

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以下でフアンブル、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か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「最大の出目 - 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。