

絡みつきについて

2003 年 4 月のリーダーズサーカスで、絡みつきについての考察が出ました。

<http://www.groupsne.co.jp/htm/htm/circus/circus0304/4gurps2.htm>

『ふりほどき判定が確実に成功するくらい威力レベルと体力に差があるなら
(ファンブル以外なら成功するなら)、最初から効果がないとしてもいいでしょう』

これ、部分採用します。詳細は以下の通り。

- a) 「体力」 - (絡みつきのレベル) が 21 以上のとき (=ファンブル以外で成功 (16) + 5)
絡みつきは成功しても、振りほどく意思があればいつでも振りほどけます (判定不要)。
2 段階目まで絡みつかれていても、一瞬で完全に自由になれます。
- b) 「体力」 - (絡みつきのレベル) が 16 ~ 20 のとき
自分の行動の最初で、振りほどき判定を行えます。その後、そのターンの行動ができます。
2 段階目まで絡みつかれていても、振りほどき判定が行えます。
a と違って、1 段階ずつ振りほどいていかなければなりません、
ターン最初の振りほどき -> ターン行動で振りほどき
とすることで、1 ターンで完全に自由になれます。

こんなとこかな。絡みつきを取るつもりがある人は、注意してください。

仲間 / しもべ / パートナー

下記ルールをハウスルールとして採用します。

※仲間・しもべ・パートナーを取得している PC を「PC」と表記します。

※仲間・しもべ・パートナーを以後「OPPC」と表記します。

1) 未使用 CP の回復

OPPC が未使用 CP を消費した場合、永久にその CP は回復しません。

OPPC の未使用 CP を回復させたい場合、PC の未使用 CP をその分減らしてください。

※この方法での未使用 CP の回復は、セッション中には行えません。

2) 成長

OPPC を成長させたい場合、下記のルールに従ってください。

※下記ルールは成長になります。下記ルールで未使用 CP を増やすことはできません。

a) 次の段階がある場合 (200CP のしもべを成長させる (次の段階: 350CP がある) など)

PC の消費 CP を 1CP 増やすごとに、OPPC を 2CP 成長させることができます。

次の段階に必要な CP に達した場合、以後は CP 不要ですが、1 セッションにつき PC が得た CP 分までしか成長できません。

例: 200CP のしもべを成長させる場合

200CP のしもべは 30CP、350CP のしもべは 60CP です。

PC がしもべに 31CP 費やすとしもべは 202CP に、32CP 費やすと 204CP に、60CP 費やすと 320CP になります。

次のセッションで PC が 3CP 稼いだら、しもべには CP を使わずともしもべは 323CP となります。

b) 次の段階がない場合（200CP のパートナーを成長させるなど）

PC の消費 CP を 1CP 増やすごとに、OPPC を 2CP 成長させることができます。

ただし、OPPC が PC よりも CP 総計が多い場合、1CP につき 1CP の成長となります。

3) 上限

OPPC の CP 総計は、下記を上限とします。

a) 仲間

PC の CP 総計 + 50CP

b) しもべ

PC の CP 総計 + 150CP

※ PC の CP 総計よりしもべの CP 総計の方が高い場合、必ず特別限定の「解き放たれる」もしくは「暴走する」どちらかをつけてください。

c) パートナー

PC の CP 総計の半分（端数切捨）

4) OPPC でのセッション参加

OPPC でセッションに参加する場合、下記のルールを適用します。

a) PC が登場しなかった場合（仲間の登場判定に失敗）

そのセッションで獲得した CP を、そのまま OPPC に加算します。

OPPC の総 CP が上昇した結果、PC が CP を消費しなければならなくなった場合、その分上昇させてください。

このとき、CP を消費する必要はありません。

例：350CP の「仲間」（30CP）でセッションに参加し、6CP を獲得した場合

仲間は 356CP になります。356CP の仲間は、上記の成長ルールから逆算して 33CP です。

PC の「仲間」に支払う CP を 33CP に変更し、PC の CP 総計を 3 点増やしてください。

b) PC が登場した場合

そのセッションで獲得した CP を、そのまま PC に加算します。

OPPC を成長させたい場合は、その CP を使用して上記のルールに従い、成長させてください。

注意 1) OPPC が PC より弱く作られている場合

OPPC が 350CP の「仲間」で、PC が 450CP の妖怪である場合、3) の上限を超えていることとなりますが、これは無視します。

注意 2) OPPC が PC より強く作られている場合

OPPC が 600CP の「仲間」で、PC が 450CP の妖怪である場合、OPPC でのセッション参加はできないものとします。

ただし GM が許可した場合は別です。