

F A Q

■ 下限値について

基本的な内容は『ルール 1』参照。補足として次のルールを採用する。

クリティカル下限値の最終値が下がっても、「その効果で下げられる下限値」は変わらないものとする。

例：コンセントレイト L v 4（下限値 7）とタイタス 1 つ使用（下限値 2）の場合

最終的な下限値は 2 だが、コンセントレイトでは 7 までしか下げられず、タイタス 1 つではクリティカル値は 1 までしか下げられない。

よって、この判定でのクリティカル値は 6 となる。

つまり、全体の下限値が下がってもコンセントレイト 4 L v でクリティカル値を 6 まで下げ、その後タイタスで 1 下げて、クリティカル値を 5 とすることはできない。

■ クリティカル値の計算

クリティカル値を計算する際の順番について以下のルールを採用する。

1 → 2 の順にクリティカル値を計算する。判定する側を自分とする。この判定はどの判定でも共通である。

1．自分の側の効果でクリティカル値を上下させる。

2．自分以外の効果でクリティカル値を上下げる。

このルールにより、インタラプトなどの対象のクリティカル値を上下させるエフェクトの効果は最後に計算されることになる。

ハウスルール

■ Dロイスの取得個数について

Dロイスを複数取得したキャラクターはGMの許可があれば使用可能とする。

Dロイスは『上級』にもある通り「重い設定」であることと、それによりバックトラックが失敗しやすくなる。そのため、GMが扱いづらい場合や、バックトラックに不安がある場合は使用を拒否してもよいこととする。

なお、Dロイスを複数取得したキャラクターを使用するPLはDロイスのデメリットについてよく考えてから使用すること。

■ トレイルデータの取得について

『R U』で追加されたトレイルデータを取得したい場合は、統括者の許可があれば取得可能とする。

トレイルデータは特殊な設定が付随するものが多いことを理解して取得すること。

■ 別ステージのデータの取得について

- ・ P C が取得する場合

基本ステージ以外のデータ（アイテム、エフェクト、Dロイスなど）を取得したい場合は、統括者の許可があれば取得可能とする。

別ステージのデータは通常、桜崎ステージには存在しないものであるため、取得するに足る設定が必要となるので注意。

- ・NPCが取得する場合

基本ステージ以外のデータ（アイテム、エフェクト、Dロイス、Eロイスなど）は自由に取得してよいものとする。

■バッドシティで追加されたエンブレムデータの取得について

- ・汎用1、汎用2、汎用3は桜崎ステージでは誰でも取得できるエンブレムとする。
- ・UGN（バッドシティ）はUGNエージェント、UGN支部長、UGNチルドレンが取得できるエンブレムとする。このエンブレムを取得すると潜入任務を行なう部署に配属されているなどの設定が付与される。
- ・FH（バッドシティ）はFH所属のキャラクターが取得できるエンブレムとする。なお、『ヤンキー』の部分は『殺し屋』『ヤクザ』『マフィア』など裏社会の存在に読み替えてよいものとする。（読み替えなくてもよい。）
- ・FH（シティオフィサー）はFHセルリーダーが取得できるエンブレムとする。
- ・FH（シティギャング）はFHエージェント、FHチルドレン、FHマーセナリー、FHレネゲイドビーイングが取得できるエンブレムとする。

■オリジナルデータ

<オリジナルデータの運用>

GMはシナリオやNPCの設定などに応じて、オリジナルのエフェクト、エネミーエフェクト、Dロイス、Eロイス、アイテムなどを任意に設定することができる。

これらのデータをエネミーが使用する場合、オリジナルデータ1つにつき、バックトラック時にEロイス1枚分（データによっては0枚分としてもよいし、2枚分以上としてもよい）として計算して侵蝕率を減少させることができるものとする。

<オリジナルデータ使用の際の注意>

オリジナルデータはあくまでもそのシナリオ、そのキャンペーン、そのNPCに固有のものとする。

例えば、一人のGMが侵蝕率を減少させるDロイスを作成したとして、そのDロイスを別のシナリオで使用することは基本的にできないものとする。

（「前のシナリオではこんなことができたから～」ということは基本的にはできない。オリジナルデータは基本的に一過性のものであるとする。）

例外として、GMが望むならそれらのオリジナルデータを引き続き運用することができるものとする。

<PCが使用するオリジナルデータ>

セッション中にPCにオリジナルデータを運用させることもできる。これらのデータは基本的にそのセッションでのみ使用できる一過性のデータとして運用すること。

それらのデータを別のセッションでも運用したい場合は統括者の許可を得たうえで、参加するセッションのGMに相談して許可を得ること。（基本的には読みかえルールによって再現するものとする。）

■読みかえルール

PLやGMはPCやNPCのデータに任意の名前をつけることができる。名前を付ける場合は、設定した名前の後に、括弧をつけて元となったデータの名前を併記しておくこと。

読みかえをすることができるのは名前のみでデータが変化することはない。ビジュアルイメー

ジを変更してもよいが、扱いは元となったデータと同じであり、見た目や名前が変わってもアイテムであれば危険物は危険物として扱われる。(故に、できるだけ似たもので読み替えをすることを推奨する。)

また、読みかえたデータを使用する際は使用する前(または直後)に必ず元となったデータが何であるかを宣言して使用すること。(オリジナルデータや別データとの混同を避けるため。)