

§はじめに
・これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
・『HexCube』のルールを事前に理解しておくこと。
・以下のルールを適用する際、GMや他の参加者の同意を得ること。

○コンセプト
・理想とされる真の“騎士道”の体現者。
・信念と忠義を持ち、“護る”ことについて比類なき力を発揮する者達。
・いわゆるキリスト教的な騎士道とは異なり、騎士道、武士道、紳士道を混ぜ合わせた一種の行動規範に対し、それぞれの側面に従う者達を表現する。

○参考文献
このルールは以下の作品を参考に作成している。
・SP 監視庁警備部警護課第四係 (ドラマ、フジテレビ)
・ボディガード (映画、監督: ミック・ジャクソン、主演: ケビン・コスナー)
・黒執事 (漫画、著: 枢やな)
・トランスフォーマーシリーズ (映画、監督=ロイ・レテリエ、コリー・ユン、製作: リュック・ベッソン)
・バットマンシリーズ (映画、監督=クリストファー・ノーラン)
・007シリーズ (映画)
・スパイ大作戦 (ドラマ、制作=ブルース・ゲラー)

§用語集

- ・騎士道の体現者[きしどうのたいげんしゃ] Chivalry Incarnate
理想と見なされる真の騎士道を実践する者達。一人がすべてではなく、それぞれが部分的に特化した内容に秀でている。省略形=C1。
・C1クラス[シーあいくらす]: Chivalry Incarnate Class
正確にはシヴァルリー・インカーネイト・クラス。騎士道の体現者として特化した能力の持ち主であることを、職業名で表現したものである。
・騎士[きし]: Knight
古代においては騎馬を駆る戦士。現代においてはその高潔な護りの精神に加え、乗り物の操縦技術にも長けた者を指す。
・護衛[ごえい]: Gurdian
古来より要人を始めとした様々な者を護る者達。その能力は護ることに特化している。
・執事[しつじ]: Butler
特定の主人に仕える万能職業の体現者。そのカバーする範囲は一般生活にとどまらない。
・従者[じゅうしゃ]: Squire
古くは騎士をサポートする者達。現代においては一歩引いた立ち位置から主や味方を的確にサポートする能力に長けた者を指す。
・紳士[しんし]: Gentleman/淑女[しゆくじょ]: Lady
このルールにおいては、貴族や爵位、会社の社長や会長といった高い社会的地位を持つ男性、もしくは女性のことを指す。他のC1クラスとは異なり、明確に男女で差が存在するが、その基本はどちらも「ノブレス・オブリージュ」である。
・武士[ぶし]: Samurai
主に従い信念が忠誠で裏打ちされた強さを持つ戦士。その能力は護ることよりもむしろ攻撃することに偏重している。
・フェイスオーダー[ふえいすおーだー]: Faith Order
揺るぎない信念 (=Faith) がもたらす奇跡的な行動能力を、フェイスオーダーと呼ぶ。C1クラスのキャラクターのみが取得できる特殊能力のこと。
・派生オーダー[はせいおーだー]: Derivative Order
フェイスオーダーの中で、ベースとなるC1クラスの専用スキルから直接分化するもの。自分のC1クラスに属するものしか取得できない。
・汎用オーダー[はんようおーだー]: Universal Order
フェイスオーダーの中で、どのC1クラスでも取得可能なもの。
・カバーリングマスタリー[かばりりんぐますたりー]: Covering Masterly
C1クラス全員が使用可能な護りの特殊能力。

§C1クラスのキャラクター作成

1) 以下からC1クラスを選択する。選択したC1クラスを所縁として設定する。設定された所縁のチェック欄は、通常どおりテンポラリーゲージとして使用可能(使用対象は、後述する専用スキルの義務で設定する所縁に関連する行動とする)。各C1クラスは以下の一覧表にある専用スキル(詳細は後述)を1レベルで無償取得する。

- ◆表: C1クラス一覧表
#) C1クラス名 : 専用スキル
1) 騎士[Knight] : 《騎道十戒》
2) 護衛[Gurdian] : 《質実剛健》
3) 執事[Butler] : 《一切適切》
4) 従者[Squire] : 《完璧支援》
5) 紳士[Gentleman]/淑女[Lady]※ : 《社会熟練》
6) 武士[Samurai] : 《白刃一閃》
※キャラクターの性別が男性の場合は「紳士」、女性の場合は「淑女」となる。他のC1クラスは性別で名前が変化しないことに注意。

2) フェイスオーダーの選択
以下の組み合わせのパターンを1つ選択し、対応する数のフェイスオーダーを取得する。
A) 派生オーダーを1つ、汎用オーダーを6つ取得する。
B) 派生オーダーを2つ、汎用オーダーを4つ取得する。
C) 派生オーダーを3つ、汎用オーダーを2つ取得する。
D) 派生オーダーを4つ取得する。

3) 舞台背景に合わせたキャラクターを、コアルールに従って作成する。C1クラスの専用スキルのSLVも、キャラクター作成時のスキルに割り振るポイントを使用して上昇させてもよい。

4) 財産ポイント消費して必要な装備を購入する。C1クラスによって人物や動物が取得できる場合、キャラクターシートには装備の1つとして記入しておくこと。

5) 全てのC1クラスを持つキャラクターは、共通能力として「カバーリングマスタリー」を自動取得する。詳細は後述。

§カバーリングマスタリー

C1クラスのキャラクター全員が使用可能な特殊能力。以下のルールに従って使用できる。

- ★カバーリングマスタリーのルール
・SP1点消費でテンポラリーエフェクト「カバーリング」が使用可能。
・カバー対象は移動力×3m以内の相手のみ。カバー対象への所縁の設定がある場合、関係が友情ならこの距離は×4、恋愛なら×5に変化する。使用時にカバー対象の所まで瞬時に移動できるものとする。

- ・カバー対象が所縁を設定している相手なら、カバーリングと同時にそのステージに登場することが可能。
・この効果でカバーリングしてもテンポラリー・エフェクトを使用したことによる経験値の取得は無い。

§専用スキル

・全ての専用スキルは、権利と義務を持つ。
・以下の「防御判定」という記述は、物理的な攻撃に対する防御、および精神的な攻撃に対する抵抗の判定を含むものとする。

1) 騎士[Knight]: 《騎道十戒》

- A) 権利
・防御判定に《騎道十戒》SLVを加算できる。
・操縦系スキルの判定に《騎道十戒》SLVを加算できる。この修正は《修理》の判定にも加算できる。
・財産ポイントに関係なく、キャラクター作成時に「専用ヴィークル」(動物でもよい)を1つ入手できる。これにはその動物、もしくは乗り物を飼育、もしくは整備する土地や建物、道具や工具、自分が不在の際にそれを管理するNPC1~2名(乗り物の場合は設定しなくてもよい)が含まれる。この「専用ヴィークル」は破壊/紛失しても、次のセッションのファーストステージで同じレベルのものを入手できる。
B) 義務
・ファーストステージの段階で、そのシナリオ中に仕える対象を所縁として設定する。GMはシナリオの展開の都合で、この設定をメインステージが始まってからにしてもよい。この所縁の対象はPCでもよい。

2) 護衛[Gurdian]: 《質実剛健》

- A) 権利
・防御判定に《質実剛健》SLV+1を加算できる。
・防具の装備に関係なく、受ける負傷ダメージを、常時1点減少できる。
・LPの上限に《質実剛健》SLV-1を加算する。
B) 義務
・ファーストステージの段階で、そのシナリオ中での護衛対象を所縁として設定する。GMはシナリオの展開の都合で、この設定をメインステージが始まってからにしてもよい。この所縁の対象はPCでもよい。

3) 執事[Butler]: 《一切適切》

- A) 権利
・防御判定に《一切適切》SLVを加算できる。
・主の命令で実行する全ての判定に《一切適切》SLV-1を加算できる。これが加算できるのは、そのステージ中に明確に主から命令があった場合のみ。バトルステージの場合、行動順番の決定の際にも加算できる。自主判断で行動する場合、それが主の為になることであっても加算できない。
・主の為の衣食住に関連する判定を行う際、《一切適切》SLVを加算できる。これは上記の主の命令によるものに重複加算してよい。
B) 義務
・ファーストステージの段階で、自分が仕える主を所縁として設定する。この所縁の対象はPCでもよい。派遣執事のような設定なら、シナリオ毎に仕える主を変更してよい。

4) 従者[Squire]: 《完璧支援》

- A) 権利
・防御判定に《完璧支援》SLVを加算できる。
・《財力》以外の専門系スキルの判定に《完璧支援》SLVを加算できる。
・学術系スキルの判定に《完璧支援》SLV-1を加算できる。
B) 義務
・ファーストステージの段階で、そのシナリオ中に仕える対象を所縁として設定する。GMはシナリオの展開の都合で、この設定をメインステージが始まってからにしてもよい。この所縁の対象はPCや何等かの会社や団体(ただし明確に存在するもの)でもよい。
・PC全員を特定の団体として設定し、それを所縁の対象としてもよい。その場合、GMや他のPCと相談し、団体の名前、ルール、方向性を明確にすること。これにより1つの所縁でその対象を自分以外のすべてのPCにできる。これとは別に、個人を仕える対象として所縁を設定してもよい。

5) 紳士[Gentleman]/淑女[Lady]: 《社会熟練》

- ・男性の場合は紳士、女性の場合は淑女になることに注意。
・他のC1クラスは基本的に誰かを下から、もしくは横並びで護るのが基本なのに対し、このC1クラスは上から下のものを守るのが基本になることに注意。

- A) 権利
・防御判定に《社会熟練》SLVを加算できる。
・《財力》SLVは、常時《社会熟練》SLVだけ上昇しているものとして処理する。この効果はキャラクター作成時から適用できる。
・《知覚》《意志》《交渉》の判定に《社会熟練》SLV+1を加算できる。
・紳士の場合、《財力》以外の専門系スキルを1つ指定し、得意スキルとする。そのスキルの判定に《社会熟練》SLVを加算できる。
・淑女の場合、学術系スキルを1つ指定し、得意スキルとする。そのスキルの判定に《社会熟練》SLVを加算できる。
・執事、秘書、メイドなど、身の回りの世話やサポートをしてくれるNPCを1名獲得する。このNPCは有能で決して裏切ることはない。名前、年齢、性別等の設定を決めておくこと。このNPCに対して必ず所縁を設定すること。このNPCの役割を、C1クラスが執事のPCが行ってもよい。

B) 義務
・キャラクター作成の段階から、自分が持つ爵位、もしくは自らが経営する会社といった社会的地位の設定を所縁として行うこと。それに伴う権利や義務が自動的に発生する。GMと相談してできるだけ詳細に設定しておくこと(決めきれないものはセッション中にGMの許可があれば設定してよい)。

C) 社会設定
このC1クラスのキャラクターは、社会的影響力を持つため、以下の設定を必ず行うこと。

①爵位
・爵位が存在する国(もしくは世界観)の場合、以下から爵位を決定する。爵位が存在しない場合は設定しなくてよい。
◆爵位: 侯爵、公爵、伯爵、子爵、男爵

②会社/財団
・爵位の有無にかかわらず、自らの財力を支える会社、もしくは財団を持つ。このC1クラスのPCは、その会社/財団の社長/CEO/会長といった立場となる。どのような立場なのか設定すること。その会社/財団の名称と簡単な設定(会社の規模など)を決定すること。別途、後述の分野の設定を考慮すること。

③分野
・自分の会社/財団が利益を生み出す分野を以下から選択する。適切なものが無い場合、GMと相談の上で新しい分野を設定してもよい。
・《社会熟練》SLVが2以上なら、その数だけ分野を持つ複合企業としてもよい。成長によって《社会熟練》SLVが上昇したら、新分野を開拓したとして、分野を増やしてもよい(これは必須ではない)。

- ◆分野: 行政、軍事、福祉、医療、交通、流通、宇宙、海洋、資源、衣料、食品、建築、土木

6) 武士[Samurai]: 《白刃一刀》

- A) 権利
 - ・防衛判定に《白刃一刀》S L Vを加算できる。
 - ・戦闘系スキルの判定に《白刃一刀》S L Vを加算できる。その名前にもかかわらず、この修正は《投擲》、《射出》、《銃撃》、《砲撃》の判定にも加算できる。
 - ・財産ポイントの消費無しに、愛用の武器を1つ入手できる。その武器は自動的に攻撃修正が+1される。この武器は破壊/紛失しても、次のセッションのファーストステージで同じレベルのものを入手できる。
- B) 義務
 - ・ファーストステージの段階で、そのシナリオ中に仕える対象を所縁として設定する。GMはシナリオの展開の都合で、この設定をメインステージが始まってからにしてもよい。この所縁の対象はP Cでもよい。
 - ・この義務として設定した所縁の相手からの命令は、それが味方を攻撃したり、恥辱に塗れるような酷いことであっても拒否できない。もし拒否した場合、そのシナリオ終了までの間、専用スキルによる権利、および全てのフェイスオーダーは使用不可となる。

§ 派生オーダー

- ・各C Iクラスが持つ専用スキルから派生した特殊技能。
- ・使用するタイミング(能動行動、準備行動、受動行動、ターン開始時等)が記述されているものは、同じタイミングでは同時に使用できない。タイミングが記述されていないものについては、特に記述がない限り重複して使用可能とする。
- ・同じ派生オーダーを複数取得することはできない。
- ・以下の書式で記述する。

書式: *派生オーダー名

1) 騎士[Knight]: 《騎道十戒》

- *並列操縦[へいれつそうじゅう]
 - ・通常では能動行動を消費する操縦行動を、準備行動で行うことができる。
 - ・これにより準備行動で通常通り操縦しつつ、能動行動で攻撃することも可能。
 - ・これにより1台を運転しつつ、リモコンでもう1台を運転するということも可能。

- *愛機熟練[あいきじゅくれん]
 - ・愛機たる専用ヴィークルの操縦に熟練している。
 - ・専用ヴィークルの操縦の判定に+1。

- *鉄壁装備[てつぺきそうび]
 - ・足回りに影響を与えない範囲で専用ヴィークルの構造を強化してある。
 - ・専用ヴィークルの構造力が+《騎道十戒》S L Vされる。

- *遠隔操縦[えんかくそうじゅう]
 - ・専用ヴィークルを自分の所まで自動運転で到着させる。
 - ・指笛を吹く、携帯電話やスマートフォンを操作する、リモコンのスイッチを入れるなど、演出は自由にしよう。
 - ・移動指示を出したターンの終了時にヴィークルは到着する。

- *走行修理[そうこうしゅうり]
 - ・専用ヴィークルの構造を把握しており、運転しながら応急修理ができる。
 - ・準備行動を消費して、専用ヴィークルの耐久力を1点だけ回復する。耐久力が0になり、車が惰性で走行中、航空機が落下中といった状況でも使用することができ、耐久力が1以上回復した段階でエンジン等が息を吹き返し、次の能動行動で通常どおりの操縦が可能となる。

- *分離機構[ぶんりきこう]
 - ・専用ヴィークルの操縦席とその周囲の一部が、別の小型ヴィークルに変形して分離できる機能を用意する。車がいかに、ジェット機がグライダーになど、無理の無い範囲で設定しよう。
 - ・分離した小型ヴィークルは、構造力と耐久力が元の半分(端数切り上げ)、乗員が半分(最低、操縦者+1人まで)となる以外は、専用ヴィークルと同じ性能を持つものとする。
 - ・専用ヴィークルが馬などの生き物の場合、それには全く同じ性能を持つ双子の兄弟もしくは姉妹がいるものとする。この一頭と同時に2頭として運用してもよい。
 - ・専用ヴィークルが破壊(耐久力が0以下)になった場合、小型ヴィークルで分離することにより、専用ヴィークルの胴体に着込まれずに安全に離脱できる。専用ヴィークルが生き物の場合、耐久力が0になって倒れる寸前に、もう一頭が駆けつけて、準備行動で乗り換えることができる。

2) 護衛[Gurdian]: 《質実剛健》

- *継戦能力[けいせんのかうりよく]
 - ・LPがSPが0になり気絶状態となっても、ステージ終了までの間、気絶せずに通常どおり行動できる。
 - ・この効果を発揮した次のステージでは昏睡状態となり、行動不能となる(基本的にこの場合はバックステージにて回復を行うこと)。さらにその次のステージの最初に意識を取り戻す。

- *行軍能力[こうぐんのかうりよく]
 - ・極度の活動や長時間の移動などによって疲労ダメージを受ける場合、そのダメージを1点軽減する。
 - ・元々が1点しかダメージを受けないような状況なら受けるダメージは0になり、そもそもその程度では疲労しないほど鍛え上げられているということになる。

- *可搬能力[かはんのかうりよく]
 - ・自分の体重と同じ重さ合計までの装備品を、重さ=0扱いとして行動できる。
 - ・この効果により、武器や防具のマイナスの移動修正を±0扱いにして移動力を計算できる。

- *警護熟練[けいごじゅくれん]
 - ・他人を護る技に熟練している。
 - ・テンポラリーエフェクト「カパーリング」を実行した際、自分に向けられた攻撃を防御する判定に+1の修正を得られる。

- *防衛警護[ぼうだんけいご]
 - ・他人を護る際の被害を軽減する。
 - ・テンポラリーエフェクト「カパーリング」を実行した際、自分に向けられた攻撃から受けるダメージを、通常よりもさらに1点軽減できる。

- *銃弾迎撃[じゅうだんげいげき]
 - ・飛来する矢や銃弾を武器による攻撃で叩き落とす精密防御。
 - ・防御の判定を《運動》ではなく戦闘系スキルで行うヘナルティ(〜4程度)がかかるが、この効果を使用する場合は、そのペナルティを無視できる(±0にできる)。
 - ・この効果で、飛んでる蟻を箒で捕まえることも可能。また、一見、防御に適さないようなもの(例えばプラスチック製の蓋で銃弾を止める)でも防御可能(ただし、防御に使用した物は壊れてしまう)。

3) 執事[Butler]: 《一切適切》

- *迅速調達[じんそくしょうたつ]
 - ・執事たるもの主のために必要な資材、食材、材料、人材といった様々なものを素早く用意しなければならぬ。
 - ・衣食に関する準備や手配を行う際、《一切適切》S L V×5点の財産ポイントが自由に消費できるものとする(実際にはこの財産ポイントは主が支払うものだが、ルール上は主からの支払い(自動的にされているものとして省略する)とする)。
 - ・この効果を使用し手配したものは、基本的に次のステージ開始時に入手完了となる。

- *先手必常[せんてひつじょう]
 - ・執事たるもの常に先回りして準備等をしておくもの。

- ・《戦術》で判定する達成値に+1できる。
- *隠密支援[おんみつしえん]
 - ・執事たるもの主が気付かない場所でも的確に立ち回れなくてはならない。
 - ・《隠密》で判定する達成値に+1できる。
 - ・自分がバックステージに居る時、ステージに登場している主が行う基礎系以外のスキルの判定に+1できる。

- *並列作業[へいれつさぎょう]
 - ・執事たるもの主となる使用人達を巧みに指示できなくてはならない。
 - ・配下の使用人を使って複数の作業を同時にこなす。《一切適切》S L V+1個の作業を平行で進めることができる。どの作業も成功したかどうかは、執事のキャラクターが判定を行う。
 - ・この効果はバトルステージでは使用できない。

- *参上自在[さんじょうじざい]
 - ・執事たるもの主の呼び出しには瞬時に応えなければならない。
 - ・主が執事のキャラクターを呼び出した場合、主のいる場所がどこであってもその場に登場することができる。物陰から出てくるなど、登場の演出は自由にしよう。砂漠のど真ん中、水中、宇宙ステーションの中等、一見して登場不可能なところでも登場できる。
 - ・この効果は執事のキャラクターがバックステージに居ることが前提だが、主と同じステージ上にいるが離れた所にいる場合でも、この効果が瞬時に参上できる。
 - ・バトルステージでこの効果が使用される場合、行動順番を振っておき、その順番で準備行動の消費で登場(移動)できる。

- *一芸秀逸[いちげいしゅういつ]
 - ・執事たるもの他人にはない特技の1つも持っていないなければならない。
 - ・コルナールに記載されているスキルの中から1つ選択し、得意スキルとする。
 - ・得意スキルで判定を行う際、その達成値に《一切適切》S L Vを加算できる。
 - ・他に《一切適切》S L Vを加算できる効果を使用する場合、それとは重複せず、この効果の修正のみを加算できる。

4) 従者[Squire]: 《完璧支援》

- *遠隔支援[えんかくしえん]
 - ・所縁で設定している相手を離れたところから様々な手段で支援する。
 - ・電話はもちろん、手旗信号やモールス信号であっても、所縁で設定している相手に情報を伝える手段があれば、この効果を使用可能。
 - ・所縁で設定している相手が判定を行う際、その達成値に《完璧支援》S L Vを加算できる。この効果はバトルステージなら1ターンに1回のみ使用可能。
 - ・この効果を使用するには、支援対象から離れたところにいるような状況でも、画面分割表示のようにステージに登場している必要がある。バックステージに居る状態でこの効果を使用することはできない。
 - ・バトルステージでこの効果を使用する場合、そのターンの能動行動は不可となる。既に能動行動を実行済み場合は、この効果を使用することはできない。

- *武装支援[ぶそうしえん]
 - ・武器を貸し与える、もしくは預かっていた武器を瞬時に準備する。
 - ・コストが《完璧支援》S L V×3点以下で、隠し持つことができる武器を瞬時に取り出し、仕える対象に渡す(バトルステージでも行動消費無しで渡せる)、もしくは自分で使用することができる(バトルステージなら準備行動消費が必要)。
 - ・SP 1点消費することで通常では隠し持つことができない大きさの武装を用意することもできる。例えば空中に待機させておいたドローンから武器を投下する、駐車場に止まっていた車両が武装トランクになっているなど、自由に演出しよう。

- *乗物支援[りものしえん]
 - ・移動に必要なヴィークルを準備していたという能力。
 - ・そのヴィークルの大きさにかかわらず、SP 1点消費することでこの効果を使用できる。
 - ・バトルステージでこの効果を使用する場合、能動行動を消費が必要。ヴィークルはそのターンの終了時に到着する。
 - ・この効果で用意したヴィークルは、そのステージ終了時に返却、破壊、使用不可のいずれかとなる。継続して使用したい場合、ステージ開始毎にSP 1点消費すること。

- *万能解錠[ばんがくけいじょう]
 - ・扉の鍵、電子ロック、セキュリティゲートなど、侵入を阻む仕組みを様々な手段を使用して解除し、無効化する。
 - ・この効果は仕える対象がそれらを通る際に遠隔で実行できる。ただし、監視カメラなどの手段でその現場を知覚している必要がある。
 - ・バトルステージでこの効果を使用する場合、準備行動と能動行動の両方をこの効果のために消費する。
 - ・目標を解除できかどうかは、目標値=困難9で、《器用》もしくは《電子》(どちらを使用するかは状況によってGMが指定)の判定に成功する必要がある。SP 1点消費すれば、この判定を目標値=簡単5に変更できる。

- *鑑識玄人[かんしきくろうと]
 - ・素材、成分、痕跡など指定した場所に残る様々な情報を調べ上げる。
 - ・正確な情報を取得できるかは、目標値=困難9で、適切な知識系スキル、もしくは《雑学》S L Vのどちらかで判定を行う。この判定は1ステージに1回のみチャレンジ可能。この判定に成功したら、GMはできるだけ詳しい情報を与えること。
 - ・バトルステージでこの効果を使用する場合、戦闘には参加できない。この効果を使用しなくては、他の支援する効果も使用不可とする。

- *医療経験[いりょうけいけん]
 - ・元医師だった経験を持つ。
 - ・道具がほとんど無い状況でも、手当ての判定を目標値=簡単5で実行できる。
 - ・《医療》で目標値=普通7の判定に成功すれば、見ただけで病気、薬物、毒物の症状を判別できる。これは粉末が麻薬なのかどうかといった判定にも使用可能。この判定は1つの目標に対し1ステージに1回のみチャレンジ可能。この判定に成功すれば、手当てや手術などにそれに適切に対応できる知識も持っているものとして行動できる。

5) 紳士[Gentleman]/淑女[Lady]: 《社会熟練》

- *情報収集[じょうほうしゅうじゅう]
 - ・噂の真相からパスワードまで財力と社会的地位を利用した情報網を駆使する。
 - ・《社会熟練》で目標値=困難9(セキュリティレベルの高いものや国家機密レベルならGM判断で至難11でもよい)の判定に成功すれば、指定した1つの情報を取得できる。実際に情報が取得できるのは、そのステージの終了時となる。
 - ・この効果を使用する際、財産ポイントを1点消費する毎に《社会熟練》の達成値に+1できる。

- *社会闘争[しゃかいせんそう]
 - ・個人、もしくは組織等の集団を社会的に攻撃し、一定時間行動不能にする。
 - ・こちらが攻撃側として、お互いに《財力》で対抗判定。この判定は1ステージに1回のみチャレンジ可能。逆に負けてしまった場合、即座にバックステージに退場となり、さらに次のステージから数えて達成値の差の数だけ、強制的にバックステージに居なければならぬ(この場合、バックステージに居ることによる回復はできない)。
 - ・この効果で行動不能になっている間、準備、防御、根回し、支援要求、他者への依頼といった社会的行動ができなくなる。
 - ・この効果を使用する際、財産ポイントを2点消費する毎に、こちらの《財力》の達成値に+1できる。

- *物品調達[ぶつびんしょうたつ]
 - ・圧倒的な財力にも関わらず必要なものを必要なだけ用意する。
 - ・《社会熟練》S L V×10点の財産ポイントに相当する物品を用意する。その物品は次のステージ開始時に到着する。どこに持ってこさせるのが指定すること。用意される物品は、トレーラー、鉄道、輸送ヘリ、フェリーといったもので届けられるが、それらを自由に演出しよう。

- *権力介入[けんりよくかいにゅう]
 - ・政府や警察等の団体に影響力を持ち、その実行に干渉できる。
 - ・《財力》で目標値=困難9の判定に成功すれば、指定した1つの団体(政府、警

察、裁判所、企業、暴力団、マフィアなどの非合法組織など、具体的に指定)の活動に干渉し、1回だけ命令を実行させることができる。ただし、その団体に直接的に被害を与えるような命令(金を出させる、構成員を殺させる、損害が発生する取引をさせる等)はできない。この判定は1ステージに1回のみチャレンジ可能。
・この効果を使用する際、財産ポイントを1点消費する毎に《財力》の達成値に+1できる。
・命令としては1回で1ステージだけの効果とする。判定に成功した場合、追加で財産ポイントを5点消費する毎、その効果を1ステージ延長できる。
・この効果が可能な命令の例としては、以下のようものが考えられる。他に実行できそうなものについてはGMと相談して決めること。

- A) 指定した者の行動を見逃す。
- B) 不利益が発生しない範囲で情報を教えてもらう。
- C) 道を通行止めにしてもらう。
- D) 人込みや混雑した状況を作ってもらう。
- E) パーティーやイベントなどの参加者/来場者の枠を追加する。

※変装名人[へんそうめいじん]

・財力を駆使して完璧な変装を行う。
・必要なら人工皮膚やシリコンによって髪の毛の量や体格、ボイスチェンジャーで声、コンタクトレンズで虹彩、指紋、体重や体臭ですら偽装できる。必要なら性別を変える変装も可能。具体的にどのような変装を行うのが宣言すること。これはできるだけ細かい方がいい。
・変装を行う時に《隠密》で判定して達成値を出す。財産ポイントを1点消費する毎にその達成値に+1できる。
・この変装が見破られる可能性がある場合、上記で算出した達成値を目標値として《知覚》で判定を行う。
・指紋認証、虹彩認証、掌の静脈流認証などを騙す場合、上記の判定とは別に、その認証を突破する際に改めて《隠密》で判定する。この際にも財産ポイントを1点消費する毎にその達成値に+1できる。

※資金調達[しきんちようたつ]

・一時的に自由に使用できる資金をかき集める。
・《社会熟練》で目標値=困難9の判定に成功したら、そのステージの間だけ使用できる財産ポイントを、《社会熟練》SLV×5点取得できる。
・この効果は1ステージに1回のみ使用できる。

6) 武士[Samurai]: 《白刃一閃》 特にスキルについて記述が無いものは、どの戦闘系スキルでも使用可能とする。

※気合一閃[きあいつせん]

・集中力を高めた鋭い一撃を放つ。
・攻撃時に使用宣言。SP 1点消費し、攻撃修正に+2できる。

※飛燕一閃[ひえんいつせん]

・返す刀の二段攻撃。《白兵》で判定時のみ使用可能。
・攻撃時に使用宣言。SP 1点消費し、1回の能動行動で2回攻撃できる。近接している2人の目標に1回ずつ攻撃してもよい。

※死神一閃[しにがみいつせん]

・敵を死地に追いやる必殺の一撃を放つ。
・攻撃時に使用宣言。C1クラスの所練のテンポラリーゲージにチェックを入れることで、攻撃修正に+1、破壊力に+5できる。

※破壊一閃[はそんいつせん]

・物品や構造物の弱点、もしくは脆い部分に攻撃を加えることで、それらを無力化、もしくは排除する。
・攻撃時に使用宣言。SP 1点消費して攻撃。この攻撃が命中したら、目標となった物品や構造物は、そのステージ終了までの間、使用不可、もしくは役立たずな状態となる。このような効果と演出については、下記の例を参考にGMと相談して決定すること。
・この効果で無力化されたものは、次のステージには通常どおり使用できる。

●破壊一閃の効果例

- ・武器が遠くへ飛ばされたり、どこかに挟まってしまい、使えなくなる。
- ・扉や蓋が閉じなくなる、もしくは開かなくなる。
- ・タイヤがバンプして走れなくなる。
- ・ボタンやベルトが壊れ、防具や衣類が滑落する。
- ・不具合が生じ、電源やスイッチが正常に入らなくなる。

※武器弾き[ぶきはじき]

・相手の武器、もしくは手首などを攻撃し、武器を手放させる。
・攻撃時に使用宣言。通常の命中判定を行い、命中したらダメージを与える代わりに強制的に武器を手放させる。

※精密攻撃[せいみつこうげき]

・精密なピンポイント攻撃ができる。《砲撃》による攻撃なら、点のようにしか見えないコインなどの種小物体への攻撃を、ペナルティー無しで実行できる。
・《格闘》、《白兵》による攻撃なら、衣服のボタンだけ強き飛ばす、ベルトだけ切る、人質を捕まえている犯人の手だけ切るといった精密な攻撃をペナルティー無しで実行できる。
・この効果による攻撃は、攻撃修正に+1、破壊力に-2の修正を受ける。

S 汎用オーダー

・どのC1クラスでも取得可能。基本的に”護る者”として鍛え上げられた結果、得られるものである。
・使用するタイミング(能動行動、準備行動、受動行動、ターン開始時等)が記述されていないものについては、特に記述がない限り重複して使用可能とする。
・同じ汎用オーダーを複数取得することはできない。
・以下の書式で記述する。

書式: †汎用オーダー名

†格闘防御

・格闘攻撃に対する防御に熟練している。
・《格闘》を使った攻撃に対する防御判定に+1できる。

†白兵防御

・白兵攻撃に対する防御に熟練している。
・《白兵》を使った攻撃に対する防御判定に+1できる。

†投擲防御

・投擲攻撃に対する防御に熟練している。
・《投擲》を使った攻撃に対する防御判定に+1できる。

†射出防御

・弓やクロスボウからの攻撃に対する防御に熟練している。
・《射出》を使った攻撃に対する防御判定に+1できる。

†銃撃防御

・銃器からの攻撃に対する防御に熟練している。
・《銃撃》を使った攻撃に対する防御判定に+1できる。

†砲撃防御

・砲弾や爆弾からの攻撃に対する防御に熟練している。
・《砲撃》を使った攻撃に対する防御判定に+1できる。

†装甲防御

・鎧の厚みを利用して攻撃を防ぐ。
・身に着ている鎧の構造力に+1できる。鎧を装備していない場合は無効。

†防盾熟練

・盾の扱いに熟練している。

・盾を使った防御の判定に+1できる。盾を装備していない場合は無効。

†肉体鍛錬

・鍛え上げた肉体が常人を上回る生命力を持つ。
・LPの上限が+1される。

†精神鍛錬

・いかなる時にも乱れない心が常人を上回る精神力を持つ。
・SPの上限が+1される。

†短距離走

・瞬発力がものを言う移動に長ける。
・補助移動の際、移動力に+1して移動距離を計算できる。

†長距離走

・持久力がものを言う移動に長ける。
・巡航移動の際、移動力に+1して移動距離を計算できる。

†探索訓練

・ちよとした変化も見逃さない訓練をしている。
・《知覚》の判定に+1できる。

†瞑想訓練

・常に冷静に行動できるよう、瞑想によって平常心を保つ訓練をしている。
・《意志》の判定に+1できる。

†会話訓練

・社交辞令やウィットに富んだ会話などの話術の訓練をしている。
・《交渉》の判定に+1できる。

†整備訓練

・銃器の分解/組立、手品など、指先を精密に操る訓練をしている。
・《器用》の判定に+1できる。

†運動訓練

・欠かさないトレーニングによって運動能力を高める訓練をしている。
・《運動》の判定に+1できる。

†体力訓練

・筋トレ、ランニング、厳密な体調管理によって肉体ポテンシャルを高める訓練をしている。
・《体力》の判定に+1できる。

†集中治療

・負傷で動きが鈍らないように立ち回る術を知っている。
・バックステージで回復するLPの点数に+1できる。

†集中休息

・短時間の睡眠で体力を回復する術を知っている。
・バックステージで回復するSPの点数に+2できる。

S 装備

ここではPCが使用する可能性のある武器や防具、護身用装備について説明する。以下に説明の無いものについては、データはコアルールに従い、所持の合法性などについては舞台設定によりGMが決定すること。

1) 白兵武器

以下はコアルールにおける白兵武器(片手用)として扱う。

- ・特殊警棒 : 伸縮式
- ・トンプナー : 武術用、警官用で差はない。
- ・マグライト警棒 : 大型のライトだが、重量があり、グリップ部分が棍棒として使用できる。

2) 防具

以下はコアルールにおける鎧扱いとして処理するものである。

- ・防弾チョッキ、防弾インナー : 部分鎧として扱う。
- ・機動隊の防具一式 : 軽装鎧として扱う。

3) 盾

以下はコアルールにおける盾扱いとして処理するものである。

- ・ポリカーボネイト製小型防護盾 : 小盾として扱う。
- ・ライアットシールド : 中盾として扱う。
- ・機動隊防盾 : 大盾として扱う。

4) スタンガン

・テレビのリモコンぐらいの大きさの電撃を流し込む装置を、このルールではスタンガンと称する。
・ルール上は《白兵》で使用する。
・基本的にはグリップのボタンを押し、放電しながら攻撃する。
・攻撃が命中時、後述の「スタン電撃攻撃」のルールに従って処理する。
・入手コスト=3。再使用のための予備バッテリーはコスト=1とする。
・ルール上、使用回数は1回とする。
・準備行動でバッテリーの交換をすることで再使用可能とする。

5) スタンバトン

・電撃を流す機能を持つ小型の棍棒。(片手用)として扱う。
・電撃を使用しない場合、白兵武器(片手用)として扱う。
・攻撃が命中時、後述の「スタン電撃攻撃」のルールに従って処理する。
・入手コスト=4。再使用のための予備バッテリーはコスト=1とする。
・ルール上、使用回数は1回とする。
・準備行動でバッテリーの交換をすることで再使用可能とする。

6) スタンシールド

・スタンガンを内蔵した小型盾。
・防具としては移動修正=±0、防御修正=±0、構造力=+1の小型盾をして扱う。
・武器としては、攻撃修正=1、破壊力=なし、《白兵》で使用。
・《射出》として使用する時にボタンを押し相手に接触させることにより、スタンバトンと同様の電撃攻撃が可能。この攻撃が命中時、後述の「スタン電撃攻撃」のルールに従って処理する。
・入手コスト=4。再使用のための予備バッテリーはコスト=1とする。
・ルール上、使用回数は1回とする。
・準備行動でバッテリーの交換をすることで再使用可能とする。

7) テーザーガン

・ワイヤー付きの針を発射し、命中した相手に電撃を流し込む射撃武器。
・入手コスト=2、攻撃修正=1、破壊力=なし、射程=5mの射出武器とする。
・《射出》で使用し、攻撃が命中時、後述の「スタン電撃攻撃」のルールに従って処理する。
・その構造上、使用回数は1回とする。再充填には専用の工具と5分の時間、バッテリー交換(コスト=1)が必要。

○スタン電撃攻撃

・命中時、これによる攻撃を受けた側は《体力》で目標値=困難9の判定を行う。この判定に失敗したら、9-《体力》の達成値の値の疲労ダメージを受ける。
・この電撃によるダメージが残っているSPよりも大きなくても、SPは0で気絶となり、オーバーしている点数は無視する。

○護身装備の扱い

- ・護身用といっても十分な殺傷能力を持つため、日本などの治安のよいところでは原則として所持禁止、もしくは発見時に職務質問、もしくは逮捕される可能性があることに注意。
- ・スタンガン以外の電撃武器は、それなりの大きさがあるため、上着の下に隠しておくということはいけないものとする。

§ 成長

- ・専用スキルを1レベル上昇：経験点 = 8点必要。
- ・派生オーダーを1つ取得：経験点 = 6点必要。
- ・汎用オーダーを1つ取得：経験点 = 3点必要。

§ シナリオフック

- 1) トランスポーター：騎士向け
 - ・久々の休暇中、愛車で長距離のドライブを楽しんでいた時、暴漢に襲われていると叫ぶ女性に助けを求められる。
 - ・女性は怪我をしており、襲われているのは明白。しかし、追ってきているのはただの暴漢ではなく、あきらかに特殊部隊出身のようなプロの動きをする一回だった。
 - ・その時点では女性の方が犯罪者である可能性もある。君の判断は？
- 2) ボディーガード：護衛向け
 - ・こともあろうに今回の護衛対象は子供だった。しかも、わがまま放題に育ており、人の言うことを一切聞かない。
 - ・狙われているにも関わらず、護衛の手をすり抜けようとする子供を、最後まで守り切ることができるか？
- 3) リメイン・オブ・ザ・デイ：執事向け
 - ・主の旅行に同行することになった執事。
 - ・主は裏にはめられ、異国の地で逮捕されてしまう。
 - ・買出しのために逮捕を免れた執事は、主の無実を晴らし救出することができるか？
- 4) キリングフィールド：従者向け
 - ・自分を含めた仲間たちへの攻撃が準備されている情報を入手する。
 - ・攻撃の理由は不明。相手は巨大な組織力を持ち、簡単に手を出すことができない。
 - ・攻撃を妨害できればいいが、それは一人でできることだろうか？
- 5) パワーゲーム：紳士／淑女向け
 - ・自社の株価が暴落し始めたのをきっかけに社会的に攻撃を受けているのに気づく。
 - ・今まで沈黙を守ってきたライバル企業が主犯だと推測されるが、証拠は無い。
 - ・社会的に抹殺されるまえに状況を逆転させ、自分と自分を支える会社や仲間たちを守り抜くことができるか？
- 6) ラストサムライ：武士向け
 - ・軍閥時代、命の恩人となった上官から手紙が来た。
 - ・手紙には所属していた部隊の仲間たちが次々に音信不通になっていること、そして上官自身も何者かに狙われていることを示唆するものだった。
 - ・自身の身辺に不審な影が忍び寄る中、自分の身が大事か、上官の身の安全が先か？