

※GMをする場合、プレイヤー用ルールも熟読しておくこと。

§ ステージ管理 [StageControl]

- ・1回のTRPGの集まりを”セッション”と呼ぶ。
- ・セッションは場面を区切った”ステージ”という要素を複数重ねて構成する。

○セッション上でのステージ構成

以下の流れでステージを処理する。

- ゼロステージ
↓
- ファーストステージ
↓
- メインステージ × PCの人数分ー＋
↓ ↑ × nクール
- サブステージ (省略可能) →→→＋
↓
- ラストステージ

○ゼロステージ

以下の手順で処理する。

- 必要ならGMが舞台背景や予備情報について説明する。
- キャラクターが無いプレイヤーはここで作成を行う。
- プレイヤー各自がキャラクターの自己紹介を行う。
- 以下の削除・修復・獲得の処理を行う。
 - ・所縁とそのチェックボックスを全て消去する。
 - ・テンポラリー・ゲージにチェックがあれば全て消去する。
 - ・LP/SPが低下していれば最大値に戻す。
 - ・財産ポイントを《財力》SLVだけ獲得
※キャラメイク直後のキャラはこの獲得の対象外
※《財力》SLV=0の場合は獲得なし。
- 望むなら各PCは財産ポイントに必要な装備を取得してもよい。

○ファーストステージ

以下の手順で処理する。

- GMが導入時の状況 (時期、季節や天候など) を説明する。
- プレイヤーが望むならPC同士の所縁の設定をここで行ってよい。

○メインステージ/サブステージ

以下の手順で処理する。

- スポットを当てる (GMがそのステージの主人公を指名する)。
※GMの左にいるプレイヤーのPCから順に当たるようにすることを推奨。
- GMが状況説明する。
- 主人公になったPCは、そのステージに登場する他のPC/NPCを指名する。
- 主人公になったPCは、そのステージに最初に行動できる。
※GMは必要に応じて主人公PCが行動できるように処理する。
- 主人公でないPCは、主人公PCの行動が終了したら、各自行動できる。
- 以後、状況に応じて描写と判定を行う。
- 途中からそのステージに登場したいPCがいる場合、登場できるかGMが判断。
- 場面転換
以下のいずれかの条件が成立したら、そのステージは終了。
 - 主人公が場所を移動する。
 - 場面をどこかへの移動中に設定した場合、その移動が終了する。
 - 状況が一段落したので、GMが場面を切り替えることを宣言する。
- そのメインステージが終了したら次のPC (左隣を推奨) にスポットを当てる。
- PC全員にスポットが当たったら、以降、必要に応じてサブステージを宣言する。
サブステージには以下の選択肢がある。
 - NPCだけが登場するGM用のステージとする。
 - NPCが主役とし、指定したPCを登場させるステージとする。
 - PCが全員登場する状況整理のステージとする。
 - サブステージを省略する。
- PCの人数分のメインステージ (+サブステージ) が終了したら1クール終了。

○バックステージ

ステージに登場していないPCは、全てバックステージにいるものとする。

○バトルステージ

- ・戦闘状態に突入する場合、GMはバトルステージに入ることを宣言する。
- ・スポットを当てるルールは適用されない。
- ・ステージが切り替わっていることに注意。
- ・バトルステージが終了したら、別のメイン (もしくはサブ) ステージに移行する。

○ラストステージ

シナリオの内容に決着がついたら、GMはラストステージに入ることを宣言し、以下の処理を行う。

- 必要に応じてNPCの今後の行動や結果を描写します。
- PCが最後に何かしたい行動があれば、後日談として他のPCやNPCと会話等

ができる。

- 経験点の配布することで、そのシナリオの終了宣言とする。

§ NPC [NonePlayersCharacter]

PCと互角以上に對抗できるNPCが必要な場合、以下を参考に強さを設定する。

◆表：NPC性能評価表

記：評価値 [-----] : CLV : SLV : HP : SP : エフェクト

A : 神域 5 [Precincts]	5	: 合計15 : +12 : +12	: 使用可能
B : 超人 4 [Superman]	4	: 合計12 : +9 : +9	: 使用可能
C : 達人 3 [Master]	3	: 合計9 : +6 : +6	: 使用不可
D : 玄人 2 [Expert]	2	: 合計6 : +3 : +3	: 使用不可
E : 素人 1 [Amateur]	1	: 合計3 : ±0 : ±0	: 使用不可

- ・CLV = キャラクターのCLVと同じ。
- ・SLV = 所持しているスキルのレベルの合計値
- ・HP = スキルとは別にHPに加算する。
- ・SP = スキルとは別にSPに加算する。
- ・エフェクト = テンポラリー/パーマメント・エフェクトは使用可能かどうか。

※GMは上記の表にとらわれず、エフェクトの使用など好きに決めてよい。