

◆エピソード1のはじまり (導入の一例)

その夜、君(たち)はとてつらい出来ごとがあり、寝付けなかった。いつの間にか周りが明るくなっていることに気づいてあたりを見回すと、白い霧に包まれた見覚えのない街の中に佇んでいることに気づく。

ここはどこで、どうしようと混乱していると、にこやかに近づいてくる人影。自分は世界を救う為の組織に所属して、君(たち)はロボを使って世界を救うのだという。

こうして、戦いの日々が始まった。

◆よくある質問と設定など

Q：ロボの名前や、色、形は？

A：PLが自由に決めてかまいません。決まらないようなら、組織名と同じデコヒレンで大丈夫ですし、PLで想像しやすいロボを想定してもらえば大丈夫です。

Q：なんでここに来てしまったの？

A：機構が世界を救うためにロボを動かせる人間を選んで転送してきているようです。世界の脅威が去った時に元に戻れると説明されています。

つらい出来事を抱えて元の生活を続けることにストレスを感じる心の波長と同調し、こちらの世界に呼びこんでいると言われています。(心の傷がロボを動かす条件だとも)悩んでいたつらい現実から逃げられることもあってかここでの生活を受け入れる人は多いようです。

Q：本部が占拠されたらどうなるの？

A：街自体を消滅させることで世界を救っています。テ・キを転送することで、いつも(別の)世界は救われているのです。

Q：転送されてきた人の生活は？

A：テ・キが来るまで操縦訓練を行い、メンタルケアや、装備の申請や、整備(エピソード1では割愛)などを行ったりします。戦いの緊張感の中で、だんだんとこちらの生活になじんでいくようです。

Q：操縦者以外にどんな人がいるの？

A：ストレスから回復できなくなった操縦者は、ロボを動かせないため、以降は技術者となり、ロボの整備といったサポートを担当しています。(戦いに耐えられない人もいます)

技術者の中から**管理者**が選ばれ、組織の運営、予算管理などを担当しています。つまり、みんなロボを操縦したことのある先輩方になります。

Q：人型以外のテ・キはどんなのがいるの？

A：さまざまな形状が確認されています。(エピソード1以降に使う場合は、サイコロを振った結果を以下の表に割り当てて使用してもかまいません。

サイコロの目・見た目、戦闘タイプ(攻撃力)、(補足)

1. 二足歩行型、格闘(3)、(人型とは違い、素手で攻撃します。背中を丸め、サルのように移動します)
2. 四足歩行型、格闘(3)、(獣のようにかみついてきます)
3. 鳥型、遠距離(1)、(近接だと届かないと思われがちですが、相手の攻撃時に接近するときに攻撃したとして判定します)
4. 不定形、格闘(3)、(どろどろとした粘液状の塊です)
5. 幾何図形型、遠距離(1)、(貫通能力を持ち、射程内の防御を成功していない全PLにダメージを与えます)
6. 魚型、近接(2)、(ゆらゆらと漂いながら迫ります)

なお、PLがダメージを受けた時に受けるストレスと、減少する操縦テンションはダメージと同じ数です。(格闘の場合はストレスチェックが3、操縦テンションは-3されます)

Q：操縦訓練などで、戦いのコツを教えたい場合は？

A：防御をうまく使って操縦テンションを高めるられることをPLが理解すると勝率が上がっていきます。

また、判定するだけで、ストレスの回復も起きるので、スキルも適度に使うといい点も伝えておくといいでしょう。共感を使ってストレスをコントロールしてスキル運用することなどを訓練中の描写に付け加えていくと戦いやすくなると思います。

共感を使って、PLの中でストレスを移していくのもポイントになっていきます。

何度か戦う中で気づいていくほうがそれっぽくなるようにしたら、ノーヒントで試してみるのもいいと思います。

Q：キャンペーンとして続けてみたいのだけど？

A：”人型以外のテ・キはどんなのがいるの？”という質問の答えのように、テ・キのバリエーションを変えたり、範囲攻撃を付与したりと、テ・キ指数をさらに+1しながら、テ・キの強さを上げつつ、進めていってください。