

判定の基本情報

判定はコイン
choice[表,裏]

または
choice[HEAVEN,HELL]
choice[RED,BLUE]
など対になる英単語二つで行う。

セッション開始の際、GMが好き決めて良い。

スキルの判定を行う場合の例

成否判定のあるスキルは、
スキルポイントを20pt振るごとに、コインを投げる回数を増やせる。
最大回数は100ptで5回。

該当スキルに60pt振った場合は、
一回の使用ごとに3回投げれることになる。

3回投げたうち、一回でも表が出れば、判定は成功となる。

草案色々

<基本スキル>

SP (スキルポイント) を消費し、シナリオ毎に装着する。
初期スキルポイントは300pt。

チェック(20~100) - 目星
ヒアリング(20~100) - 聞き耳
ミュート(40) - 消音。忍び足など
ハイド(40) - 隠れる、隠す
トリック(30) - 悪戯。手品などを含む
トラップ(30) - 悪戯。誘惑などを含む
トーキング(50) -
交渉。トリックやトラップと併用することでコインを増やせる (ルールにより補正)
コネクション(50) - 協力。他PCと宣言することでコインを増やせる (ルールにより補正)
チャンス(30~) - 30ptごとに他スキルの成否判定時のコインを一枚増やせる

●会話判定

シナリオ中、
PCのルールによってGMが与える。
PCがあらかじめ宣言しルールしてから、
GMが判断して与えることも可能。

任意のスキル判定の際、コインを振り直せる。
GMから与えられた場合+1回、PCが宣言し成功した場合+2回。

その場の全員に与えるか、該当するPCのみに与えるかはGM判断となる。

判定は下記のもの。シナリオ中"それぞれ"一回のみとなる。

シリアス - いい感じに真剣な空気になったら与えて良い。
コメディ - いい感じに笑える空気になったら与えて良い。
スタイリッシュ - いい感じにイケてる空気になったら与えて良い。

<成長システムについて>

シナリオクリアで得られる報酬

・スコア
(消費することで、ランクが上がったり、アイテムや名前がもらえる)

ランクが上がることで、
スキルの装着数やセッション中の最大コール数が増える

<スワイプスキル>

▼キリングコール

通常のコール

初期セット数は1回

アイテム<キャンディ>を使用することで、
セッション中の使用回数を1回増やせる

▼パーティーコール

初期セット回数は1回

3体以上のゴーストが発生している〈パーティ〉状態で発動可能
いわゆる必殺技。スweepワードを無視して
その場のゴーストを一掃できる。

▼デットエンドコール
3人以上でのコール
予定は未定

スーパースターのクラス

<スーパースターのクラス> @発案者ソヨゴ様

「クール」
「ラブリー」
「セクシー」
「カリスマ」
「ドラマティック」

の5つがある。該当するクラスによって効果が違う。
メインクラス/サブクラスの二つを選ぶことができる。

メインクラスに選んだものが効果を発揮する。
サブクラスはいわゆるフレーバーだが、
寄ってくるゴーストの性格にかかわることもあるようだ。

【クール】
冷徹な君は美しい。知的でスマートな君もここに該当するだろう。
「シリアス」判定で成功すれば、君のチャンスは二倍になる。

【ラブリー】
君は人を魅了する。愛されることを知りつくしている。
「コメディ」判定で成功すれば、君のチャンスは二倍になる。

【セクシー】
君の声、容貌、スタイルは、その・・・とってもセクシーだ。
「トリック」「トラップ」を使用する際、
コインを投げる数を+1していい。

【カリスマ】
君は人を率いる力がある。いわゆるカリスマってやつだ。
「トーキング」「コネクション」を使用する際、
コインを投げる数を+1していい。

【ドラマティック】
君には劇的な何かがある。それは容貌、性格、あるいは人生・・・
「スタイリッシュ」判定に成功すれば、君のチャンスは2倍になる。

キャラ作成の手引き

テンプレート

【バースネーム】（和名。苗字+名前）
【コールネーム】（カタカナ名。名前のみ）

【二つ名】
（初期は一つ）

【通り名やあだ名】
（フレーバー。記入は任意。好きに決めて良い、数はいくつでもいい）

【クラス】
メインクラス/サブクラスを記入
サブクラスはなくてもOK

【キリングコール】
（1つまで。記入は任意）

【パーティーコール】
（3つまで。記入は任意）

★概要 （キャラの設定詳細。本人の性格や、ミッドナイトグレイヴタウンでの生き立ち）