 巨大学園モノにおいて同級が同じ年とは限らないものだ。

☆本編☆

以降は巨大学園ステージを楽しみながら、リプロットにより物語を突き進めていく。

1. 大谷の不幸 (大谷の状況確認。原因究明)
2. ドジッ娘のフォロー (不幸から彼女を守れ!)
3. バグ襲来 (業を煮やしたアカーシャの一手&邂逅)
4. ドジでも負けない! (大谷の心を復活させる)
5. 柳原の勧誘 (PC1に仲間にならないかと勧誘)

☆終章 対決ステージ☆学園のどこか

ステージ5の続きか、あるいは心折れてアカーシャに屈した大谷を救いにいく流れでPC達と対峙する。

敵データ

ミドル：バグ (×4) Rデーモン (×2)

終章：アカーシャ×1 操られた生徒 (モブ) 大谷 (スタンド ステージ4で大谷を復活できなかったら追加)

‡アカーシャの剣‡

‡終末の始まり‡ ‡黙示の欠片‡ ‡差し替えた頁‡

‡歪み霞む綴り‡ ‡仮初めの装丁‡

‡罵り合う言葉Lv5‡ ‡溢れ出る黒‡ ‡紛れ込む白‡

‡荒れ狂う藍‡ ‡並び列なる害悪‡ ‡過てる御標‡

能力値 (修正済み)

ブルーアーク シェードレイヤー/シェードレイヤー

勇気5 技能<射撃4/回避4/製作4/知識4/他3>

技巧7 副能力値 HP47x (PC人数x2) +14

精神4 行動値15

社会1 制御値18 常備15 財産点2

装備 ソリッドウェポン (射撃◎) 強化服 (装甲◎)

命中：+11 攻撃：[コスト] +56+2C ガード：9+2C

《武具強化》2 《ソリッドウェポン》2

《スクライドレイ》 《灰に形を》 《我が手に還れ》 1

ルーティン

基本は射撃で攻撃。Sタイミングで《ソリッドウェポン》を使用して武器を追加。武器は射撃◎にして、《スクライドレイ》を使用し [差分値] を乗せる。武器破壊時に一度だけ《我が手に還れ》で捨て札からカードを得ます。

《灰に形を》によりスクリプトで失った武器を一度だけ復元可能。

■シナリオブック4 (原案・執筆/なな)

——うつくしきものたちのうた——

星は遍く、物語。

初期作成4~6人向け

セッショントレーラー

理想都市と呼ばれる場所がある。完璧に管理された人々、徹底的に統率のとれた社会、ガスマスクを被って生活する人々の住まう理想都市——エデン。ちいさな惑星の巨大な国家。他星間や世界と交流を持たぬ閉鎖されたその国家は、完璧な幸福があるとうたわれている。しかしその国家の中核にバグが検知される。

☆ハンドアウト☆

PC1:レジスタンスに誘拐された一般人

シナリオ指定フラグ:リアフィ/友情

理想都市エデンに住むごく普通の学生。幼馴染のリアフィが特待生として国立研究機関に招致されるので、見送りにきたところをレジスタンスのテルマーに誘拐される。

PC2:レジスタンスの構成員

シナリオ指定フラグ:テルマー/信頼

エデンのあり方に疑問を抱き、社会に戦いを挑むレジスタンスの一員。エデンには反乱分子はいないものとみなされているので、戸籍など一切の公的情報が抹消されている。レジスタンスのリーダーであるテルマーとは無二の親友。

PC3:エデンの公務員

シナリオフラグ:スリド/忠誠

エデンの国家公務員。ただ毎日指定された場所で人を乗せ、指定された場所へ運ぶだけの簡単な仕事に毎日をやっている。特待生として見出されたリアフィを国立研究機関へ運ぶ任務に赴いたところ、レジスタンスと接触する。

PC4~:リライター——行

レイス:推奨なし

シナリオ指定フラグ:エデン/敵意

完璧に幸福な完成された都市として名を馳せていた「エデン」にバグが検知され派遣されてきたリライター達。強固に閉ざされた都市の謎を解明するためレジスタンスと協力する。

NPC

リアフィ

エデンに住む学生の少女。頭脳明晰で特待生として国立研究機関に招致される。

テルマー

レジスタンスのリーダーの青年。エデンが滅ぼしたこの土地の原住民の唯一の生き残り。エデンの研究機関からはオリジナルと呼ばれている。原住民特有の灰色の瞳をしている。少しずつ時間をかけてエデンの住人を誘拐し、真実を教えて開放しようとしている。土地に宿る神と歌で通じる事ができる。

スリド

エデンの創始者。優れた能力を持つと言われる原住民たちを虐殺し、土地に宿っていた神の力を奪い無理やり支配することによって短期間で自らが築いた都市に安定と繁栄をもたらした。

☆序章☆

PC1:幼馴染リアフィが国立研究機関に召し上げられるとのことで見送りに来た時、レジスタンスが突如現れる。(リアフィの瞳が灰色であることを仄めかしておく)

PC2:特待生として国立研究機関へ実験体が送られるという情報を入手し、テルマーから任務を任されたあなたは現場へと向かう。

PC3 国立研究機関へ届けるため特待生を迎えにきたところで、レジスタンスの襲撃を受ける。

PC4:インデックスに呼び出され、マーヴェリエンスでバグが検知されたとの報告を受け、現場へ向かってもらう。
※序章のラストで PC 全員が集合し、リアフィが実はレジスタンスをおびき寄せるための囮であったことが明かされ攫われる。

☆本編☆

1.役者は揃った

(レジスタンスと PC が合流。レジスタンスの拠点へ移動し説明を受ける。プロット参照)

2.ねずみの穴に入り込む

(チュートリアル戦)

3.理想の間隙を見つけ

(拠点移動。エデンの中核へ侵入する計画を立てる。)

4.時は来たれり

(PC3 の車で国立研究機関への侵入を試みる。)

5.心臓の位置を探れ

(国立研究機関へ侵入。内部構造のデータを見つけ出しこの建物の構造を把握しよう。)

6.雑事は向こうからやってくる

(職員とのミドル規模発生。)

7.残酷な神を支配する、残酷な人間よ

(実験体が集められた部屋へ到達。そこには攫われたリアフィの遺体が。)

8.愚かなる人よ、世界よ、震えて沈め

(中核へ到達。神と会話していたテルマーがスリドの凶刃に

倒れ、怒った神がスリドへ取り付きアカーシャ化。ラスボス戦。)

※都市、研究所内部の様子は発達した文明都市の中をガスマスクを被った人々が無感情に行き交う不気味な雰囲気を描写。

※戦闘多めにしたければ判定に失敗する度モブ戦闘発生でも可。

目標値は最初は8、9など一桁。後半は15~20までで二つかそれ以上の技能を組み合わせるかどちらかで判定。

☆終章神との対話。☆

スリドを倒したことで神のアカーシャ化は止まったが、依然神は怒っている。暴走しそうになったところで、髪からリアフィの声が聞こえる。リアフィは神と交信する能力を持つ特異体質のクローンだった。リアフィは魂が神と同化し、神を鎮める。そしてこれからは人として皆と共に歩むことはできないが、混乱が予想されるこの土地を守っていくことにすると語る。

敵データ

チュートリアル戦 インフラカラー×5

ミドル戦闘 ソルジャー×5 デュエリスト×1

アカーシャ戦 ゴブリン×5 アカーシャ

アカーシャ スリド(神)

サイバーネスツ シンドバッド/ピーターパン

スリルドッジ、リパティフェザー、ナイフワーク、フォーミュラアタック、レデューズエッジ、スプリットアクトLv2

‡アカーシャの剣‡

‡終末の始まり‡ ‡黙示の欠片‡ ‡仮初の装丁‡ ‡灰の中の紙片‡ ‡荒れ狂う藍‡ ‡紛れ込む白‡ ‡否定する赤‡ ‡乱反射の橙‡ ‡歪み霞む綴り‡ ‡乱れた書架‡ ‡禁忌の定理‡ ‡束ねられた暴理‡

能力値(修正済み)

勇気4 (白兵4/射撃5/制御4/情報4/他3)

技巧5 副能力値 制御値+3 HP36×(PL×2)+100

精神4 行動値8 制御値22 常備化16

社会3 財産1

装備 射撃◎A・M・ライフル 射撃◎マシンピストル 命

中-1 攻撃(30+4C)×2

●エデンについて

スリドが一代で築いた国家。大きくはないが建国されてそう経っていないとは思えぬほど完成されたシステムで統率されている。スリド直属の国家のトップ以外は原住民のクローンで、ガスマスクからは清浄な空気ではなく常に国民を洗脳する薬品が出されている。国民の健康、精神状態もある程度ガスマスクに備わった機能で把握できている。クローンなので遺伝情報が劣化しているため灰色の瞳をしていない、また土地の神と繋がる力も持っていない。

●国立研究機関

神について研究する機関。より効率よく住人をコントロールする方法をも研究している。国民の中から優れた頭脳を持つ人物を研究員として招き、洗脳して研究させたり実験体として脳を解剖したりする。異分子を処分する屠殺場としての機能も持つ。

目次		■リソースシート	28
■はじめに	1	プロットシート	29
▼ゲームの概要	1	■エネミーに関するルール	30
▼用意するもの	2	■マルチレイスとアペンドカテゴリ	33
▼ゲーム用語	2	各種補足項目	34
■トランプについて	4	■戦闘に関する補項	34
■キャラクターの作成	5	▼カバー	34
▼[レイス]と[カテゴリ]の選択	5	▼[タイミング:]の発生している瞬間と回数	34
▼【能力値】と【副能力値】の算出	5	■レベル制の各種効果についての補項	34
▼〈技能〉の取得	5	■アイテムに関する補項	35
▼《スクリプト》の取得	6	▼入手判定	35
▼パーソナリティの設定	6	▼アイテムのシェア	35
◆[フェイス]の選択	7	■各+ドラマツルギー+使用時のイメージソース	35
◆[フラグ]の獲得	7	■ゲームマスターをしよう	36
■[レイス]と[カテゴリ]	7	▼プロットを用いたシナリオ作成	38
▼[レイス]と[リージョン]	7	■サンプル掲載シナリオ1	41
◆主なリージョン	8		
◆14種類の[カテゴリ]	10	★今後の展開★	
■《スクリプト》に関するルール	11	・追加予定及び作成中のデータ	
■アイテムについて	13	[レイス:ソディアック]	
■+ドラマツルギー+	14	SFやロボットアニメのような、機動兵器や機械生命体が存在し、宇宙や異世界を舞台として人々が活動を行うリージョンを表現するためのレイス。	
■戦闘における基本的なルール	14	[カテゴリ:バーナウト]	
▼対決と達成値変動効果の処理手順	14	生きながらにして死したるもの。過去の英雄や死に場所を喪った戦士たち、燃え尽きたはずの魂を再び燃え上がらせる運命を持ったキャラクターを表現するためのカテゴリ。	
▼エリアによる配置	14	[カテゴリ:クロムハーツ]	
▼攻撃の種別と処理	15	無機物に魂を宿らせた者たち。あるいはそうした“友”を駆り、バグやアカーシャと戦うロボットのパイロット。	
☆エリア制戦闘フィールドの魅力とは?☆	15	そんなキャラクターたちを再現するためのカテゴリ。	
▼ダメージの処理	16	[カテゴリ:デアボリック]	
◆命中判定とリアクション	16	マレブランケを筆頭とする異界の悪魔や魔物たち。	
▼バッドステータスと状態	17	彼らはアカシックレコードの真実に最も近い存在とされる。	
◆[レゾルト]状態になるためには	18	[カテゴリ:ディヴァインズ]	
◆星になる	18	アカシックレコード、そして虚空の存在の根幹にあるとされる古の神々が産み出した精霊たち。彼らは様々な物語において、天使、御使いなどの名で呼ばれる。	
■戦闘の管理と手順	18		
■ユニークキャラクター	21	・追加《スクリプト》約100種	
■遊び方	22	・追加[アイテム]約100種	
●初期手札の配布とフラグチケット	23	・追加エネミー約50体	
◆山札のリシャッフル	24	さらに大幅なイラスト追加と共に様々なリージョンを紹介し、S★Eの新たな遊び方を提供するための追加シナリオ、GM必見の2時間シナリオ作成法とブロック作成法など、新たなTRPGの可能性をお届けします!	
◆序章	24	そして2015年・・・冬	
◆本編	24	日本のTRPGに終末の始まりを告げるXデーが・・・!?	
●リプロット	24		
●ステージ内でできること	25		
●ランダムな目標値の算出	25		
◆終章	27		
●アカーシャとの対決	27		
◆エピローグ	27		
◆あとがき	27		
●キャラクターデータのリファイン	27		
●経験点の配布	27		

■索引

- 【緊急減速】 , 20
- 【待機】 , 19
- 【フラグ】 のパーマネント, 28
- 【能力値】 ボーナス, 4
- RP, 28
- アカーシャ, 1
- アカーシャ, 27, 30
- アカシックレコード, 3
- アドバンテージ, 4
- イニシアティブフェイズ, 19
- エネミー, 30
- エネミーの手札, 30
- エリア移動, 20
- 加速, 20
- カテゴリ, 10
- カバー, 34
- 共有RP, 25
- 経験点, 27
- 減速, 20
- 行動値, 5
- コスト, 4
- 財産点, 5
- 再配置, 20
- 常備化ポイント, 5, 6
- 初期手札, 23
- スタンド, 30
- ステージ, 3
- ステージ, 24
- ステラ, 24
- 制御限界, 5, 6
- 制御値, 13
- 対象, 12
- ‡アカーシャの剣‡, 32
- 手札基準値, 23, 24
- 手札の補充, 24
- 同乗状態, 17
- トレーラー, 22
- ハンドアウト, 22
- フェイス, 7
- プライズ, 25, 26
- フラグ, 7, 23, 26
- フラグ上限, 5
- フラグチケット, 23, 26
- プロット, 3
- モブ, 30
- 山札のリシャッフル, 24
- ユニークキャラクター, 21
- リソースシート, 28
- リプロット, 24
- リプロット条件, 25
- 隠密状態, 17
- 差分値, 4
- 手札, 20

◆ランダム技能判定決定表

スート	【勇気】 スパード	【技巧】 ダイヤ	【精神】 クラブ	【社会】 ハート
スパード	〈白兵〉	〈射撃〉	〈魔法〉	〈情報〉
ダイヤ	〈回避〉	〈盗技〉	〈意思〉	〈交渉〉
クラブ	〈隠密〉	〈製作〉	〈知覚〉	〈目星〉
ハート	〈運動〉	〈制御〉	〈知識〉	〈幸運〉

山札を2枚めくり、1枚目で【能力値】、2枚目で〈技能〉をランダムに決定する。

目標値は2cとなり、任意でカードの枚数を増やすことができる。達成値は最大でも目標値まで。

◆プライズリスト

スパード	ダイヤ	クラブ	ハート
RP ※1	財産点 ※2	ドロー ※3	フラグ

〔達成値÷10〕枚（切捨て、最低1枚）のカードをめくり、任意のスートを一つ選択して対応したプライズを得る。

※1・〔達成値÷20〕ポイント（切捨て、最低1ポイント）

※2・〔達成値÷5〕点（切捨て、最低1点）

※3・〔達成値÷10〕枚（切捨て、最低1枚）

◆ペナルティリスト

スパード	ダイヤ	クラブ	ハート
※1	財産点-1c	手札-3 ※2	HP減少-4c

判定に失敗した場合は1枚、ファンブルまたは達成値が0以下の場合は2枚のカードを山札からめくり、スートに対応したペナルティを受ける。

※1・捨て札からジョーカーまたはエースを合計で2枚、GMの手札に加える

※2・破棄できない手札1枚につき、HP減少-1c

◆ランダム技能判定決定表

スート	【勇気】 スパード	【技巧】 ダイヤ	【精神】 クラブ	【社会】 ハート
スパード	〈白兵〉	〈射撃〉	〈魔法〉	〈情報〉
ダイヤ	〈回避〉	〈盗技〉	〈意思〉	〈交渉〉
クラブ	〈隠密〉	〈製作〉	〈知覚〉	〈目星〉
ハート	〈運動〉	〈制御〉	〈知識〉	〈幸運〉

山札を2枚めくり、1枚目で【能力値】、2枚目で〈技能〉をランダムに決定する。

目標値は2cとなり、任意でカードの枚数を増やすことができる。達成値は最大でも目標値まで。

◆プライズリスト

スパード	ダイヤ	クラブ	ハート
RP ※1	財産点 ※2	ドロー ※3	フラグ

〔達成値÷10〕枚（切捨て、最低1枚）のカードをめくり、任意のスートを一つ選択して対応したプライズを得る。

※1・〔達成値÷20〕ポイント（切捨て、最低1ポイント）

※2・〔達成値÷5〕点（切捨て、最低1点）

※3・〔達成値÷10〕枚（切捨て、最低1枚）

◆ペナルティリスト

スパード	ダイヤ	クラブ	ハート
※1	財産点-1c	手札-3 ※2	HP減少-4c

判定に失敗した場合は1枚、ファンブルまたは達成値が0以下の場合は2枚のカードを山札からめくり、スートに対応したペナルティを受ける。

※1・捨て札からジョーカーまたはエースを合計で2枚、GMの手札に加える

※2・破棄できない手札1枚につき、HP減少-1c

■レイスー一覧

レイス名	【勇気】 技能：	【技巧】 技能：	【精神】 技能：	【社会】 技能：
	自由取得技能：		副能力値への修正：	
ロマネスク	【勇気】 技能：2	【技巧】 技能：0	【精神】 技能：1	【社会】 技能：1
	自由取得技能：2		副能力値への修正：【HP 基本値】 +10	
ダークエイジ	【勇気】 技能：0	【技巧】 技能：1	【精神】 技能：1	【社会】 技能：2
	自由取得技能：2		副能力値への修正：【行動値】 +3	
フェアリーテイル	【勇気】 技能：1	【技巧】 技能：1	【精神】 技能：2	【社会】 技能：0
	自由取得技能：2		副能力値への修正：【フラグ最大数】 +1	
ブルーアーク	【勇気】 技能：0	【技巧】 技能：0	【精神】 技能：0	【社会】 技能：0
	自由取得技能：任意の2か所にそれぞれ3		副能力値への修正：【財産点】 +5	
サイバーネスツ	【勇気】 技能：1	【技巧】 技能：2	【精神】 技能：0	【社会】 技能：1
	自由取得技能：2		副能力値への修正：【制御値】 +3	
マーヴェリエンス	【勇気】 技能：1	【技巧】 技能：1	【精神】 技能：1	【社会】 技能：1
	自由取得技能：2		副能力値への修正：【常備化ポイント】 +3	

■カテゴリー一覧

カテゴリ名	【勇気】	【技巧】	【精神】	【社会】	†ドラマツルギー†
アリスマジカ	1	1	1	1	†星に願いを† タイミング：いつでも 対象：自身 基本消費：1 効果：一つだけ願いを叶える。願いの内容と代価はGMと相談
	任意の1ヶ所に+1				
ウラシマ	0	1	2	2	†時空の解放† タイミング：効果参照 対象：効果参照 基本消費：1 効果：判定や行動の効果対象範囲を変更する。
ウィケッド	0	1	4	0	†究極の秘法† タイミング：I 対象：※単体 基本消費：2 効果：対象は魔法攻撃を行う。判定に+20、ダメージに+20
カグヤ	0	2	0	3	†無限の光芒† タイミング：P 対象：F 基本消費：2 効果：ラウンド終了まで自身と対象のコスト消費なし
シェードレイヤー	1	2	2	0	†生命の翼† タイミング：いつでも 対象：F 基本消費：2 効果：自身を除く対象のHPを最大回復し、任意の効果を解除
シエラガード	0	0	1	4	†希望の道標† タイミング：いつでも 対象：※単体 基本消費：1 効果：既に使用した効果の使用回数を一つ回復 または†ドラマツルギー†のチェックを一つ消去
シンドバッド	0	3	0	2	†自由への航路† タイミング：P 対象：F 基本消費：2 効果：ラウンド終了まで自身を含む対象の判定にCB2を与える
スノウブラン	2	0	3	0	†白き死の灰† タイミング：効果参照 対象：効果参照 基本消費：1 効果：ダメージに+50、軽減、変更、カバー等を無効化
デューカスト	3	0	2	0	†希望の守護者† タイミング：効果参照 対象：※単体 基本消費：1 効果：減少するHPの値を0にし、同時に受ける効果を無効化
ピーターパン	2	2	0	1	†幻想の残滓† タイミング：効果参照 対象：効果参照 基本消費：1 効果：何らかの効果が使用された瞬間にその効果を無効化する
ブレーメン	2	0	1	2	†反撃の狼煙† タイミング：効果参照 対象：効果参照 基本消費：1 効果：受けたダメージを与えた対象にも与える
マキシムス	4	0	0	1	†神を屠る一撃† タイミング：I 対象：※単体 基本消費：2 効果：対象は白兵攻撃を行う。ダメージに+40
ミアレ	0	0	0	0	†蘇る神話† タイミング：効果参照 対象：効果参照 基本消費：3 効果：他の任意のドラマツルギーの効果をコピーする
	合計で5点を任意に分配				
レッドヴェール	1	4	0	0	†天からの囁き† タイミング：I 対象：※単体 基本消費：2 効果：対象は射撃攻撃を行う。判定に+40

STARRY☆EPICは、GAMERS SQUAERの著作物です。
非営利目的に限り複製・配布することができます。
ご利用の際は、下記の■ご利用の手引き■を必ず守ってください。

■ご利用の手引き■

X 文章、画像、データなどを改変しないでください。

X 対価の発生する活動に利用しないでください。

X WEB上のファイルに直リンクしないでください。

(移動する可能性があります。お手数ですがリンクされる際はGAMERS☆SQUAERのトップページに張ってください)

X 著作権者以外の作品とみなし得る形で再配布しないでください。

X 類似のシステムや名称の紛らわしいものを別個に作らないでください。

◎ 複製して家で友達と遊ぶ、のはOKです。

◎ コンベンションでGMをする、のもOKです。

◎ 複製したものを誰かに無料であげる、のはOKです。

◎ TRPG以外で、イラストや動画など創作のネタにする、のもOKです。

ただし対価の発生しない無償のものに限ります。

また、STARRY☆EPICの二次創作であることは明示して下さい。

以上

不明点は当サークルのWEBサイトよりメールフォームからお問い合わせください。

個別の回答はいたしかねますが、必要と判断される点はエラッタ、Q&Aなどで補足してまいります。

それでは、最後に、皆様のより楽しいゲーム体験と、TRPGのさらなる発展を心からお祈りします。

2015年2月8日
GAMERS SQUAER