

# ドラマシーケンス ルールサマリー

## 自身のターンで行えること

各PCが一度ずつ行動を行う「サイクル制」で進行していく。

PC1からPC番号順に行動し、次のサイクルは逆順で行動する。各PCは自身のターンで以下の3つからいずれか1つの行動を選んで実行する。

- 任意のドラマポイント1つへ参加する
- 他PCへのアクション
- 交流を行う

### ●任意のドラマポイント1つへ参加する

主にゲームに登場した場所に訪れたり、登場したNPCに会いに行く行動。

#### ①ドラマポイントの選択

公開されているドラマポイントの中から、トリガーを満たしているものを1つ宣言する。

#### ②ゲストPCの選択

PCやNPCの中から、出演させたいキャラクターを指定する。指定されたPCは断る権利を持つ。

#### ③演出と判定

GMが読み上げた問題や課題をどのように打破するか提案し、判定する。判定は「4D▶3D」で行う。

#### ④判定処理

ディレクターPCは達成値分、ゲストPCはその半分のDM(端数切上)を任意のペルソナリンクに受ける。

判定に成功した場合、ドラマポイントに記載されている情報カードやジョーカーを獲得する。

判定に失敗した場合、何も獲得できない。

### ●他PCへのアクション

他のPCが所持している情報などを獲得できる行動。どのPCから何を獲得したいか宣言する。

ディレクターPCと対象にされたPCは「4D▶3D」で判定を行う。

対象にされたPCの達成値が目標値となる。

ディレクターPCと対象にされたPCは達成値分のDMを任意のペルソナリンクに受ける。

判定に成功すれば、宣言したものを獲得する。

### ▼PCの情報

自身が所持している中で情報深度がもっとも浅い情報を書き写す。

### ▼PCが所持する情報カード

宣言した情報を書き写す。

### ▼ジョーカー

所有権を自身に移す。

この時、互いの了承が得られれば、判定を行わずに既に獲得している情報カードを交換できる(自身の非公開情報は交換不可)。

### ●交流を行う

他PCと交流をすることでペルソナリンクの最大値を増加させる行動。他PCを1人選択し、交流表を振る。

対象と交流する演出を行った後、ディレクターPCは「5D▶3D」、対象にされたPCは「3D▶3D」でチェックする。達成値分、任意のペルソナリンク1つの最大値を上昇させる。

## 判定ボーナス

以下の条件を満たすと、判定時のロールダイスにボーナスを得る。

- ・使用した<sup>カラー</sup>彩能が状況に適したアイデアだった: +1D
- ・スタイリッシュな言動が行えた: +1D
- ・出演させたゲストPCを上手く演出に関与させることができた: +「できたキャラの数分」Dする。

## 判定に失敗した場合

次の2つを選択できる。

### ●演出手助け

ディレクターPC以外が「演出手助け」を宣言する。

そのPCは目標値10で判定を行い、成功すると次のどちらか1つの効果を選び、ディレクターPCに適用する。

- ・達成値を+3する。
- ・任意のダイスを振り直す。

### ●<sup>フレア</sup>楔の使用

ゲーム中に一度だけ、楔の使用を宣言できる。

使用を宣言すると「自身のロールダイスの出目を3つまで6に変更」できる。

## クライマックスシーケンス ルールサマリー

## 戦闘の開始処理

## ①戦闘終了条件の確認

GMからその戦闘の終了条件が提示される。

## ②「場転の時」の処理

場転の時に生じたペナルティの処理を行う。

## ③戦闘前パスダイスの獲得

各PCは「ドラマシーケンスでブレイクしていないペルソナリンクの数」×「4D」のパスダイスを振る(※)。

ボスエネミーは全てのストックを+「PCの数-1」する。  
※全てブレイクしていない場合、ダイスを振る代わりに全てのストックを+2してもよい。

## ラウンド処理

全キャラクターの行動が終了するまでの流れを1ラウンドと呼ぶ。ラウンドの処理は下記の通り。

## ①1stパスダイスの獲得

各PCは「4D」のパスダイスを振る。

ボスエネミーは「4D+PCの数」のパスダイスを振る。

## ②ポジション宣言

各PCは、次の2つの行動のいずれかを全員同時に宣言する。

- ・アタックするキャラを宣言(指定キャラへの攻撃)
- ・バックアップを宣言(支援行動およびパスダイス獲得)

## ③2ndパスダイスの獲得&amp;行動順の決定

②で「バックアップ」を宣言したPCは「8D」のパスダイスを振る。

②で「アタック」を宣言したPCは行動順ダイス3Dを振り、出目の合計値が高かったPCから行動する。

## ④PCのアタック処理

そのPCの全てのアタック処理終了までをターンとする。

②で宣言したキャラクターに対し、「種類：アタック」の彩能を発動する。コストを支払える限り、複数の「種類：アタック」の彩能を発動できる。

ただし、自身が所持している同一の「種類：アタック」の彩能は1ターンに一度までしか使用できない。

「種類：サポート」の彩能は、1つのアクションに対して一度まで使用できる。

アタックを宣言したPCは「種類：サポート」の彩能を

「対象：自身」にだけ発動できる(他と記載があった場合でも自身のみ)。

②でバックアップを宣言したPCは、「種類：サポート」の彩能を「対象：自身/他」に行うことができる。

## ⑤シチュエーション処理

ボスエネミーの「シチュエーション」に記載されている処理を行う。

## ⑥モブエネミーの行動

モブエネミーに記載されているアクションを行う。

## ⑦ボスエネミーの行動

ボスエネミーが「種類：アタック」の異能を発動する。

## ⑧第三勢力の行動

第三勢力に記載されているアクションを行う。

## ペルソナリンクのブレイク

各属性の現在消費値が最大値を超えた場合、その属性はブレイクする。

ストックのあるキャラクターの属性がブレイクした場合、そのPCとブレイクしたキャラクターは「4D」のパスダイスを振る。

またブレイクした属性へDMを受けた場合、PCのみそのDM点分、他のブレイクしていない属性にDMを受ける。

## いつでも宣言できる行動

クライマックスシーケンス中、PCは以下の2つの行動をいつでも宣言できる。

●<sup>フレア</sup>楔の使用

楔を所持しているPCは、楔を消滅させることで「自身のロールダイスの出目を3つまで6に変更」できる。

## ●リライト・ディザイア

PCは「今」の自分の願望を宣言することで、以下の効果の内いずれか1つを選択し適用できる。

- ・自身の現在行っている攻撃のDMを「+8」点する。
- ・自身の任意の彩能のストックを1つ選択し+3する。
- ・自身の任意の属性の最大値を+15する。

# ワールドサマリー

## 願望色の存在証明はどんなゲームか

願望の異能使い『イグゾシスト存在者』という主人公になって、スタイリッシュでカッコいいシーンが連なった物語を、参加者全員で作るゲーム。

強い願望を抱いている存在者たちの想いや運命が交差して生まれるドラマや、エモーショナルで奥深い物語が楽しめる。

## プレイヤーが操る存在者について

### ●プレイヤーは何になるのか？

プレイヤーは『イグゾシスト存在者』と呼ばれる、願望の力をもとにした異能『カラード彩能』を操る者たちの役割を演じる。

存在者の目的は、自分が抱いている強い願望を成就させることだ。

### ●どうやったら存在者になれるのか？

『アウターワンス外界存在』という超常の存在群と契約することで、人間はイグゾシスト存在者になれる。

アウターワンス外界存在が契約相手として選ぶのは、強い願望を抱いていて、なおかつ死に直面している人間。

その契約とは「願望を叶える力を与える代わりに、異形の怪物『なほ色喰らい』を斃せ」という内容だ。

### ●どんな存在者がいるのか？

存在者は契約を交わしたアウターワンス外界存在によって、発現するカラード彩能の方向性が異なる。

どんなアウターワンス外界存在が契約を迫るかは、その者がどのような願望を抱いているかによって異なる。

4種類の『クラスクラス』という大きな区分があり、その中に『キャストキャスト』と呼ばれている個々の存在がいる。

#### ・フォルトナ

二面性を持つ願望を好むアウターワンス外界存在のクラス。

運命を操るカラード彩能を発現する。攻守のバランスが取れたオールラウンドな能力を発揮する。

#### ・アンヘル・アルメ

何かを守ろうとする願望を好むアウターワンス外界存在のクラス。

守護を与えるカラード彩能を発現する。防御に秀でた能力を発揮する。

#### ・ディアボロス

世界に混沌をもたらす願望を好むアウターワンス外界存在のクラス。

他者に害をなすカラード彩能を発現する。攻撃に秀でた能力を発揮する。

#### ・アルターズ

色喰らいの因子を持つ者とだけ契約を結ぶ、特殊なアウターワンス外界存在のクラス。

願望色を見透す『サイシキ彩識』という能力が宿る魔眼を使うカラード彩能を発現する。トリッキーな能力を発揮する。

## 願望色とは

全ての人間が持つ最も強い意志の力である「願望」。自分がその願望にどのような想いや概念を抱いているかが表れる色付いたオーラが、『イグゾシスト願望色』である。

抱いている願望が強いほど、願望色は強い輝きを放つ。イグゾシスト願望色は存在者が行使する異能『カラード彩能』に、色喰らいに対抗する力を与える。

その願望に抱く想いや概念がどのような色となるかは次頁の表の通り。

## 彩能とは

アウターワンス外界存在から与えられた、願望をもとにした異能の力のこと。カラード彩能はいわゆる魔法や超能力のような、とても強力な力だ。

カラード彩能を使うためには代償として、自分と世界の繋がりにある『ペルソナリンクペルソナリンク』を消費しなければならない。能力のない一般人は、カラード彩能による現象を認識できない。

## ペルソナリンクとは

イグゾシスト存在者を世界と繋ぎ留める、他の人間との繋がりそのもの。それがペルソナリンクである。

ゲーム上では、3つのライフゲージの役割を持つ存在。自分がどんなペルソナ（人間性の側面）で他の人間と繋がっているか、そのペルソナでの繋がりをどれだけ大切にしているかが表れる。

「エッセンス表層」「エッセンス記録」「エッセンス根源」の3属性に別れており、それぞれに願望色が宿る。

ペルソナリンクは存在者がカラード彩能を行使したり、ダメージを受けたり、異能の存在と関わると摩耗する。

全てのペルソナリンクを失ったイグゾシスト存在者は、この世界から存在ごと消失してしまう。

一度失ったペルソナリンクを回復するためには、色喰らいを斃さなければならない。

## ＜願望色が意味する表＞

願望色	DARK	LIGHT
「赤—RED—」 征服と炎熱の願望色	残酷、暴力的、怒り、攻撃的、圧迫	正義感、勇気、英雄的、情熱、闘争心
「橙—ORANGE—」 独善と友愛の願望色	軽蔑、利己的、警戒、我儘、排他主義	愛情、友情、社交性、関心、優しさ
「黄—YELLOW—」 愚劣と希望の願望色	軽薄、愚かさ、未熟、大胆、騒々しさ	創造性、好奇心、希望、幸福、未来
「緑—GREEN—」 墮落と協調の願望色	狂信、服従、優柔不断、退屈、怠惰	敬愛、信頼、生命力、公平、癒し
「青—BLUE—」 絶望と叡智の願望色	絶望、恐怖、罪悪感、不安、冷酷	知性、清純、完全主義、勤勉、厳格
「藍—INDIGO—」 失意と研鑽の願望色	孤独、拒絶、悲しみ、畏敬、追憶	誇り、倫理、品格、直感、静寂
「紫—PURPLE—」 醜悪と神秘の願望色	嫌悪、執着、嫉妬、快楽、侮蔑	自己愛、二面性、神秘、夢想、神聖

## 3属性のペルソナリンク

## ●表層

クラスメイトや会社の同僚、顔見知りの隣人と接する際に表れるペルソナ。

「自分がどのような人間だと認識されたいか」が願望色として表れる。

## ●記録

芸術作品や仕事の成果物、スポーツのスコアなどで表れるペルソナ。

「何を思って物事を成してきたか」が願望色として表れる。

## ●根源

家族や恋人、親しい友人と接する際に表れるペルソナ。「自分という存在を証明するもの」が願望色として表れる。

## 存在者の武器、願望器

存在者となったときに手にする武器、それが願望器である。

願望器は存在者の願望が具象化したものだ。そのため、存在者ごとに異なる様々な願望器が存在する。

武器としての形状から持ち歩くための形状に変形させることができ、携帯状態もアクセサリや体に現れる刻印、スマートフォンや万年筆など、その存在者によって様々だ。

願望器には存在者が抱く願望そのものの願望色が宿り、オーラとして纏われる。

## 斃すべき敵『色喰らい』

人間の精神に取り憑き、願望を肥大化させて喰らう怪物。それが色喰らいである。

能力を持たない一般人は、その存在を認識できない。

取り憑く宿主が、願望を叶えたときに輝きを放つ願望色を喰らって成長する。

宿主に願望を叶えさせるための異能『依彩』を与える。宿主は色喰らいに願望を刺激され、依彩を用いた事件を起こすようになる。

成長した色喰らいは宿主からだけでなく、他の人間の願望色をも喰らうようになる。

プレイヤーが演じる存在者だけが色喰らいに対抗できる力を持っている。

## ●色喰らいの恐ろしさ

色喰らいに願望色を捕食された人間は、その願望色にまつわる感情を喪失してしまう。

そして、感情の喪失は時間が経つにつれて他の感情にも波及し、最終的には一切の感情を抱くことができない生ける屍となってしまふ。

宿主の願望を叶え、最大限まで成長した色喰らいは、人間の願望色だけでなく、存在そのものを直接喰らう能力を得る。

人間を喰らうための異空間『真彩域』を展開し、多くの人間を異空間内に引き摺り込む。

異空間の真彩域で色喰らいに喰われた人間は、現実世界でも死んだことになる。その際、色喰らいによるものではない別の理由で死んだ、という現実改変が起こる。つまり、色喰らいがその事件に関わっていたという本当の歴史は闇に葬られてしまうのだ。

犠牲者が少数だと小規模な事故などが起こったことになるが、犠牲者が増えるとさらに大きな災害やテロリズムなどの大事件が起こったことになってしまう。

## ●なぜ色喰らいと戦うのか

存在者は、自身の力の源であるペルソナリンクを回復するために色喰らいを斃そうとする。

色喰らいを斃すと、それまでに色喰らいが喰らってきた願望色がエネルギー体となった『存在粒子』が手に入る。

存在粒子のエネルギーを使い「自身がペルソナリンクを失わなかった世界に、現実を改変する」ことによって、失ったペルソナリンクを回復できる。

存在者はこの方法でのみ、失ったペルソナリンクを回復することができる。

## 世界観について

### ●どんな世界か

私たちが生きている世界とよく似た世界が、このゲームの舞台だ。

ただし、人類の天敵とも言える怪物「色喰らい」が存在する。

色喰らいに取り憑かれた人間は、異能の力「依彩」を用いて強引に願望を叶えようとするため、それによって引き起こされる不可解な事件や、凶悪犯罪がとても多い。

### ●普通の人はどう生きているのか

異能の力を持たない人間のことを『一般人』と呼ぶ。一般人は存在者の彩能や、色喰らいを認識することができないため、何も知らずに生きている。

色喰らいに襲われた一般人は、実際に何が起きているのかを認識できないため、ほとんどの場合、突如謎の怪奇現象に巻き込まれたのだと感ずることになる。