

§ 選択ルール

- 以下のルールはGMの許可の元で使用できる。
- どのルールを使用可能なかは、参加者全員で共通認識しておくこと。

○命奪変身

- 変身の際に消費するSPをLPで肩代わりするルール。
- 消費SP 2点をLP 1点消費で肩代わりできる。
- 消費するLPとSPの組み合わせは自由とする。例えば、SPを4点消費する場合、SPを4点、LP 1点とSP 2点、LP 2点というように好きな組み合わせで消費できるものとする。

○フルチャージ

- 所縁のテンポラリーゲージ1つにチェックを入れて、SPを5点回復する。この効果を「フルチャージ」と呼ぶ。
- この行動はレンズで変身中のみ実行可能。
- CLVのテンポラリーゲージは使用できないことに注意。
- フルチャージの使用は行動を消費しない(いつでも可能)。
- この効果によるSP回復は、そのSP上限を超えて回復できない。
- この回復する点数は、下記の例のように回復と同時に消費してもよい。

例1、SP上限=6、現在SP=2の状態がフルチャージを使用する。SPの上限と現在の差から4点が回復しない状態だが、無駄になる1点をオーバードライブに消費して、行動の強化に使用する。

例、SP上限=6、現在SP=1の状態がフルチャージを使用する。SPが全回復する状態だが、そのうち2点を消費してレンズ2枚のダブルフォームに変身し、あとは回復にする。その結果、SPの現在値は1+5-2=4となる。

○バリアフィールド

- 変身時に放出される余剰エネルギーが、周囲からの攻撃を遮断するバリアとして機能する効果表現する。
- ルール上は、変身時に余剰にSPを1点消費することで、バリアフィールドが発生するものとする。
- このバリアフィールドの防御力は、「パーマナント・エフェクト」の「絶対防御」と同じ処理を行うものとする。
- このバリアフィールド発生時に変身者以外のものが範囲内にいると、外へ弾き飛ばされることに注意。その際には1d6点の負傷ダメージを受けるものとする(防具での減少は可能)。その結果、SPの現在値は1+5-2=4となる。

○リアクティブチェンジ

- 追加でSPを1点消費することで、受動行動で変身を可能とする。
- 攻撃を受ける瞬間に使用する場合、防衛行動を行わないことになるので注意。そのため、通常は上記の「バリアフィールド」を併用し、カウンター防御とする。

○オプティウムコンビネーション[Optimum Combination]

- 変身時に使用するレンズの組み合わせが、自分に最も適していたという設定を追加する。
- レンズを2枚以上使用する変身で、消費SPを1点減らせる。
- どのレンズの組み合わせなのか決定すること。
- MPLの場合、持つ競技能力は同じでも物が違えば別のレンズとみなす。
- レンズドライバーで変身する場合、EPLとMPLを混ぜた組み合わせが最適としてもよい。
- この設定をする場合、所縁に「オプティウムコンビネーション」を設定する(関係の設定は自由)。レンズの組み合わせは余白等にメモしておくこと。この設定は1つしか取得できず、以後変更も削除もできない。この設定の所縁はチェックが入りっぱなしとなり、テンポラリーゲージとしては使用できない。

○コアドライバー[Core Driver]

- EPLの性能をフルに引き出すことを目的に作られた試作レンズドライバー。
- 2枚のEPLを内蔵する固定式。途中のレンズ交換はできない。
- セットするEPLにあわせて微調整が必要なので、簡単に交換できない。
- フォーム性能はソフドライバーと同じ。
- レンズドライバーを使用しているが、EPLと融合している場合と同じく、そのEPLの競技能力は全て使用可能。
- コアドライバーの所持については、レンズドライバーの所持と同じ条件が適用される。

○オリジナルフォームの作成

基本で設定されている6種類以外のフォームを持つレンズの作成ルールを説明する。

- 発現位置の決定
レンズが発現する位置を、基本で設定されている6種類以外のところに設定する。
- ベースフォーム名の決定
フォームの名称を自由に決定する。
- ポイント配分
以下のルールに従い、7ポイントを強化能力に配分する。
条件1: 《外殻形成》、《肉体強化》、《運動強化》、《知覚強化》に割り振る場合、1ポイント配分毎に1レベルを獲得する。配分上限は1つにつき3ポイントまで。
条件2: 外殻耐久力は1ポイント配分ごとに5点を獲得する。配分上限は3ポイントまで。
条件3: 《外殻形成》と外殻耐久力には最低1ポイントは配分が必要。
- 外殻のイメージとパーソナルカラーを決定する。

★オリジナルフォームの例

- 発現位置=左胸
 - フォーム名=ターロス
 - パーソナルカラー=銀
 - 《外殻形成》=2ポイント配分=2LV
 - 《肉体強化》=2ポイント配分=2LV
 - 《運動強化》=0ポイント配分=0LV
 - 《知覚強化》=0ポイント配分=0LV
 - 外殻耐久力=3ポイント配分=15
 - 外殻のイメージ=西洋のスーツアーマーを思わせる大柄で重厚な鎧のイメージ。
- ※フォーム名の由来・・・ギリシャ神話に登場する青銅の巨人タロスから。

○EPLの成長

EPLは経験点を注ぎ込むことで成長させることができる。以下のルールに従う。

- 強化能力4種(※1)のうち1つを1レベル上昇させる：経験点=10点必要
- 外殻耐久力を1点上昇させる：経験点=2点必要
- 新たな競技能力を1つ取得(※2)：経験点=6点必要
- 競技能力を1つ別のものに変更(※3)：経験点=2点必要

※1: 強化能力4種=《外殻形成》、《肉体強化》、《運動強化》、《知覚強化》
 ※2: 1枚のレンズが取得できる競技能力は最大6個まで。2つまでなら同じものを取得可能。
 ※3: EPLが適合者の性質に合わせて能力を変質させることを表現するルール。

○研究員/幹部PCの作成

ここでは純然たるライブラリーの研究員、もしくは幹部クラスの権力を持つPCを作成する手順を説明する。

1) 研究員PC

- 《知識(レンズ工学)》を1レベル以上所持しているキャラクターは自動的に研究

員となる。知識はあっても研究員でないというキャラクターとすることも可能だが、その場合は後述するレンズドライバー/MPLの生産や修理の判定はできない(作業に必要な機材が使用できない/使用機材が無いことになる)。
 ・《知識(レンズ工学)》はレンズについての知識だけでなく、レンズドライバーの構造についての知識も含まれる。
 ・同時に《修理》を1レベル以上所持している場合、レンズドライバーの修理も可能。修理宣言して1ステージ後、《修理》、目標値=9で判定。成功すればドライバーの耐久力を1d6+〔達成値-9〕点回復できる。この判定には財産ポイントを消費でき、1点消費する毎にその達成値に+1できる。

2) 幹部PC

- 《知識(ライブラリー)》を1レベル以上所持しているキャラクターは幹部となり、様々な権限を持っているものとする。このSLVの高さがそのまま幹部としての権限の強さになる。
- 《知識(ライブラリー)》が2レベル以上の場合、-1したレベルを《知識(レンズ工学)》として扱うことができる。そのため、《知識(ライブラリー)》が2レベル以上の場合のキャラクターは、幹部であり研究員でもある扱いとなる。
- 幹部のキャラクターは以下の権限と義務を持つ。

A) 権限

- 予算獲得: ゼロステージにて、《知識(ライブラリー)》SLV×10点の財産ポイントを取得できる。これはライブラリーが持つ様々な利権によって調達された資金が、各支部に分配されていることを表す。使い方は支部を管理する者(=幹部キャラクター)に一任されており、それを私的流用しては問題ない。
- 支援要請: 様々な資材(研究施設の修理/増築、コンピューター機器、レンズドライバー用の資材、MPL等)を調達し、取り寄せることができる。ルール上、レンズドライバーとMPL以外は要請した次のステージで用意/調達完了する(運送屋等が到着する)。
- 特殊調達: レンズドライバー、およびMPLを他の支部と交渉することで回してもらうことができる。どれだけ調達できるかは、実際のロールプレイによる。GMは交渉相手の支部の立場で行うこと。財産ポイントで譲ってもらうことも可能だが、GMは(元々ないが)相場無視の値段を吹っかけてもよい。通常は労働(=その支部のミッションに協力)を対価にするか、同品と交換(特にMPL)となる。
- 隠蔽工作: 政府、警察、企業に裏から手を回し、様々な情報の隠蔽を行う。警察に非常線を張らせる、業者に工事中状態にさせるといった手段で通行妨害や区画遮断することも可能。目標値=9で、《知識(ライブラリー)》の判定に成功すれば、隠蔽工作を1つ成功させたものとする。この判定には財産ポイントが消費可能。1点消費する毎に達成値に+1できる(消費上限なし)。
- 機材運用: 《知識(ライブラリー)》2レベル以上なら支部長となることができ、支部にある以下の備品の初期状態を設定できる。
 - ☆設定できる備品の情報
 - レンズドライバー: 6機。スロットと形状を決定のこと。
 - MPL: 60枚。どれが何枚かが決定すること。
 - クリスタルチェイサー、ドライブロン: 合計3台まで。
- 所持権限: 自分専用でレンズドライバー1台、MPL 6枚、バイク(クリスタルチェイサーがドライブロン)を1台を所持してよい。これら以上は上記の「機材運用」には含まない。この権限で所持するドライバー所持のための上司の所縁設定は不要。この権限で所持するバイクは、ファーストステージで支払う維持コストは不要とする。

B) 義務

- 守秘義務: ライブラリーの存在を隠匿するように立ち回る。
- 管理責任: 自分の管理下にある支部と資材、所属研究員の協力(実験体含む)で発生した問題の解決、および情報隠蔽のために尽力する。
- 義務を守らない場合、他の幹部や支部から粛清を受けることになる。
- 幹部PCが存在する場合、ドライバー所持の上司はその幹部PCに設定してよい。

○レンズドライバーの生産

- 《知識(レンズ工学)》を2レベル以上所持しているキャラクターは、レンズドライバー、3レベル以上ならウェポンドライバーに必要な資材から組み立てることができる。
- バックステージで研究室に籠る宣言後、必要なステージ数が経過したら、決められた財産ポイントを先払いで消費し、《知識(レンズ工学)》で判定。成功すれば指定したドライバーを作成できる。判定に失敗しても次のステージもバックステージで作業続行を宣言すれば、作成目標値を3つ下げることができる(失敗し続けたら継続すること目標値を3つ下げることができる)。

◆表: ドライバー作成情報表

形状	必要SLV	必要ステージ数	必要財産P	作成目標値
1) バックル:	2	2	5	9
2) ウェポン:	3	3	10	12

※必要SLV=そのドライバー作成に必要な《知識(レンズ工学)》SLV。
 ※必要財産P=消費しなければならない財産ポイント。
 ※ドライバーのスロット数は、作成前に宣言する必要がある。スロット数で上記のコストや条件は変化しないものとする。

○MPLの生産

- 《知識(レンズ工学)》を3レベル以上所持しているキャラクターは、カテゴリA、4レベル以上でカテゴリB、5レベル以上でカテゴリDのMPLを量産できる。
- バックステージで研究室に籠る宣言後、必要なステージ数が経過したら、決められた財産ポイントを先払いで消費し、《知識(レンズ工学)》で判定。成功すれば指定したMPLを1枚入手できる。判定に失敗したらMPLの形成に失敗したことになり、消費した財産ポイントや時間は無駄になる。

◆表: MPL作成情報表

作成可能MPL	必要SLV	必要ステージ数	必要財産P	作成目標値
1) カテゴリA:	3	1	5	9
2) カテゴリB:	4	2	10	12
3) カテゴリD:	5	3	15	15

※必要SLV=そのMPLを作成に必要な《知識(レンズ工学)》SLV。
 ※必要財産P=消費しなければならない財産ポイント。

○バッテリーレンズの生産

- 《知識(レンズ工学)》を3レベル以上所持しているキャラクターは、バッテリーレンズを生産できる。
- バックステージで研究室に籠る宣言後、1ステージが経過したら、財産ポイント=10点を消費し、目標値=9で《知識(レンズ工学)》で判定。この判定に成功すれば、バッテリーレンズを1枚(封入SP=10点)を生産できる。判定に失敗したらバッテリーレンズの形成に失敗したことになり、消費した財産ポイントや時間は無駄になる。
- 非常に便利なものではあるが、生産に必要なコストが低減できる目途が立っておらず、ライブラリーとしては本格的な量産に踏み切れていない。