

鵲鏡

平安幻想虎話

ルールサマリー

2016 神谷涼 / インコグ・ラボ



●世界観

「鵲鏡」の舞台は、魔界と化した平安京である。都は鶴の暗雲に覆われ、常人は都を出入りすることすら困難となった。今の平安京は、妖怪や神々が闊歩し、死んだはずの過去の英雄が甦り、人とともに生きる都である。時折、「妖辻」と呼ばれる異世界への道が開き、異なる場所や時代から迷い込む者もいる。こうした世界であるから、参加者は史実の知識をふりかざすことなく、「妖美と怪異の物語」を協力して創り上げるよう意識するとよい。

●PCの立場と目的

PCはみな、それなりの能力をもつ存在であり、都の有力なNPCに立ち向かうこともできる。PCは一様に何かを【喪失】している。地位や財産、力、大切な人など、その内容は様々だ。【喪失】を取り戻すため、危険と欲望と呪詛に満ちた世界で足掻く。それが「鵲鏡」におけるPCの目的だ。

●PCの対立と死

「鵲鏡」では、PLとGMが協力してキャラクターの生き様を演出し、「妖美と怪異の物語」を創り上げることがセッション目標となる。そのため、PC同士が対立することも珍しくないし、結果として死亡することもある。ただ、本作では、キャラクターの死亡をデータ上は規定していない。面白い物語を創り上げるという観点から参加者同士で話しあい、PC対立やキャラクターの死を演出しなければならない。

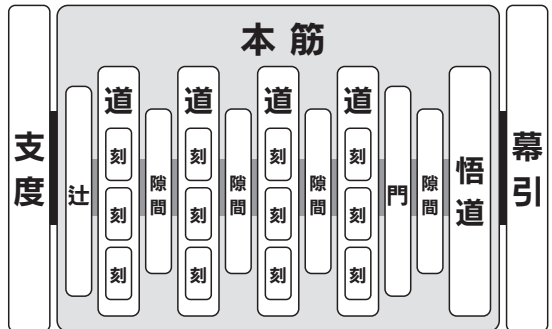
●客分NPCと有象無象

客分NPC：玉藻前や安倍晴明など、詳細な設定をもち【因縁】を結ぶ対象となるNPC。各シナリオにおいて2名前後が登場する。全20人がルールブックに記載されている。

有象無象：【因縁】対象とはならない、客分以外のNPC全般。PLも自由に演出できる。

●判定ルール

20面体サイコロを複数使用する。[本筋]は四つの[道]に分かれ、各[道]ごとに3回ずつ判定を行う。判定はPCごとに規定される各目標値を下回れば成功。出目20は【喪失】を追加する特殊な失敗となる。判定は全参加者で同時に行なう。その成功値を合計し、より高い成功値の【門】を目指すことが、セッション目標となる。



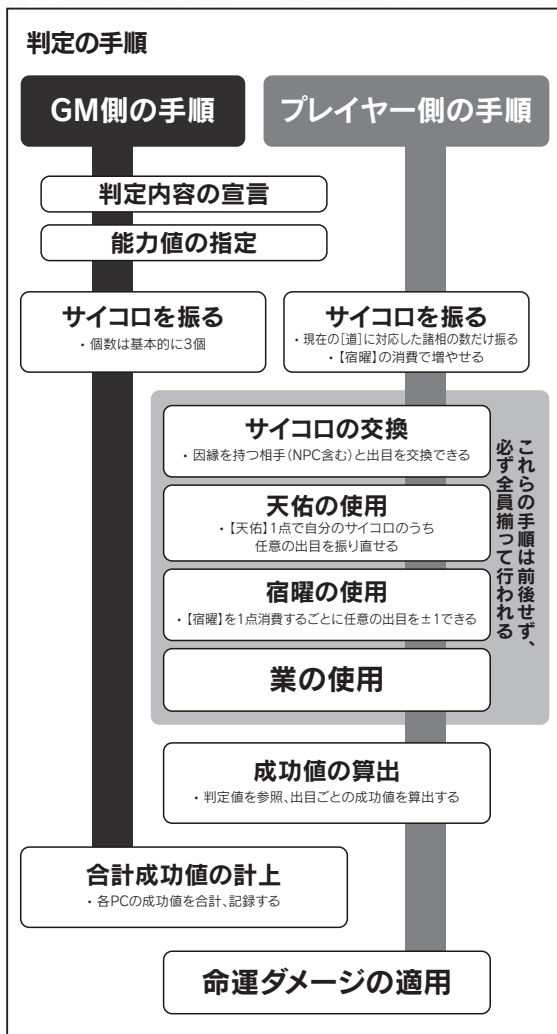
判定の順番は以下のように固定されており、この順序で処理する。

判定内容の宣言→GMが能力値を指定→
[道]に対応した「諸相」の数値分サイコロを振る→
出目の交換→【天佑】の使用→【宿曜】の使用→
【業】の使用→成功値の算出→命運ダメージの適用

【宿曜】：1点消費で+1Dか、一つのサイコロの出目を1増減。【宿曜】を消費できる限り何度でも可能。

【天佑】：1点消費で、自身が振った任意のサイコロを振り直し。【天佑】を消費できる限り何度でも可能。

【因縁】：一つにつき一個まで、【因縁】対象と出目の交換を提案できる。相手PLが同意すれば出目交換が成立する。【因縁】の対象が[道]に登場していない場合は交換不可。一度交換をした相手との再交換も不可。出目交換は、サイコロ自体を手渡すのではなく、互いのサイコロの目を変更することで処理するとよい。



●命運ダメージ

判定失敗によるダメージ：自身の「失敗」となったサイコロの数だけ【命運】が減少する。命運0で判定に参加できなくなるが、PCが死亡するわけではない。

NPCからのダメージ：GMのサイコロに11以上の出目があった場合、NPCはPCに対し1点のダメージを与える。

喪失RP：【喪失】をもつPCは、判定の代わりに「喪失RP」を行なうことができる。自身の【喪失】について思い悩む様子などを演出し、GMがふさわしいと判断した場合、そのPCに成功値2点を与えてよい。PCの【命運】が0になった場合や低い能力値の場合、あえて判定せずに喪失RPによって成功値を稼ぐという手段もある。

●業の使用

効果が発生するには、必須RPと他のPLからのリアクションが必要である。

使用する【業】の宣言→「必須RP」とそれに対する他PLからのリアクション演出→効果の適用

【業】の種類

特性：効果を常時発揮している。

道一ツ：各[道]で1回のみ使用可能。

演目一ツ：【演目】(セッション)中で1回のみ使用可能。

【業】の対象

己：自分自身

他：他のPCやNPC

NPC：NPCのみ

任意：自分も含めた任意の一人

全て：その場にいるすべてのPC、およびNPC

-：キャラクターを対象としない

●【隙間】の処理

[道]と[道]との間に行う処理。以下の順に行なう。

【因縁】の取得→【因縁】の変更→【宿曜】の回復→復帰→休息

【因縁】の取得：その[道]に登場した任意のPCまたは客分一人に対する【因縁】を一つ追加。

【宿曜】の回復：【因縁】を追加後、各PCは「他のPCおよび客分が、そのPCに対して持っている【因縁】の合計数」分、【宿曜】を回復。

復帰：【命運】0のPCは、【命運】を最大値まで回復。

休息：各PCは、【命運】か【天佑】のどちらかを1点回復。

最後の[隙間]では、以下の処理を行なう。

【因縁】の整理：自身のもつ【因縁】の中から任意の一つを残し、他の【因縁】をすべて消去。残した【因縁】の内容は任意に変更可能。

各種数値の回復：【命運】【天佑】【宿曜】がそれぞれ最大値まで回復。

成長：超えた[門]の効果をPCに適用。