



ノインの地に生きる



ドライバーが知っていること

■ノインに降り立って

この章では、何人かのNPCの会話例を示すと共に、オラクルエンジンや墮落獣といった重要な知識やイメージを記している。

セッション中のロールプレイ、キャラクターやシナリオの作成などに役立ててほしい。

●行商人は語る

最初に登場するのは、ノイン全土を股に掛けて商売をしている男、ヨハン・フリント。快活で冗談を好む、兄貴肌のブライツの青年だ。

目を覚ますと、あなたは見知らぬ部屋で椅子に座っていた。大きな窓の外には、後ろへと流れていく風景が見えた。どうやら、車両の中にいるらしい。テーブルを挟んで反対側の椅子には、見たことのない服装の男が座っていた。「おはよう、イレギュラー。気分はどうだい？」

Q：あなたは誰？

A：名前はヨハン・フリント。種族はブライツ。商人をやっている。

Q：ここはどこ？

A：「広大なるノイン」と呼ばれる地、その全域を統べるノイン王国だ。多分きみにとっては、異世界、ということになる。

Q：異世界？

A：ああ。ここではない別の世界からやってく

るお客さんは、君以外にもいるのさ。珍しいのは確かだね。そういう人を、俺達は「イレギュラー」と呼んでいる。不思議と“日本人”とかいうイレギュラーが多いらしいけど、詳しくは知らないな。

Q：なぜ言葉が通じる？

A：人類の体に宿る魔力、オラクルを言葉に乗せて、相手に意思を伝えているんだ。そのオラクルはきみの体にも含まれている。だから、お互いの字は読めないけど、会話はできる……学者の間では、そういう説が有力みたいだ。

Q：なぜ私はこのノインに来た？

A：残念ながら、それは分からない。何をどう調べても、ノインにイレギュラーが現れる原理や理由は誰にも分からなかった。神様ならご存じかも知れないけど、今はお休み中さ。

Q：私はどうすればいい？

A：ノイン王国はイレギュラーを受け入れている。イレギュラーが持つ知識や技術が、ノインをいい方向に導いた「イレギュラーの革新」の前例がいくつもあるからね。だから、きみは自分の知識を我々がノインに教えてくれ。代わりに俺達はきみにノインのいろいろなことを教える。ああ、きみが生活に困らないように国が援助する仕組みもある。

Q：それだけでいい？

A：実を言うと、それだけじゃない。今、ノインには恐ろしい脅威が存在する。そいつらは墮落獣と言う、ノインの生命すべての敵だ。できれば、きみにはそいつらに立ち向かう戦士——ドライバーになってほしい。

部屋が少し揺れると、ヨハンは椅子から立ち上がった。
「到着したようだね。ノイン王国の王都ロスジェミニ、これから君が暮らす街だ。また会おう、次に会うときは何か買ってくれ。」

●騎士の案内

次に登場するのは“暴風剣”ガラ。王国騎士の一人であり、大きな体とのんびりした性格を併せ持つクラグスの女性だ。

彼女の姿は、額から伸びる一本の角も相まって、まさにそびえ立つように見えた。あなたの驚きを察してか、彼女は深くお辞儀をした。
「顔が遠くて話しにくいでしょう？ ちょっとそこで座って、一休みしよっか。」

Q：墮落獣とは？

A：今、このノインを脅かしている、ものすごく危険な存在。ドラゴン、って呼ぶこともあるよ。墮落獣は色々な姿をしていて、周囲の魔力やオラクルを奪い取る能力を持っているの。

Q：魔力とは？

A：ノインのどこにでもあるエネルギーのこと。魔術のために利用したり、機械の動力として使ったりするの。魔力なしで生活している人なんてノインにはいないと思うよ。

Q：オラクルとは？

A：ノインに生きるものがその身に宿す、特殊な魔力のこと。生体魔力とも呼ぶね。普通の魔力とは色々性質が違って、肉体や精神を増強する力があるの。オラクルを使って自分の能力を高めるのを、気合を入れる、って言うことができるよ。

Q：墮落獣はなぜ脅威なのか？

A：墮落獣は凶暴で、姿を現せば人や街を襲い、何もかもを破壊してしまう。そして、周囲から奪ったオラクルで、身を守る装甲を作り上げるの。この装甲はとにかく強力で、そのせいで墮落獣はオラクルウェポン以外では倒せないんだよ。倒せない上に強力なモンスターなんだから、そりゃ大変だよ。

Q：オラクルウェポンとは？

A：オラクルを増幅できる機械、オラクルエンジンに接続された武器のこと。使い手であるドライバーの持つオラクルを増幅して攻撃に利用する、墮落獣に傷をつけられる唯一の武器なんだよ。まあ、問題もあるけど。

Q：オラクルウェポンの問題とは？

A：動力源のオラクルエンジンが、色々厄介な性質をもっていてね。適性のある人しかオラクルエンジンは動かせないし、出力も安定しなくて扱いが難しいし、オラクルウェポンの最大の力を発揮させるには「ドライブ」や「オーバードライブ」っていう技術も必要になる。それでも、墮落獣を倒せるのは、オラクルウェポンだけなんだ。

Q：どうすればドライバーになれる？

A：何よりもオラクルエンジンを動かせる適性が必要。ドライバー養成機関である「アカデミー」が、定期的に適性試験を行っているね。その試験に合格して、アカデミーでの教習を受けるのがいいんじゃないかな。まあ、アカデミー卒じゃないドライバーも結構いるし、経緯は割と人それぞれって感じかなあ。

ガラは角をぶつけないように注意しながらあなたに顔を寄せて、こっそりと耳打ちした。
「本当はダメなんですけど、オラクルウェポンの工房、見てみる？」

●工匠の教示

次に登場するのは、王都ロスジェミニに工房を構える工匠にして魔術研究者、ウィンズ・グラーム。龍の体を持つドラコの、頑固な職人肌の男である。

少し肌寒い温度に保たれた工房の中で、彼は腕を組んで静かに目を閉じていた。しばらく待っていると、彼はあなたに呼びかけた。
「そこのお前、いつまでそこにいるつもりだ。話が聞きたいならさっさとこっちに来てい。」

Q：オラクルウェポンにはどんなものがある？

A：試行錯誤が続き、様々なものが作られているオラクルウェポンだが、ある程度の分類はなされている。

そのオラクルウェポンがどうやって敵を攻撃するのかで分けた六系統のウェポンクラスと、そのオラクルウェポンの持つ特性で分けたカテゴリークラス。このふたつのクラスで、オラクルウェポンは分類されている。

Q：どんなウェポンクラスがある？

A：敵を殴りつけるインパクトウェポン、刃で斬りつけるブレードウェポン、鋭く突き刺すスラストウェポン、防御を重視したアーマーウェポン、オラクルを魔術に転用するソーサリーウェポン、遠距離へ射撃するショットウェポン。この六系統だ。

Q：どんなカテゴリークラスがある？

A：癖のないスタンダード、軽量級のライト、重量級のヘヴィ、属性の力を利用するカラード、複数の武器から構成されるマルチブル、古代文明から発掘されたレガシー、機動力を重視したアクセル、爆発を利用するバースト、自我を持つ武器リピング。さらなる新たなカテゴリーも研究されているが、実を結ぶのはまだ先の話だろう。今は考える必要はない。

Q：ドライブとは？

A：オラクルエンジン操作の基本にして真骨頂だ。自分のオラクルを消費してオラクルエンジンのシフト、つまり出力を上げる「クラッチ」、そしてオラクルエンジンが増幅したオラクルを肉体に吸収する「イナーシャル」。この繰り返しでオラクルエンジンは発動する。この間に、自分のオラクルを消費して自分の肉体や精神を強化し、実力を最大限に発揮するのが「ドライブ」だ。うまくドライブできれば、おまえはどんな墮落獣も打ち倒し、反撃を見事にかわすだろう。だが、ドライブで下手を打てば、一気に窮地に陥ることもある。

Q：オーバードライブとは？

A：強力なドライブでオラクルエンジンを共鳴状態にさせ、オラクルウェポンの性能を限界以上に増幅する技だ。オラクルの消費は激しいが、その分うまくやれば強烈。ただし、あくまで増幅でしかない。オラクルエンジンのシフトが落ちている時は、たいていオーバードライブの性能も落ちる。

Q：オラクルウェポンで戦う時の注意点は？

A：オラクルを枯渇させずに、シフトを維持しろ。一度イナーシャルでオラクルを増幅したら、次のイナーシャルまではオラクルは増やせず消費する一方だ。クラッチの時にドライブすれば、高いシフトを維持しやすくなる。シフトが高ければ、オラクルウェポンの性能も上がる。もし攻撃を食らっても、豊富なオラクルはお前を守る壁として使える。逆にオラクルが尽きシフトが下がれば、まともに戦うのも難しい。必要ならデンジャー状態になってもオラクルとシフトを守れ。

Q：デンジャー状態とは？

A：オラクルは生命の危機に瀕した時に最も強く活性化する。オラクルエンジンを扱ってる時は特にそうだ。お前が死にかけている時、オラクルエンジンはデンジャー状態という特殊な高出力状態に移行する。一歩間違えば死ぬピンチだが、起死回生のチャンスでもある。

ふと、ウィンズが顔を上げた。その鼻先を工房の奥へ向けると、助手らしき人物が現れる。「わしの話はここまでだ。さっさと行け。」

●女司祭の授業

次に登場するのは、六神教会の大司祭、ニナ・フィース。穏やかな物腰で、老若男女から尊敬を集めるデブスの女性である。

ニナは毎週、子供たちのために神々のことを教える授業を開いている。最近はその授業の生徒の中に、イレギュラーも増えてきた。「それでは、今日のお話を始めますね。」

Q：六神教とは？

A：ノインに住まう人類を作り上げた六大神と、六大神を生み出した名を持たぬ死の神を信仰する教えです。調和を重んじ、種族や立場の違いを超えて互いに信じあうことを貴ぶ。それが六神教の教えの根底にあるもののなのです。

Q：六神教の祈りはどのように行う？

A：親指、人差し指、中指の指先を合わせるように手を合わせ、「六大神の加護があらんことを」と唱えるのが略式の祈りです。本来は正八面体の聖印を前にして、神々への感謝と誓いの言葉を七節唱えます。ちなみに、聖印の正八面体の形は、その頂点の数が六大神を、面の数が六大神と死の神、そして人類を現しているのです。

Q：種族とは？

A：ノインには、六大神の手で作り上げられた五種族の人類が暮らしています。広がる荒野を超える力を持つ荒原種族ブライツ、水の中でも生きられる水棲種族デプス、険しい山や暗い地下に適応した石巖種族クラグス、動物の姿に変身できる自然種族ワイルズ、龍の姿で人を守る亜龍種族ドラコ。それぞれが異なる姿と力を持ち、神話の時代から共に手を取り合って生きています。最近はいレギュラーも人類に含めて扱われますね。イレギュラーは、異世界からの来訪者や、異世界の記憶を持ったまま生まれた転生者の方です。

Q：神とは？

A：ノインにかつて栄えた古代文明は、終末戦争によって滅びました。唯一生き残った死の神は、なにもなくなったノインを再生させるために六大神を生み出します。六大神は死の神の求めに応じて人類を作り上げ、そして神々と人類は共に並び立ち、協力してノインを再生させていきました。ですが今は、神々は破壊神に傷つけられ、眠りに就かれていますのです。

Q：破壊神とは？

A：破壊神ドラクル。卑劣にも人類を人質にして六大神を次々に討ち、最後には死の神によって滅ぼされました。ですが、破壊神は周囲のオラクルを奪い取る力を持っていたと言われていて……墮落獣も、それと同じ力で人々を襲っています。墮落獣のことを、破壊神復活の前兆だと恐れている方も珍しくないのです。

ニナは鱗に覆われた黒い指で、静かに本のページをめくる。

「いつか、ドライバーの力で平穏が取り戻される。私は信じているのです。」

●桃色狐の助言

最後に登場するのは、ギルドランナー、つまり後方支援人員の有名人、クラム＝クララ。桃色の髪の少女、あるいは桃色の狐の姿をした、勝気なワイルズである。

「何やってんだ、そんなところで？」

突然、誰もいない場所から声がした。そう思った直後、足元を駆け抜けていった桃色の狐が、瞬間間に少女の姿に変身した。

「調べ事だったら、手伝ってやるよ。」

Q：ドライバーを支援する組織とは？

A：いろいろある。なにせ墮落獣はノインのすべてに対する脅威だからな。王国主導で様々な墮落獣対策、ドライバー支援が行われている。その筆頭がギルドだ。

Q：ギルドとは？

A：単に「ギルド」って言ったら、ハンターギルドのことだ。元々は危険なモンスターを狩るハンターの支援をしていたが、今は墮落獣退治が主業務になってる。ドライバーは歓迎するぜ。イレギュラーでも問題なしだ、諸々の支援体制も整っている。素質のあるイレギュラーの多くが、ギルドでドライバーとして活動しているぞ。ギルドで仕事をしている限りは、寝食や金に困ることはまずないからな。

Q：騎士とは？

A：各地の領主に仕える地方騎士か、ノイン王国直属の王国騎士のことだ。どちらも治安維持が大きな役目だな。最近では騎士の中でも王国騎士の墮落獣対策部隊「シルバーガントレット」が有名だ。連中は各地でギルドやアカデミーと協力して、墮落獣を倒すのが役目なんだ。あと、六神教会に属する聖騎士ってのもいる。こっちは信徒や巡礼者を守るのが仕事だが、その一環でオラクルウェポンを手に墮落獣を狩るやつも少なくない。

Q：アカデミーとは？

A：各地の都市に新設された、ドライバー養成機関のことだ。王国直属の組織で、適性試験と簡単な筆記・実技試験に通れば誰でも無料で入学できる。卒業できる頃には一人前のドライバーの出来上がりだぜ。イレギュラーや教育を受けていない貧困層のために、普通の学校と併設されたりドライバー以外の受講者を受け入れたりってケースもよくあるみたいだな。

Q：ほかの組織は？

A：間接的にドライバーの支援をしている組織なら、まだまだある。オラクルエンジンやオラクルウェポンの研究開発をしている各地の魔術研究者や工房を束ねる「魔術学府」、ギルドや各組織間の連携を支える連絡員「ギルドランナー」、犯罪に走るドライバーを肅正する権限を与えられた王国騎士「ブラックガントレット」なんかが代表格かな。どの組織も、ドライバーに力を貸し、そして力を借りる立場にある。ギルドに依頼を出すことも結構多いみたいだし、ドライバーをやれば何かと出会うことも多いだろう。

Q：犯罪を犯すドライバーがいる？

A：残念ながら、多少はいる。墮落獣相手にした方が生活には困らないはずなんだが、命の危険を嫌う奴はいるもんだ……だが、ブラックガントレットからは逃げられやしないさ。それに、王国が犯罪組織「鮮血の蛇」と取引して、悪のドライバーを狩らせているって噂もある。悪党が楽できる時代じゃないってことだな。

ぱっと後ろを振り向いたクララは、何を見つけたのか、次の瞬間には再び狐の姿に戻って駆け出していた。彼女は去り際に、こんな言葉を残していった。

「俺はちょっと用事ができた、悪いね。ここから先は自分で見たものを信じてくれ。」

オラクルエンジン サマリー

◆イントロダクション

魔術と科学が共存する場所、広大なるノインは今、深刻な脅威に脅かされている。

ドラゴン
墮落獣。

周囲から魔力を奪い取り、その魔力で装甲を織りあげるこの怪物は、通常的手段では傷つけることすら敵わない。

あなたたち「ドライバー」は、墮落獣に唯一対抗できる存在だ。生体魔力、オラクルによって操る特殊な装置「オラクルエンジン」と、それに接続された武器「オラクルウェポン」。このふたつを操る者を、ドライバーと呼ぶ。

ノインと人々を守るために、あなたの力が必要だ。

◆判定ルール

- ・通常、判定は2D6で行う。
- ・GMが指定した【能力値】に、振ったダイスの中から2個まで選び、その出目の合計を足す。その値が「達成値」となる。
- ・選んだダイスの合計が2以下でファンブル、判定は失敗。
- ・選んだダイスの合計が12以上でクリティカル、必ず成功。
- ・判定にダイスブレイク n が与えられている場合、その判定でダイスを振った直後、ダイスを選ぶ前に「出目が大きなものから順に n 個」を判定から取り除く。そのダイスは選べない。

◆オラクルとドライブランク

- ・判定のダイスロール、ダメージロール、クラッチロール、パーツ等の効果を決定するダイスロールでは、ダイスを振る直前にオラクルを支払うことができる。オラクルを支払うと【ドライブランク】が上昇する。ドライブランクは通常は0。
- ・支払うオラクルの量は【現在のドライブランク + 1】。
- ・ドライブランク1につき、以下のどちらかの効果を適用する。

▼振るダイスを1個増やす

▼ダイスブレイクを1点打ち消す

- ・上昇したドライブランクは、シーンかプロセスが終わるたびに0に戻る。
- ・判定にフリードライブ n が与えられている場合、ドライブランクを n 上げたのと同じように効果を適用する。

●バッドステータス早見表

バッドステータス名	効果	解除方法
混乱 n	次に行うメジャーアクションの判定にダイスブレイク n を与える	効果を発揮すると解除
捕縛 n	受けている間に行うメジャーアクションの判定の達成値を $-n$ する	クリンナッププロセスに自動で1つ解除
幻惑 n	次に行うリアクションの判定にダイスブレイク n を与える	効果を発揮すると解除
放心 n	受けている間に行うリアクションの判定の達成値を $-n$ する	クリンナッププロセスに自動で1つ解除
出血 n	メジャーアクションがリアクションを行うたび、【HP】を n 点失う（これによっては死亡しない）	クリンナッププロセスに自動で1つ解除
弱点 n	次に受けるダメージを $+n$ する	効果を発揮すると解除
硬直	自力で移動できない	マイナーアクションを消費して解除
重圧	「タイミング：メジャー」でも「タイミング：リアクション」でもないパーツや特技を使用できない	マイナーアクションを消費して解除
暴走	現在のプロセスが終了したとき、現シフトを目標にクラッチロール（ペナルティクラッチロール）を行う	効果を発揮すると解除（バッドステータスではない）

◆戦闘ルール

・戦闘はラウンド単位で進行。

・セットアッププロセスに【クラッチロール】。1～6の数字をひとつ宣言して1D6（オラクル消費でダイス増加可）、宣言した数値以上が出れば、【現シフト】を宣言した値に変更。出なかったなら現シフトを「最大の目 - 1」に変更。

・クリンナッププロセスに【イナーシャルゲイン】。オラクルを【現シフトのイナーシャルゲイン値】点回復。オラクルは最大値を超えて回復しない。

・行動値の順番で、アクションランクを1個消費しメインプロセス（手番）を行う。メインプロセスはムーブアクション→マイナーアクション→メジャーアクションの順。

▼ムーブアクション

- ・戦闘移動：距離【移動力】以下の通常移動。
- ・全力移動：距離【移動力 + 2】以下の通常移動、マイナー消費。
- ・離脱移動：距離1の突破移動、マイナー消費。突破移動は他のキャラクターに移動妨害されない。

▼攻撃

- ・攻撃の命中判定は「種別：攻」のパーツの「判定：」に従う。
- ・防御判定は「攻撃の命中判定に使用された能力値の両隣どちらかの能力値」で行う。どちらで行うかは防御判定を行う者が決められる。
- ・攻撃が命中したなら、ダメージロールはパーツの「攻撃力」に従って行う。シフト性能表のダメージロール欄を見ること。
- ・命中判定クリティカル時、ダメージロールにフリードライブ2（ダメージロールのダイス + 2個）。
- ・【ダメージロールの結果 - 攻撃の命中判定に使用した能力値の装甲値】点のダメージを受ける。ダメージは【HP】とオラクルに任意に割り振ることができる。
- ・【HP】0でデンジャー状態、さらにHPダメージを受けると死亡。
- ・デンジャー状態中はあらゆるダイスロールにフリードライブ【発動中のロールホイール ÷ 2】を得る。
- ・デンジャー状態になる時、すべてのバッドステータスを解除し、クラッチロールを1回行うことができる。このクラッチロールにも上記のフリードライブが与えられる。

●出自表 ROC

D66	出自	解説	ロールホイール
1 ~ 2	1 復讐	あなたは幼い頃、墮落獣に襲われ、大切なものを失った。全ての墮落獣を倒した時、失われたものを取り戻すことができるのだろうか。	墮落獣を倒す
	2 喪失	あなたは幼い頃の記憶を持っていない。失われた記憶を取り戻す方法はあるのだろうか？	新しいことを知る
	3 箱入り	あなたは家族から強く愛され、とても大切に育てられた。ただその反面、あまり外の世界を知らなかった。	新しいことを知る
	4 魔導工学	あなたの親は、魔導機械を生み出す工匠だ。ノインの知識と技術の結晶に、あなたは幼い頃から触れてきた。	オラクルウェポンを操る
	5 魔術師	あなたの親は、優れた魔術師あるいは魔術研究者だ。あなたは人よりもずっと、魔術に慣れ親しんで育った。	墮落獣を倒す
	6 混血	あなたの両親は異なる種族だ。あなたの姿は、片方の親の姿に寄っている。だが種族の違いなど些細なことだということは、あなたもよく知っていることだ。	仲間と共に戦う
3 ~ 4	1 信心	あなたの親は、六神教の熱心な信徒、あるいは司祭だ。あなたは祈りの聖句や神話、神々の言葉を聞いて育った。	ノインを守る
	2 狩人	あなたの親は、危険なモンスターを狩るハンターだ。彼らは、かつて墮落獣が存在しなかった頃のノインをよく知っている。	人々を守る
	3 騎士	あなたの親は、ノインを守る地方騎士、あるいはノイン王国に忠誠を誓った騎士だ。人々の規範たる騎士の姿を、あなたはずっと近くで見てきた。	ノインを守る
	4 平凡	あなたは平穏無事な環境で生まれ育った。墮落獣が現れた今、その事実は得難い大切なものだと言えるのかもしれない。	ノインを守る
	5 闘争	あなたにとって、戦うことは昔からやっている当たり前のことだ。このノインにおいては、それは少し珍しいことである。	墮落獣を倒す
	6 孤独	あなたは孤独に生きてきた。幼いあなたの心に寄り添うものは、あまりにも少なすぎた。	仲間と共に戦う
5 ~ 6	1 突き動かす意志	あなたは幼い頃から、あるひとつのことに執着している。それを突き詰めることが、あなたの人生の意味。そう思えてならないのだ。	自分らしくある
	2 死の国からの帰還	あなたは生まれて間もない頃、生死の境をさまよった。あの時確かに、名を持たぬ死の神の存在を感じた……そんな記憶がある。	生き残る
	3 麒麟児	あなたは素晴らしい才能を持ち、輝かしい将来を期待された子供だった。	自分の力を示す
	4 神の御言葉	あなたは神々の声を聞いたことがある。神々はあなたに告げた言葉が、あなたという存在の原点だ。	墮落獣を倒す
	5 転生者	あなたにはかつて別人として生きていた頃の記憶が色濃く残っている。今や遠いかつての日々が、今のあなたを作ったのだ。	後悔しない
	6 異世界の血	あなたはイレギュラーの親を持っている。あなたはノインで生まれたが、異世界のことは小さな頃から誰より身近だった。	新しいことを知る
7	7 任意	GMと相談して任意に決めることができる。	任意

●境遇表 ROC

D66	境遇	解説	ロールホイール
1 ~ 2	1 望郷	あなたの故郷は墮落獣によって破壊された。闘いの日々の中であなたは、いつかもう一度あの場所に帰る日が来ることを願っている。	人々を守る
	2 正義	墮落獣はノインの敵だ。それを倒すことに、いったいどんな理由が必要だというのだろうか？	墮落獣を倒す
	3 傭兵	素質を持つ者にとって、ドライバーとは手取り早く金を稼ぐ手段だ。あなたには素質があり、金が欲しい。それだけで戦う理由は十分だろう。	報酬を得る
	4 再生の旅	あなたは敬虔な大神教の信徒だ。神話に語られる豊かなノインを取り戻すため、あなたは旅をしている。墮落獣を倒すのも、ノイン再生のためだ。	ノインを守る
	5 師匠	あなたには、師と呼べる人物がいる。今あなたがドライバーをしているのは、彼の影響によるところが大きい。	教えに従う
	6 探究者	墮落獣とは何なのか。オラクルエンジンはなぜ生まれたのか。世界にはまだ謎が残されている。その謎を解くのが、あなたの目的なのだ。	新しいことを知る
3 ~ 4	1 代理闘士	あなたは誰かの代わりに戦っている。本当は、ここに立っているべきはあなたではない。しかし、今彼はここにいないのだ。	ドライバーの役目を果たす
	2 献身	あなたが戦うことで、救われる人々がいる。平穏な日常を過ごせる人々がいる。戦う理由はそれだけで十分だ。	ノインを守る
	3 英雄	あなたは墮落獣に襲われ、そしてドライバーによって救われた。あなたにとってドライバーとは、まさに英雄なのだ。	人々を救う
	4 平穏	あなたは平穏無事な日常の中で生きてきた。墮落獣とは、その平穏を破壊する存在だ。	日常を守る
	5 贖罪	あなたは罪を犯した。その罪を償うために、人々を守る戦いに赴くのだ。すべての墮落獣を倒した日に、あなたは救われるのだろうか？	罪を償う
	6 激情	墮落獣が引き起こした破壊の爪痕を見て、あなたの心にある感情が支配した。こんなことがあっていいわけがない。悲劇を、止めなければならない。	自分の意志に従う
5 ~ 6	1 勇者	あなたに対し、誰もが戦うことを期待した。あなたこそが、人々の守り手なのだ、誰もが繰り返した。どうしてこうなってしまったのだろうか。	墮落獣を倒す
	2 精霊の導き	あなたは生命持つ魔力、精霊に好かれる体質らしい。精霊達にとって、墮落獣は文字通り天敵だ。精霊達のために、あなたにはできることがある。	ノインを守る
	3 頭に響く声	あなたにしか聞こえない声がある。それが何者なのかは分からない。だが、墮落獣を倒し、人々を守れと繰り返しているのだ。	人々を守る
	4 神を継ぐもの	あなたの体には、ほんの少し、名を持たぬ死の神の力が宿っている。その力は、あなたを墮落獣との戦いへと導いている。	墮落獣を倒す
	5 天才	あなたは天才的なドライバーとしての素質を持っていた。その力を存分に発揮するために、あなたはドライバーになったのだ。	自分の力を示す
	6 九死に一生	あなたは死にかけたことがある。辛うじて助かったものの、その時の経験はあなたに大きな影響を与えた。	生き残る
7	7 任意	GMと相談して任意に決めることができる。	任意

●運命表 ROC

D66	運命	解説	ロールホイール
1 ~ 2	1 輪廻	あなたは繰り返すだろう。永遠に、逃れることもかなわず、同じことを繰り返す。はたしてその生涯に、何の意味が残るのか。	墮落獣を倒す
	2 挫折	あなたは屈するだろう。途方もない困難、見えない希望、途絶える未来。もはや、あと一歩踏み出す力も残らない。	諦めない
	3 闘争	あなたは戦い続けるだろう。終わることのない、命を懸けた戦いの向こうに、あなたは何を見るのだろうか。	墮落獣を倒す
	4 求道	あなたは追ひ求め続けるだろう。求めるものは遥かに遠く、だからこそ追い続ける。まだ諦めるわけにはいかない。	成長する
	5 未知	あなたは未知のものを見るだろう。極北の大山脈の向こう、荒れ狂う海の向こう、地下に眠る古代遺跡の最奥に、それは待っている。	新しいことを知る
	6 希望	あなたは希望を見出すだろう。それはかすかで、おぼろげなものだ。だが、あなたは戦う理由は、たったそれだけで十分なものだ。	ドライバーの務めを果たす
3 ~ 4	1 喪失	あなたは何かを失うだろう。今はまだ手に入れていないかもしれない、とても大切なものを。	夢を叶える
	2 孤立	あなたはたった一人だけになるだろう。見渡しても誰もいない、呼びかけても何も答えない。あるいは、あなた自身も存在しないのかもしれない。	墮落獣を倒す
	3 死	あなたの死は、決して穏当なものではないだろう。誰もが忘れることのできないあなたの最期の時に、安らぎはあるのだろうか。	ドライバーの務めを果たす
	4 調和	あなたの未来には調和が待っているだろう。神々が願った、誰もが共に手を取り合える世界。あなたには、その光景はどう見えることか。	ノインを守る
	5 博愛	あなたは愛に包まれるだろう。世界は素晴らしく、輝いて見えるはずだ。そこに至るまでに、あなたは何を見てきたのか。	仲間と協力する
	6 敗北	あなたは最悪の事態に遭遇するだろう。ほんの小さなきっかけが、いつの間にか大きな脅威となり、あなたに牙を剥き襲い掛かる。	禍根を残さない
5 ~ 6	1 栄光	あなたは栄光を手にするだろう。誰もがあなたを称賛し、あなたを知らない者はいなくなる。その時、あなたは何者になっているだろうか。	勝利する
	2 終着	あなたは何かの終わりを目にするだろう。墮落獣の終息か、ノイン再生の旅の終着点か、あるいはノイン最後の日か。	生き残る
	3 神域	あなたは神々しか知らないような事実を知るだろう。墮落獣とは、破壊神とは、神々とは……そして、オラクルエンジンとは。	ドライバーの務めを果たす
	4 完成	あなたはひとつの境地に達するだろう。振り返り見れば、何もかもが遠くに見える。あなたはなぜここに来たのか？	成長する
	5 貪欲	あなたは求め続けるだろう。数多のものを手に入れてなお、その欲望はとどまることを知らない。	夢を叶える
	6 別世界	あなたは新たな世界を知ることになるだろう。それはイレギュラー達の故郷か、それとも神々が眠る遥か彼方か、それともまた別のものだろうか。	諦めない
7	7 任意	GMと相談して任意に決めることができる。	任意

●インパクト形状表 ROC

2D6	武器形状
2	音叉
3	柱
4	盾
5	籠手
6	長棒
7	ハンマー
8	棍棒
9	グローブ
10	多節棍
11	機械部品
12	彫像

●ブレード形状表 ROC

2D6	武器形状
2	ギロチンの刃
3	鋏
4	薙刀
5	刀
6	短剣
7	長剣
8	大剣
9	斧
10	曲刀
11	手裏剣
12	鉄塊

●スラスト形状表 ROC

2D6	武器形状
2	針
3	杭
4	イバラ
5	短槍
6	細剣
7	槍
8	長剣
9	ナイフ
10	長槍
11	手甲鉤
12	氷柱

●アーマー形状表 ROC

2D6	武器形状
2	包帯
3	外骨格
4	魔導機械
5	コート／マント
6	籠手
7	大盾
8	小盾
9	全身鎧
10	部分的な鎧
11	大剣
12	扉

●ソーサリー形状表 ROC

2D6	武器形状
2	筆
3	指揮棒
4	スラスト形状表から決める
5	巻物
6	本
7	杖
8	水晶玉
9	リング
10	ブレード形状表から決める
11	カード
12	全身に刻んだ呪紋

●ショット形状表 ROC

2D6	武器形状
2	釘
3	手榴弾
4	ソーサリー形状表から決める
5	大砲
6	銃
7	弓矢
8	投げナイフ
9	投げ槍
10	投げ斧
11	吹き矢
12	手裏剣

●スタンダード形状表 ROC

1D6	武器形状
1	特に変わったところのない
2	オラクルエンジンが埋め込まれただけに見える
3	扱いやすそうな大きさの
4	無個性で目立たない見た目をした
5	不思議と手になじむ感触の
6	一見して分からないが職人技で作られた

●ライト形状表 ROC

1D6	武器形状
1	普通より小さいサイズの
2	軽量化のために穴を開けてある
3	必要最低限の構造をしている
4	簡単に隠せそうな形の
5	服の下に隠せるほど薄くて小さい
6	呪紋がびっしりと刻まれた

●ヘヴィ形状表 ROC

1D6	武器形状
1	普通より大きいサイズの
2	両手でやっと持てるような
3	身の丈よりも大きな
4	とにかく大きくて目立つ
5	魔術的な意匠で一層大きく見える
6	地面に落とせばめりこみそうなほど重い

●カレード形状表 ROC

1D6	武器形状
1	六色の輝きを放つ
2	無色透明な部品が取り付けられた
3	魔力の属性に応じてほのかに光る
4	常に濡れている／内部に炎を宿している
5	周囲に風が吹いている／わずかに帯電している
6	白い輝きを放つ／影に溶け込むような色合いをした

●マルチプル形状表 ROC

1D6	武器形状
1	二つ合わせてはじめてひとつの武器となる
2	お互いに反発して宙に浮く
3	全く同じ形をした複数個の
4	全て異なる形をした複数個の
5	手に持てないほど大量にある
6	分裂させることができる

●レガシー形状表 ROC

1D6	武器形状
1	謎の古代文字が刻まれた
2	今にも崩れ落ちそうに見えるほど古い
3	強いオラクルに反応して輝く
4	理解が困難なほど複雑な構造をした
5	普段は壊れているが、戦う時だけ本来の姿に戻る
6	特に変わったところのない

●アクセセル形状表 ROC

1D6	武器形状
1	流線形の
2	風を切り裂くような形をした
3	移動用の機構と一体化している
4	オラクルを噴射し反動で移動できる
5	地面に突き刺すスパイクがついた
6	魔導バイクとセットになっている

●バースト形状表 ROC

1D6	武器形状
1	内部に装弾機構を備えた
2	先端部が爆発で摩耗した
3	一部が肥大化している
4	鞘に射出機構が装備されている
5	排熱用の部品が目立つ
6	爆発発生用の呪紋が刻まれた

●リビング形状表 ROC

1D6	武器形状
1	かすかに赤黒く輝く
2	心臓のように脈打つ
3	眼のように見える意匠がある
4	顔のように見える部分がある
5	血を吸うための機構が備わった
6	敵に噛みつく牙を持った

●戦場シートへのエリアの表記

地形効果名	設定	記号	効果
通常エリア	エリア	記入しない	特に何の効果もない
高さ	エリア	数字	数字が低い方から高い方へ通常移動・突破移動するために必要な移動力が増える
進入不能	エリア	×	どんな方法でもキャラクターを配置できない
接地不能	エリア	●	飛行状態でないキャラクターを配置できない
通過不能	辺	太い黒線	この辺を通して通常移動や突破移動をすることができない
移動困難	エリア	▽	飛行状態でないキャラクターは、このエリアに進入するために必要な移動力が1増える
飛行困難	エリア	▲	飛行状態のキャラクターは、このエリアに進入するために必要な移動力が1増える
遮蔽	辺	波線	射線を遮る
地形属性	様々	別記する	特定の種族特技で地形効果を無効にできる

●PC間ロールホイール表 ROC

D66	ロールホイール	解説
1～2	1 ○○に負けたくない	あなたは彼のことをライバルだと思っている。あなたがより高みに上るためにも、負けられない。
	2 ○○を守りたい	あなたは彼のことを守りたい、守らなければならないと感じている。
	3 ○○のことを知りたい	あなたは彼のことをあまり知らないが、興味がある。
	4 ○○と仲良くしたい	あなたと彼との間のこの微妙な距離を、もう少し縮めておきたい。
	5 ○○のようになりたい	あなたは彼のことを尊敬している。あんな風になりたい、と思うのだ。
	6 ○○に頭が上らない	あなたは彼に守られていると感じる。このままでいいのか、それともこのままがいいのか。
3～4	1 ○○への忘却	あなたと彼との間には、何かがあったはずだ。だが、あなたはそれを思い出せない。
	2 ○○への共感	あなたは彼に共感するところがある。あるいは、彼に自分と同じ何かを感じている。
	3 ○○に貸しがある	あなたは彼に貸しがある。何があったかは GM と彼のプレイヤーと相談して決めること。
	4 ○○と共に戦う	あなたは彼のことを戦友だと思っている。共に戦うことこそ、あなたの使命だ。
	5 ○○との家族	あなたと彼は家族同士、あるいは家族同然の関係だ。
	6 ○○との宿命	あなたと彼との間には、誰にも断ち切ることのできない宿命がある。
5～6	1 ○○を愛している	あなたは彼のことを愛している。この想いを彼と共有したい気持ちでいっぱい。
	2 ○○に従う	あなたは彼のことを、自分の主人だと思っている。彼に従うことこそ、あなたの喜びだ。
	3 ○○との腐れ縁	あなたと彼は、なんだかんだで長い付き合いである。お互いのことはよく分かっているはずだ。
	4 ○○が怖い	あなたは彼のことを恐れている。何があったかは GM と彼のプレイヤーと相談して決めること。
	5 ○○に借りを返す	あなたは彼に借りがある。いつまでもこのままではいけない。
	6 ○○に近付きたくない	あなたは彼のことが苦手だ。どうにも近付きたくない。
7	7 任意	GM と彼のプレイヤーと相談して任意に決めること。