

零システム

〔幕〕と〔場〕

このゲームのセッションは、いくつかの〔幕〕に区切られる。〔幕〕は、小説でいうと章のようなもの。

〔幕〕はさらに、いくつかの〔場〕に区切られる。〔場〕は、小説でいうと各節のようなもの。

〔幕〕と〔幕〕のあいだは〔幕間〕(まくあい)と呼ばれ、〔因縁〕の昇華・書き換えなどが行なわれる。

〔幕〕の進行手順

- ①開幕
- ②登場するキャラクターの決定
- ③〔場〕の状況の解説
- ④〔裁定者〕の決定
- ⑤〔場〕の演出
- ⑥繰り返し(②～⑤)
- ⑦閉幕
- ⑧〔幕間〕

セッションの最初の〔幕〕を〔零幕〕という。〔零幕〕は〔宿命〕を説明するための〔幕〕であり、セッションの方向性を示すものである。

裁定者の決定

〔裁定者〕には、その時点でもっとも多くの〔合気チット〕を持っているPL、もしくはGMに指名されたPLになる。

評価のポイント

- 自分の〔因縁〕をうまく表現していた*1
 〔場〕を盛り上げた
 心の琴線に触れた
 *1)この時に、そのロールプレイを引き出したPLにも〔合気チット〕を渡すこと

諸行無常フェイズ

〔幕間〕で〔因縁〕の操作を行なうフェイズを諸行無常フェイズと呼ぶ。

諸:〔因縁〕の作成

行:〔因縁〕の上昇

無:〔因縁〕の昇華

常:〔因縁〕の書き換え

宿命

〔宿命〕とは、シナリオで用意された〔因縁〕であり、シナリオの本筋と関係したものだ。

邂逅

〔邂逅〕ロールとは、シナリオ上重要なNPCと出会った時に、そのNPCの印象を決定

するためのルールであり、〔気合〕を使って調節が可能である。この時、GMはシナリオの展開上望ましい〔邂逅〕を示す場合があり、その場合、〔邂逅〕ロールの調節に使用した〔気合〕は〔合気チット〕として対象のPCに渡される。

正念場

〔正念場〕を宣言すると、すべてのプレイヤーが〔裁定者〕となり、〔正念場〕宣言をしたPCのロールプレイに対して、手持ちの〔合気チット〕で評価することができる。〔正念場〕宣言をしたものは、この〔合気チット〕すべてを使用して〔因縁〕ロールを行なう。得た〔気合〕は、この〔場〕(あるいはラウンド)の間に使用しなければ消滅してしまう。

ヨロイ・金剛機

ヨロイ、金剛機の明鏡修正

ヨロイに〔接合〕する際に持っている〔業〕のうち〔因縁コスト合計〕を超えているぶん(〔因縁〕に割り振られていない〔業〕)は、自動的に明鏡の〔業〕となり〔接合〕した者の〔業〕を減らす。

ヨロイに接合中に使用した〔気合〕は、〔接合〕している者の〔業〕ではなく明鏡の〔業〕になる。

金剛機では、自分の〔業〕=明鏡の〔業〕である。

明鏡の〔業〕は、ヨロイもしくは金剛機の肉体系の能力値(〔体力〕、〔敏捷〕、〔知覚〕)に修正値を与える。

明鏡の業	修正値
～20	+0
21～40	+1
41～60	+2
61～80	+3
81～100	+4
101～108	+5
109～	+6

〔業〕が、108を超えたらその明鏡(ヨロイ/金剛機)は、修羅になる。

負傷ゲージや〔活力〕は、修正前の能力値で算出する。ダメージの適用に関してはヨロイの特殊ルールを参照すること。金剛機に関しては特別なルールはない。

ヨロイの〔活力〕

ヨロイの〔活力〕は〔〔体力〕×2〕で算出する。

ヨロイ、金剛機の負傷の回復

〔負傷度〕を〔難易度〕とする(陰陽術)の判定を行なう。この判定の成功度と同じだけの負傷ゲージをクリアすることができる。

ヨロイの特殊ルール

接合中(ヨロイに搭乗中)のヨロイ乗り(〔接合〕を持ち、ヨロイを操縦している者)にはさまざまな特殊ルールがある。

ヨロイに搭乗中はすべての一般技能を〔接合〕で代用して判定することができる。それによって不利な修正などはつかない。

ヨロイの受けたダメージを自分の負傷ゲージにも割り振ることができる。ただし、〔活力〕に割り振ることはできない。

明鏡を使用している場合、搭乗中に消費した〔気合〕は、即座に明鏡の〔業〕となる。

明鏡の〔業〕を消費して〔因縁〕の段階を上昇させることができる。消費した明鏡の〔業〕は直接減少し、ヨロイ乗りの〔業〕は直接上昇する。

明鏡が修羅になった場合、接合中のヨロイ乗りは接合を解除することができなくなる。

胡蝶の夢

傀儡は、自分にかけている幻影の術を利用して、他人に“夢”を見せる。

もし、相手が眠っているなら無条件で夢を紡ぐことができるし、起きていても相手を〔芸事〕や〔枕事〕などで“夢”に引き込むことができる。相手は〔意志力〕による対抗判定に成功すれば“夢”に引きずり込まれない。

“夢”は、現実と乖離した時間のなかで進行する〔場〕として演出される。この〔場〕に登場することが可能なのは基本的に“夢”に引き込まれたキャラクターか“夢”を紡いだ傀儡だけである。ほかにキャラクターが登場することもあるが、その場合はたとえ姿がPCであったとしてもGMが扱う。

また、“夢”に引き込んだキャラクターがPCであれば〔因縁〕をひとつ“夢”を紡いだ傀儡が指定する。〔場〕(“夢”)のシチュエーションはその〔因縁〕に沿ったものになるが、細かい演出などはGMに任せること。

