

§キャラクターの作成

ここではPCとして使用するキャラクターの作成について説明する。

1) コアルールに従ってキャラクターを作成する。

2) キャクターの立ち位置
レンズにかかわるものとして以下のいずれかを選択する。

- A) レンズ適合者
・適合者としての素質を持ち、EPLとの融合を果たしている。
・GMと相談の上で1~2枚のEPLと融合済みの設定でスタートする。
・後述する「s レンズ適合者」の章を参照し、融合しているEPLの設定を決定すること。
B) ドライバー使い
・ライブラリーに所属し、レンズドライバーの所持を認められた者。
・後述する「s ドライバー使い」の章を参照し、所持しているレンズドライバーとMPLの設定を決定すること。
3) 使用したレンズ(複数枚使用可能なドライバーはその組み合わせ毎に)により形成される外殻のイメージとパーソナルカラーを決定すること。自由に決定してよい。パーソナルカラーは、以下の表からダイスを振る/自由に選択する手段で決定してもよい。パーソナルカラーは複数色でもよい(例えば緑と黒、トリコロールなど)。

◆表: パーソナルカラー表

Table with 2 columns: #, 色. Rows include 2 Silver, 3 White, 4 Gray, 5 Violet, 6 Black, 7 Blue, 8 Green, 9 Yellow, 10 Orange, 11 Red, 12 Gold.

4) 所持品、その他の設定を決める。

5) 特殊車両

望むなら財産ポイントを消費して以下の特殊車両の所持者となつてよい。

★特殊車両の共通ルール

- ・実際には貸与されているだけで、完全に自分のものになるわけではない。
・いずれもライブラリーが開発したものであるため、取得にはライブラリーの研究員、もしくは協力者であることが必須となる。
・燃料としてバッテリーレンズ(詳細は後述)を使用。通常の燃料は使用できず、バッテリーレンズから変換して供給される電気で駆動する電動バイクである。ライブラリーが開発したモーターを搭載し、標準出力は750ccクラス並。
・本来は燃料タンクのある場所にはレンズ用のスロットがある。バイクを使用することによるバッテリーレンズの消耗は、ルールとしては省略し、管理しないものとする。このセットされているバッテリーレンズを取り出して使用することも可能だが、取り出し段階でSPは9点であるものとする。
・競技能力「□[Drive]: 操縦能力」(詳細は後述)の力を反映しやすいように調整されている。そのためこのバイクを対象にした「□[Drive]: 操縦能力」は、[[]]の記述のある数値に+1した状態で効果を発揮できる。「□[Drive]: 操縦能力」が2つある場合、この修正は重複加算後の[[]]の値に+1するものとする。
・このバイクを所持したい場合、維持費としてファーストステージ毎に決められた財産ポイントを消費すること。これはキャラメイク時に入手した場合も同様。財産ポイントが支払えない場合、故障等の理由で動かないが、調整のためにライブラリーに回収されて使用できないものとする。
・外見は市販のバイクに近い形状にしてある。
・正式な車検が通るように偽装されており、正規のナンバープレートも取得されている。

A) レンズエンジン実用試験機「クリスタルチェイサー」

- ・維持コスト=2
・ライブラリーがバイクをベースに開発した実験機。ルール上は大型バイク扱い。
・レンズの力をエネルギーに変換する特殊なエンジンを搭載している。
・機体データは以下のとおり。

Table with 2 columns: #) 形状, コスト:乗員:移動力:防御修正:構築力:耐久力. Row 1) 大型バイク: 10 : 1~2 : 100m : +1 : 4 : 15

B) 可変実験機「トライクロン」

- ・維持コスト=3
・前輪が2つある3輪バイク。大ききとしては大型バイク相当。
・ハンドルに通常のバイクには存在しないボタンが、左右に1つづつある。
・右ボタンで三脚モードに変更。移動力半分。操縦系の判定に+1。バトルステータスではその変形に準備行動を消費する。もう一度押すとバイクモードに戻る。
・三脚モードでは、向いている方向はそのままに、真横や斜め後方といった通常のバイクでは不可能な方向に移動できる。また、戦車のように超倍地旋回も可能。ハンドルが前輪の駆動系と切り離され、通常よりも引き出された状態となる。後は体重移動とハンドルをスティックの通常に操作することで、360度、どの方向にも移動・旋回が可能となる。
・左ボタンでファースト(座席後部から噴射炎が発生する)。1ターンの間、移動力に+2.0mできる。この効果は1ターンおきに使用できる。このファーストを利用したジャンプやジャンプの飛距離を伸ばす行動も可能。
・機体データは以下のとおり。

Table with 2 columns: #) 形状, コスト:乗員:移動力:防御修正:構築力:耐久力. Row 1) 大型バイク: 12 : 1~2 : 90m : +1 : 4 : 14

【参考】バイク搭乗者に対する攻撃時の命中箇所

Table with 2 columns: #, 命中箇所. Row 1) 大型バイク: 1~2 : 乗員, 4~6 : 車体

§ レンズ適合者

以下の手順で作成する。

1) 融合しているEPLの枚数をGMと相談して1~2枚から決定する。プレイヤーが慣れないなら1枚、フォームチェンジを前提とする場合は2枚でスタートすることを推奨する。

2) EPLの発現位置を決定する。これによりシングルフォームのタイプと強化能力が決定される。

◆表: EPL発現位置表

Table with 2 columns: #) 位置, 発現:フォーム:《外殻:形成:《肉体:強化:《運動:強化:《知覚:強化:耐久力. Rows 1) 顔, 2) 胸, 3) 鳩尾, 4) 腕, 5) 右手甲, 6) 左手甲.

★フォームタイプの説明

- 1) シーカー: 知覚強化に優れた探知型
2) パワード: 筋力強化に優れたパワー型
3) タフネス: 耐久力に優れたバランス型

- 4) アーマー: 外殻の強度に優れた防御型
5) アクセル: 運動強化に優れたスピード型
6) フェザー: 運動能力と知覚能力に優れるが、破壊力に劣る軽量型

★強化能力の概要

- ・レンズの力で外殻を纏うことで得られる身体強化能力を『強化能力』と呼ぶ。
・《》付きで表記するものは、スキルと同じ扱いで処理する。
・下記に説明のあるいずれの効果も、外殻を形成した状態でのみ効果を発揮することに注意。

- 1) 《外殻形成》
・形成される外殻の強度を表す。《外殻形成》SLV=構築力の値として扱う。
・形成される外殻は、外殻耐久力と呼ばれる耐久力を有する(後述)。
2) 《肉体強化》
・形成される外殻が筋力を補助/底上げする。
・《格闘》、《白兵》、《投擲》による攻撃の破壊力に+《肉体強化》SLV。
・素手・蹴りは負傷ダメージを与える攻撃となる。
・《体力》で判定する際、達成値に《肉体強化》SLVを加算できる。
3) 《運動強化》
・形成される外殻が運動能力を補助/底上げする。
・移動力に《運動強化》SLVを加算して移動距離を算出できる。
・《運動》、《格闘》、《白兵》、《投擲》で判定する際、達成値に《運動強化》SLVを加算できる。
4) 《知覚強化》
・形成される外殻が知覚能力を補助/底上げする。
・《知覚》、《射出》、《銃撃》、《砲撃》で判定する際、達成値に《知覚強化》SLVを加算できる。
・目潰しや悪臭など、五感への直接攻撃を受けた場合、それを防御する判定に《知覚強化》SLVを加算できる。
5) 外殻耐久力
・外殻が持つ耐久力。
・負傷ダメージを受ける際、LPではなく外殻耐久力から先に減少させる。
・外殻耐久力が0になった瞬間、外殻は消滅し、変身が解除される。
・外殻耐久力で相殺しきれないダメージがある場合は、その分の負傷ダメージをコアルールどおりに処理する。

例、外殻耐久力が3点の時に5点のダメージを受けたとする。外殻耐久力は0になり変身は解除される。5-3=2点のダメージをコアルールに従って自分のLP/SPから減少する処理を行う。

3) EPLが持つ競技能力(詳細は後述)を以下のルールに従って設定する。
・そのEPLの能力として競技能力を3個まで選択する。
・同じものを2個まで選択可能(効果重複。詳細は後述)
・競技能力を1個、もしくは2個しか持たないEPLとしてもよいが、それによるメリットは何もない。

4) 所縁の設定
・EPL1枚につき所縁を1つ設定する。これにより、他のキャラクターとの間に設定できる所縁が1つ減ることになる。
・EPLに設定した所縁のゲージにチェックを入れたままの状態とする(テンポラリー・ゲージとして使用不可)
・なんらかの理由でEPLが抽出されない限り、この設定した所縁は削除できない。

§ ドライバー使い

以下の手順で作成する。

1) 上司の設定
レンズドライバーの使用者となるには、以下の条件を成立させる必要がある。

- ・ライブラリーに所属し、研究者、もしくは協力者となっていること。
・ライブラリーの研究者、もしくはエージェントを直属の上司とし、所縁として設定する。前述の設定を使用している場合、武山、要、レイチェルの3人のいずれか一人を上司として所縁を設定する。

2) レンズドライバーの選択
レンズをセットできるスロットが1~3枚まであるものが開発されている。以下のいずれかを1つ選択する。各ドライバーの性能は以下のとおり。

◆表: レンズドライバー一覧表

Table with 2 columns: #) ドライバーの名称, スロ:《外殻:形成:《肉体:強化:《運動:強化:《知覚:強化:耐久力:SP. Rows 1) アイ, 2) ソフ, 3) アウル.

- ※スロット=レンズをセットできるスロットの数。
※変身SP=変身時に消費するSP。
※フォーム名は使用しているドライバーにより以下のとおりとする。
アイ・ドライバー→アイ・フォーム
ソフ・ドライバー→ソフ・フォーム
アウル・ドライバー→アウル・フォーム
※『強化能力』については前項の「s レンズ適合者」の項を参照。

3) 初期装備としてMPLを4枚貸与される。各MPLが持つ競技能力(詳細は後述)を以下のルールに従って設定する。
・そのMPLの能力として競技能力を1個選択する。
※EPLと違い、MPLは1枚に付き競技能力を1個しか持たない。
・同じ競技能力を持つMPLを複数所持してもよい。
※同じ競技能力のMPLをドライバーに複数セットした場合、EPLと同じく、2まで効果重複可能とする。
・レンズドライバーのベルトには、レンズを6枚まで収納できるレンズホルダーも付属する。

4) 追加で財産ポイントを2点消費することで、初期に貸与されるMPLを1つ増やすことができる。この追加MPLはGMの許可が必要。上記と同様に競技能力を設定すること。

5) ウェポンドライバー
・所定のコストを追加で支払うことで、所持するレンズドライバーをウェポンドライバーに変更できる。
・ウェポンドライバーに変更できるのは、「アイ・ドライバー」と「ソフ・ドライバー」のみ。レンズのスロットとドライバーとしての性能は前述に準拠する。
・レンズドライバーと違い、どのタイプも上着の下に隠せるような大きさではない。隠し持つならそれなりの大きさのカバン等が必要。
・ベルト型ホルスターが付属する。ホルスターにセットしている状態でも変身やレンズの交換は可能。ホルスターにはレンズを6枚まで収納できるレンズホルダーも付属。
・武器としてのグリッパに変身スイッチがあり、押すと手から順に外殻が形成されていくように変身する(ホルスターにセット中は腰から)。
・ウェポンドライバーのタイプを以下より選択する。

A) 刀剣型

- ・所持コスト=2。
・大型の板状ハンドガードを持つ刀剣型レンズドライバー。刀身は50~70cm。
・仮面ライダー剣に登場する「フレイヴェザー」が一番近い形状。
・ハンドガードにレンズスロット(1~2個)がある。
・武器としては、攻撃修正±0、移動修正±0、破壊力+2、片手用、「白兵」で使用とする。
・レンズのエネルギーを切れ味に変えるため、レンズが未セットの状態では破壊力=-1とする。

B) 拳銃型

- ・所持コスト=2。

- ・銃身の下部にレンズスロット（1～2個）があり、それに銃のグリップを接続したような箱型のシルエットを持つ拳銃型レンズドライバー。
- ・仮面ライダーディケイドに登場する「ディエンドドライバー」が一番近い形状。
- ・武器としては、攻撃修正=±0、移動修正=±0、破壊力=+2、射程=20m（射出）か《銃撃》で使用する。
- ・レンズのエネルギーを超小型プラズマ弾（ダメージ属性のルール使用時は[刺]扱い）に変換して発射するため、レンズが未セットの状態では弾丸は発射できない。
- ・暴発防止用のセフティーロック機構もある。

C) 可変型

- ・所持コスト=3。
- ・刀剣モードと拳銃モードの両方の形状に変形できるレンズドライバー。
- ・箱型の本体に、刀剣モードと拳銃モードで角度が変更になるグリップ、伸縮式の銃身/刀身を持つ。
- ・仮面ライダーディケイドに登場する「ライドブッカー」が一番近い形状。
- ・武器としては、刀剣モード（攻撃修正=±0、破壊力=+1、片手用、《白兵》で使用）と拳銃モード（攻撃修正=±0、破壊力=+1、射程=15m、《射出》か《銃撃》で使用）。
- ・準備行動を消費することでモードを変更できる。

※原則としてレンズドライバー（ウェボンドドライバーを含む）は1つしか貸与されない。途中で別のレンズドライバー（ウェボンドドライバー）に変更したい場合、それまで使用していたものは返却する必要がある。

○バッテリースロットとバッテリーレンズ

1) バッテリースロット

- ・レンズドライバーに組みこまれている補助エネルギー供給装置。
- ・レンズドライバーはバックルの左側面、ウェボンドドライバーはグリップ基部に隠しスロットがあり、そこにバッテリーレンズをセットする。
- ・このスロットは、次のバッテリーレンズ専用である。このスロットにEPL/MPLをセットしても何も起さない。

2) バッテリーレンズ

- ・バッテリーレンズとは、SPとして使用可能なエネルギーが10点だけ封入されているMPL。バッテリースロットにのみセットできる。
- ・この封入されているSPは、変身やオーバードライブ、競技能力等のSPを消費する行動に使用できる。SPを使い切ったバッテリーレンズは消滅する。使い捨てであり、途中でSPの充填はできない。
- ・SP消費の際にバッテリーレンズと本人のSPを合算して消費することはできない。自分のSPかバッテリーのSPかどちらを消費するのか明確に宣言すること。
- ・バッテリーレンズのSPは、融合しているEPLの効果を発揮するために消費することはできない。
- ・ドライバー貸与時にバッテリーレンズを1枚貸与される。予備が欲しい場合、上司に交渉するか、ミッション報酬とする（GMはシナリオに応じて決めること）。