

※GMをする場合、プレイヤー用ルールも熟読しておくこと。

#### §ステージ管理[StageControl]

- ・1回のTRPGの集まりを”セッション”と呼ぶ。
- ・セッションは場面を区切った”ステージ”という要素を複数重ねて構成する。

○セッション上でのステージ構成  
以下の流れでステージを処理する。

- ゼロステージ
- ファーストステージ
- メインステージ×PCの人数分 ← + × nクール
- サブステージ (省略可能) → +
- ラストステージ

○ゼロステージ

以下の手順で処理する。

- 1) 必要ならGMが舞台背景や予備情報について説明する。
- 2) キャラクターが無いプレイヤーはここで作成を行う。
- 3) プレイヤー各自がキャラクターの自己紹介を行う。
- 4) 以下の削除・修復・獲得の処理を行う。
  - ・所縁とそのチェックボックスを全て消去する。
  - ・テンポラリー・ゲージにチェックがあれば全て消去する。
  - ・L P / S P が低下していれば最大値に戻す。
  - ・財産ポイント (《財力》 S L V だけ獲得 ※キャラメイク直後のキャラはこの獲得の対象外 ※《財力》 S L V = 0 の場合は獲得なし)
- 5) 望むなら各PCは財産ポイントで必要な装備を取得してもよい。

○ファーストステージ

以下の手順で処理する。

- 1) GMが導入時の状況 (時期、季節や天候など) を説明する。
- 2) プレイヤーが望むならPC同士の所縁の設定をここで行ってよい。

○メインステージ/サブステージ

以下の手順で処理する。

- 1) スポットを当てる (GMがそのステージの主人公を指名する)。  
※GMの左にいるプレイヤーのPCから順に当たるようにすることを推奨。
- 2) GMが状況説明する。
- 3) 主人公になったPCは、そのステージに登場する他のPC/NPCを指名する。
- 4) 主人公になったPCは、そのステージに最初に行動できる。  
※GMは必要に応じて主人公PCが行動できるように処理する。
- 5) 主人公でないPCは、主人公PCの行動が終了したら、各自行動できる。
- 6) 以後、状況に応じて描写と判定を行う。
- 7) 途中からそのステージに登場したいPCがいる場合、登場できるかGMが判断。
- 8) 場面転換  
以下のいずれかの条件が成立したら、そのステージは終了。
  - a) 主人公が場所を移動する。
  - b) 場面をどこかへの移動中に設定した場合、その移動が終了する。
  - c) 状況が一段落したので、GMが場面を切り替えることを宣言する。
- 9) そのメインステージが終了したら次のPC (左隣を推奨) にスポットを当てる。
- 10) PC全員にスポットが当たったら、以降、必要に応じてサブステージを宣言する。  
サブステージには以下の選択肢がある。
  - a) NPCだけが登場するGM用のステージとする。
  - b) NPCが主役とし、指定したPCを登場させるステージとする。
  - c) PCが全員登場する状況整理のステージとする。
  - d) サブステージを省略する。
- 11) PCの人数分のメインステージ (+サブステージ) が終了したら1クール終了。

○バックステージ

ステージに登場していないPCは、全てバックステージにいるものとする。

○バトルステージ

- ・戦闘状態に突入する場合、GMはバトルステージに入ると宣言する。
- ・スポットを当てるルールは適用されない。
- ・ステージが切り替わっていることに注意。
- ・バトルステージが終了したら、別のメイン (もしくはサブ) ステージに移行する。

○ラストステージ

シナリオの内容に決着がついたら、GMはラストステージに入ると宣言し、以下の処理を行う。

- a) 必要に応じてNPCの今後の行動や結果を描写します。
- b) PCが最後に何かしたい行動があれば、後日談として他のPCやNPCと会話等ができる。
- c) 経験点の配布することで、そのシナリオの終了宣言とする。

#### §NPC[NonePlayersCharacter]

PCと互角以上に対抗できるNPCが必要な場合、以下を参考に強さを設定する。

##### ◆表: NPC性能評価表

記: 評価値	CLV	SLV	HP	SP	エフェクト
A: 神域5 [Precincts]	5	合計15	+12	+12	使用可能
B: 超人4 [Superman]	4	合計12	+9	+9	使用可能
C: 達人3 [Master]	3	合計9	+6	+6	使用不可
D: 玄人2 [Expert]	2	合計6	+3	+3	使用不可
E: 素人1 [Amateur]	1	合計3	±0	±0	使用不可

- ・CLV = キャラクターのCLVと同じ。
- ・SLV = 所持しているスキルのレベルの合計値
- ・HP = スキルとは別にHPに加算する。
- ・SP = スキルとは別にSPに加算する。
- ・エフェクト = テンポラリー/パーマナント・エフェクトは使用可能かどうか。

※GMは上記の表にとらわれず、エフェクトの使用など好きに決めてよい。