

§ レンズドライバーの運用

ここではレンズドライバーの運用について説明するが、特に記述が無ければ、いずれのルールもウェポンドライバーに適用されるものとする。

○変身の準備

- ・レンズドライバーを用いて変身する場合、準備（レンズのセットとドライバーの装着）が必要になる。
- ・レンズドライバーは、あらかじめレンズをセットしたままで携帯してよい。
- ・レンズのセット、および交換による行動消費は、以下のとおり。

A) 準備行動で可能な行動（以下のいずれか1つ）

- ・レンズドライバーを装着
- ・片手で空のスロットに1枚セット（片手）→両手で2枚同時セット可能
- ・1枚抜いて1枚セット（両手必要）

B) 能動行動で可能な行動（以下のいずれか1つ）

- ・起動スイッチをON→外殻形成（変身）※この時のみ同時に巡航移動可能。
- ・2枚抜いて2枚セット（両手）
- ・すべて空のスロットに3枚セット

○バーストゲージ

- ・ドライバーの余剰スペースに、変身時に発生する余剰エネルギーを蓄積できる回路が搭載されている。この回路を「バーストエネルギー回路」と呼び、蓄積しているエネルギー量を表示するインジケータを「バーストゲージ」と呼ぶ。
- ・バーストゲージの量はセットできるレンズの数に反比例する。以下を参照。

◆表：バーストゲージ表

#) ドライバー	バーストゲージ
1) アイン・ドライバー	9点
2) ソフ・ドライバー	6点
3) アウル・ドライバー	3点

- ・以降の説明にある場合、バーストゲージにチェックを入れることができる。
- ・バーストゲージの使い方については後述。
- ・バーストゲージは、消費しなければシナリオ終了時に全てクリアされる。

○レンズドライバーによる変身

- ・レンズの力を解放し、外殻を纏う行動を、このルールでは『変身』と呼ぶ。
- ・変身時、カバンやヘルメットといった外殻の内側に収まらないものは外殻形成時に破壊、もしくは排除される。
- ・変身の際にSPを消費した結果、SP=0になった場合、変身が完了した状態で気絶することになる。

1) レンズとドライバーの準備

- ・レンズドライバーを装着し、全てのスロットにレンズをセットする。
- ・この行動は前項の通り。
- ・すでに装着&セット済みならこの手順は省略できる。
- ・以下の状況になった時、ドライバーズウィスパーが「Stand by」と発声する。

- A) 全てのスロットにレンズをセットした状態で、ドライバーを装着完了する。
- B) ドライバーを装着した状態で、すべてのスロットにレンズをセットする。
- C) 変身可能な状態でウェポンドライバーの起動スイッチに触れた時。

2) 変身

- ・能動行動で起動スイッチをONにし、ドライバーに設定されたSPを消費する。
- ・その能動行動終了までに、ドライバーを起点に広がるように外殻が形成される。
- ・起動スイッチは力を入れて押し込む必要があり、物が軽く当たった程度ではスイッチが入らないように固く押している。
- ・起動スイッチを押した段階でドライバーズウィスパーが「Scanning, OOO, Shells on」と発声する。OOOはセットされているレンズの英語名称。セットされているレンズが複数なら、その数だけ読み上げられる。名称が読み上げられる瞬間は、そのレンズが発光する。これはドライバーがレンズを認識する際に動作するスキャニングレーザーの光が、レンズ越しに漏れている現象である。

3) 変身後の処理

- ・バーストゲージに1つチェックを入れる。

○レンズチェンジ

- ・変身後、変身を解除せずにドライバーのレンズを変更することが可能。これを「レンズチェンジ」と呼ぶ。
- ・手順は、準備行動でレンズを交換した後、能動行動で起動スイッチを押すとなる。
- ・起動スイッチを押した段階でドライバーズウィスパーが「Scanning, OOO, Shells Change」と発声する。OOOは交換したレンズの英語名称。複数枚交換した場合は、その分発声される。
- ・入れ替えた1枚につき外殻耐久力が5点回復する。この回復によって外殻耐久力は本来の上限値を超えない。通常の変身とは異なり、消費するSPは入れ替えたレンズの枚数と同じとなる。
- ・レンズチェンジを行うと、外殻が全体的に再構成され、新しいレンズの組み合わせに応じた外見となる。
- ・レンズチェンジを行った場合、バーストゲージに1つチェックを入れる。

○レンズドライバーでEPLを使用する

- ・レンズドライバーにEPLをセットすることは可能。
- ・レンズドライバーにセットされたEPLの競技能力は、その設定されている最初のみ使用できる。他の2つは無いものとして扱われる。

○変身解除

- ・レンズドライバーで変身している場合、起動スイッチを長押し（約3秒）することで変身を解除できる。外殻は塵と化して消滅するが、その際、ドライバーズウィスパーが「Shells off」と発声する。
- ・バトルステータスでドライバーの変身を解除する場合は能動行動となる。
- ・起動スイッチの長押しによる変身解除は、原則として変身した本人が行う必要がある。他人が起動スイッチを長押ししても変身は解除されない。ただし、変身者が気絶中（もしくは死亡状態）の場合のみ、上記の手順で他人の手で変身解除することが可能。
- ・変身中、レンズドライバーは外殻と結合している。そのためレンズドライバーだけを外すということはできない。
- ・変身者がなんらかの原因で変身中に気絶/死亡しても、変身は解除されない。

○強制変身解除

- ・レンズドライバーで変身中、外殻耐久力が0になると変身は強制解除される。その際、ドライバーズウィスパーが「Shells lost」と発声する。
- ・何等かの手段でレンズドライバーが破壊された場合、変身は強制解除される。
- ・ウェポンドライバーは、手放してもすぐに変身解除されない。ただし、そのステータス終了まで手放したままの状態が継続したら、ステータス終了時に強制変身解除となる。

○レンズドライバーの破壊

- ・レンズドライバーは機械装置であるため物理的に破壊することが可能。ただし、特殊な素材を用いた非常に堅牢な構造になっている。
- ・レンズドライバーを攻撃目標とする場合、以下の表のデータを使用する。

◆表：レンズドライバー構造力耐久力表

#) ドライバー形状	構造力	耐久力	攻撃目標修正
1) レンズドライバー	5	10	3
2) ウェポンドライバー	7	16	-1

- ・相手が装着（もしくは所持）しているドライバーを攻撃目標とする場合、攻撃修正に上記の表の「攻撃目標修正」のペナルティを受ける。
- ・ドライバーに攻撃が命中した場合、防衛側の防衛点=防衛側の威力値+ドライバーの構造力で算出。ダメージが発生した場合は、その点数だけ耐久力を減少させる。
- ・ドライバーの耐久力が本来の半分以上残っている場合、その機能に問題はない。耐久力が半分を下回ると、機能が停止する（変身中は強制変身解除となる）。
- ・ドライバーの耐久力が1点以上残っている場合は、修理可能とする。

- ・レンズ（ウェポン）ドライバーの修理は、ライブラリーでも極限られたものに行えない。サンプルNPCの中でそれが可能なのは「四条 武山」「四条 要」の2人だけである。修理に必要な費用は耐久力1点につき財産ポイント1点とするが、GMはシナリオの都合でこの割合を自由に変更してよい。

○オーバードライブ

- ・「レンズドライバーに気力（=SP）分け与えることで行動を強化する効果を”オーバードライブ”と呼ぶ。

1) オーバードライブの効果

オーバードライブは、適用する行動に対し、以下のどちらかの修正を得ることができる。

- a) 達成値増強：判定の達成値に+2する。
- b) 効果値増強：競技能力の効果値に+2する（競技能力の説明を参照）。

2) オーバードライブの使用制限

- ・オーバードライブは変身中にのみ可能。
- ・オーバードライブによる修正が適用できるのは、その判定もしくはその処理1回のみ。武器生成等の持続的に使用できる効果に上乘せし、増強したまま使用することはできない。

3) オーバードライブの手順

- ① オーバードライブの使用、どの増強効果を適用するか、適用する行動を宣言する。
- ② 準備行動で効果を増強する目標のレンズがセットされているスロットのオーバードライブスイッチを押す。その段階で、ドライバーズウィスパーが「Ready, OOO, Overdrive」と発声する。OOOはそのスロットにセットされているレンズの英語名称。なお、達成値増強効果を使用する場合は、どのスロットのオーバードライブスイッチを押してもよい。
- ③ SPを1点以上消費する。消費上限はCLV。
- ④ 次の能動行動の達成値、もしくは効果値に、消費したSP1点につき増強効果の修正を1つ得る。例えば、SPを1点消費なら+2、2点消費なら+4、3点消費なら+6の修正を得る。

※SPが0になるように消費することも可能。その場合、行動に関連する一連の処理が終了したら気絶することになる。

※バーストゲージに1つ以上チェックが入っている場合、オーバードライブのSP消費をバーストゲージのチェックをクリアすることで肩代わりできる。ただし、SP消費とバーストゲージの消費を同時に使うことはできない。また、バーストゲージをオーバードライブに使用する場合、その消費上限は3点、もしくはCLVのどちらか低い方とする。

○バーストフォーム

- ・レンズドライバーのリミッターを解除し、高出力モードで変身する。これにより変身した姿を「バーストフォーム」と呼ぶ。
- ・バーストフォームに変身すると、外殻の一部が展開し、発光するエネルギーラインが外殻表面のあちこちに出現する（外殻の展開、ラインの形状や色は自由）。

1) バーストフォームへの変身条件

- ・バーストゲージが1点以上蓄積されていること。

2) バーストフォームへの変身

- ・変身時、もしくはレンズチェンジの際にバーストフォームへの変身を宣言する。
- ・バーストゲージを何点消費するのかも宣言すること。
- ・ドライバーに蓄積されたエネルギーを消費する。バーストフォームへの変身時は、通常の変身/レンズチェンジに必要なSPは消費不要。
- ・一度に消費するバーストゲージの上限は基本的に無いが、後述するリスクを考慮した点数にすべきである。
- ・バーストゲージのメモリ上で消費する位置をタッチした後、起動スイッチを押すことでバーストフォームに変身する。
- ・ドライバーズウィスパーは「Limiter off, Level ●, Burstform」と発声する。●は消費するゲージ量の英語読み。
- ・未変身状態からバーストフォームに変身した場合、従来の変身完了後に外殻の展開とエネルギーラインの出現が行われる。
- ・バーストフォームへの変身完了後、宣言した点数だけ、バーストゲージのチェックを外すこと。

3) バーストフォームの効果

- ・バーストフォームに変身時、消費したバーストゲージの点数を、それぞれ《肉体強化》、《運動強化》、《知覚強化》に加工した状態で判定できる。例えばバーストゲージを3点消費してバーストフォームに変身すると、《肉体強化》、《運動強化》、《知覚強化》はそれぞれ1+3=4として判定できる。

4) バーストフォームの終了

バーストフォームの変身解除時、2d6を振って変身時に消費したバーストゲージの点数と比較する。

- A) 消費したバーストゲージの点数 ≤ 2d6 の場合
 - ・外殻の中に蓄積されていた熱が放出され、暑くて汗をかく。別途、1d6を振り、目出と同じ点数の疲労ダメージを受ける。

- B) 消費したバーストゲージの点数 > 2d6 の場合
 - ・ドライバーにセットしているレンズがすべて破壊される（例外としてセットされていたEPLは破壊されない）。
 - ・ドライバーが負荷に耐えられずに爆発する。その際、1d6+1点の負傷ダメージを受ける。このダメージを防具等で減少させることはできない。

- ・バーストフォームはステータス終了時に強制変身解除となるが、その際にも上記の処理を行うこと。
- ・バーストフォーム中にレンズチェンジを行ってもバーストフォームは終了とならない。