

ダイスでISやってみた

米粉パン食べたい

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

ダイスでssをやってみたかった。

反省はしている。後悔はしてない。

注意事項

このssではダイスを使って展開やキャラの強さを決めていきます。

また、そのため本文中に振られたダイスの詳細が出てきたり、キャラ崩壊が起こると思われまます。

そして作者はそんなにISに詳しくないです。

こんなssじゃねえ

安価スレでやって、どうぞ

本当にダイス振ってんのかよ

にわか帰れ

という方はブラウザバックをお勧めします

目次

ルール説明	1
キャラクターメイク	7
導入	7
導入2	14

ルール説明 キャラメイク

【ルール】

【基本ルール】

話の展開上重要な場面や、作者が展開に迷った際にダイスを振ることとで展開を決定します。

振るダイスは基本1―10ですが、たまに1―6等ののダイスも振ります。

ダイス表の内容は適当ですが、基本的に高ければ有利な展開になりやすく、10（クリティカル）の時はとんでもない展開になりやすいです。

【キャラステータス】

各キャラクターはそれぞれステータスとスキルを所持しています。ステータスの種類は、

【火力】 【耐久】 【敏捷】 【幸運】 【適性】 【必殺】
の6つです。

また、各ステータスはそのキャラが何が出来て何が出来ないのかを表しており、

火力は武装の多さ、威力

耐久はどれだけ頑丈で無茶出来るか

敏捷は動きの速さ、速度

幸運は運のよさ

適性は i s にどれだけ馴染んでいるか

必殺はイメージインターフェイスやワンオフアビリティを使いこなせるか、得意技があるか
となります。

スキルはそのキャラが特出して得意なもの、切り札を表します。

戦闘を優位にするものや、交渉を優位にするもの等があります。

【キャラの成長、スキル取得について】

戦闘や訓練によって能力が上昇したりスキルの取得が出来ます

スキルは1つ大きなイベントが終了した時に、1つ内容はランダム

で決定します。ですが、戦闘や訓練をしていなかった場合は取得出来ません

能力は各ステータスごとに必要経験値があるので、それを訓練や戦闘で貯めていきます。

【戦闘について】

戦闘は以下の流れで行われます。

- 1、先攻か後攻かの決定
- 2、ダイスで使用ステータスの決定
- 3、先攻が使用ステータス、もしくは除外ステータスを決定
- 4、後攻が使用ステータス、もしくは除外ステータスを決定
- 5、使用ステータスが3つ決まって無かった場合、先攻が使用ステータスを決定
- 6、使用ステータスの合計を算出しそこにスキルの補正を加え差を出す

7、6で出した差*5を行いそれを50に足す（引く）

8 1d100を行い7の値以下なら勝利、同値なら引き分け、越えたら敗北

となります。

【デッドエンドについて】

物語の途中主人公が死ぬ可能性があります。

確実に無いとは思いますが、フアンブルを出しまくるかもしれないので…

万が一出た場合そこで物語は終了にさせていただきます。

「ここはこうした方が良い」

「このスキルは強すぎる」

等の意見がありましたら、どんどん言っていたきたいです。

さて、

【キャラメイクを開始します】

【あなたはどんな主人公？】

1 d 1 0

1 一般人

2 転生者

3 転生者 チート有り

4 ワンサマー本人

5 憑依ワンサマー

6 一般人

7 転生者

8 転生者 チート有り

9 憑依ワンサマー

0 インフレ表へ

1 d 1 0 : 1 0 インフレ表へ

【で、結局何なんだよ】

1 d 6

1 白式に憑依したんご:

2 傭兵出身 なんか適性有ったから潜入

3 元実験体 i s コアと同化中

4 魔術師出身 i s に奇跡の片鱗見つけたから行ってくるわ

5 さすおに粹 お手製 i s とかもってる

6 一般人です (ガクブル)

1 d 6 : 3 元実験体 i s コアと同化中

【どうやって i s 学園に?】

1 d 6

1 隙を見て脱走 i s 学園関係者に保護

2 国が実験施設を破壊 i s 学園で保護

3 実験施設が送り込んだ 国とぐる

4 束さんが保護

5 色々あって実験施設が破壊 原作キャラに拾われる

6 おれよりつよいやつにあいにいく 実験施設を力で牛耳りました

1 d 6 : 2 国が実験施設を破壊

【何処の国が助けた？】

1d10

1 日本

2 アメリカ

3 イギリス

4 フランス

5 ロシア

6 中国

7 インド

8 日本

9 アメリカ

0 亡国「俺やで！」

1d10：8 日本

【見た目どんな感じ？】

1d6

1 赤目に白髪 綺麗じゃない ちょい気持ち悪い

2 平凡 黒目黒髪

3 (アニメ的な) 普通 色は後で

4 app3d6です 高かったら色決める

5 銀髪オッドアイ 人によっては引く

6 sanチエツクレベルです 高いか低いかは後で

1d6：4 app3d6です

3d6：11 ザ・平均値

よって黒目黒髪です

【ステ決めるぞオラア！】

1d6で決定

1—5は人間の範囲内

6は人外表へ

人外表 1：5 2—3：6

4：7

5：8

6：9

筋力3

耐久2

- 敏捷 5
- 幸運 1
- 適性 3
- 必殺 3

【ISどんなの？】

1 d 1 0

- 1 量産機です しかもロートル
- 2 量産機です
- 3 量産機のカスタム機です 敏捷特化
- 4 量産機です
- 5 量産機のカスタム機です 攻撃特化
- 6 専用機です 多分打鉄改的なものだと
- 7 専用機です むせる（確信）
- 8 量産機のカスタム機です 武装大量な汎用機です
- 9 量産機です

0 1 d 2 1：東さん 2：変態企業 降臨

1 d 1 0：1 0 1 d 2：1 東さん降臨

【どんな専用機？】

- 1 ランサー風味 スキル：ゲイボルク
- 2 バゼットさん風味 スキル：フラガラツク
- 3 ヅダ スキル：殺人的な加速
- 4 白式に対抗して百式はどうよ！ スキル：メガバズーカラン

チャー

- 5 量産機のカスタムってロマンあるよね！ スキル：EXAM
- 6 キガツクトワタシハバイドニナツテイタ スキル：フォース（デメリット有り）

1 d 6：5 量産機のカスタムってロマンあるよね！

【元の量産機は？】

1 d 4

1 ラファール

2 打鉄

3 イフリート (第2世代初期の機体)
4 陸ジム 同じく

1d4:3 イフリート

【装甲は?】

1:部分装甲2:全身装甲

1d2:2 全身装甲

【最後に主人公のキャラ着け】

1 ビビリ 碇のシンジ

2 ナルシ 海産物のシンジ

3 冷静沈着 分を弁えてる

4 熱い バトルジャンキー

5 平凡

6 平凡 ヤレヤレ系

7 主人公気質 かこいい

8 バトルジャンキー 仕事人タイプ

9 無口

0 精神年齢が幼い 実験のせい 俺は悪くねえ!

1d10:9 無口

【完了】

名前 大場 有

出身 研究施設

使用is イフリート改 (EXAM搭載機)

ステータス

火力 3

耐久 2

敏捷 5

幸運 1

適性 3

必殺 3

スキル EXAM:EXAMを起動し機体性能を上昇させる

必殺選択時、任意のステータスを一段階上昇

導入

——その場所に何時からいたのかは覚えていない
毎日行われる「実験」と「テスト」

何が何の為に行われているのかは自分達は知ることが出来ず、ただ生きていた

実験中、仲間が死ぬときがあった。自分が殺した時もあった。

何かを投与されて死にそうになった

全身を少しずつつ食いちぎられる様な痛みに耐えさせられた事があった。

一人、また一人と死んでいく仲間達。

泣いて、吐いて、殴られて、繰り返すうちに、泣くことは無くなり、悲しみもいつの間にか消えていた。

気が付けば自分の周りに仲間はいなく、「実験が成功した」と喜ぶ大人しかいなかった。

それから「テスト」は続いた。

ただ以前よりも少し楽な物になっていた。

大人達は楽しそうに「テスト」を行う。自分に「大丈夫か?」「壊れた場所はないか?」と聞きながら。

緩すぎるテスト、細々としたことを軽く済ませる大人達。

多分、大人達は喜び過ぎて気が抜けてたのだろう、

だからだろう、実験施設が特定されたのは

一瞬だった。気が付いたときにはそこは地獄で大人達は自分に助けを求めている。

「助けてくれ」無理だ、そんな傷は治せない

「あいつらを殺せ」無駄だ、どうせ自分はすぐ無力化される

「拾ってやった恩を忘れたのか?」知らない、そんな昔のことは覚えてない

叫び声と銃声が鳴り響き、大人達は死んでいった。
自分はそんな中をISと言うらしい物を展開して逃げ回る。
逃げて逃げて逃げた先にそいつはいた。

「そこまでだ」

目の前から女の声がする。
が、止まることなく駆け抜ける。
女は武器を構え、

「全員、撃て」

そう言い放ち、3方向から銃声が鳴り響いた。



【戦闘を開始します】

大場 有

火力 3 耐久 2 敏捷 5 幸運 1 適性 3 必殺 3

vs

ISパイロット+援護

火力 4 耐久 5 敏捷 4 幸運 6 適性 8 必殺 2

先制決定 スキルが無いため50%

1d100:56

後攻

ランダムで使用ステータスを決定します1d6 1:火力2:耐

久3:敏捷4:幸運5:適性6:必殺

1d6:1

火力使用

「敵は武器が貧弱だ！このまま押し切るぞ！」

相手の女は仲間に指示を飛ばす。

…判断が早い、かなりの強敵だ。

…押し通れるか？

先攻のステータス決定

敏捷を除外

「敵に動く隙を与えるな！とにかく打ち続ける！」

3方向からの銃弾が自分の動きを阻害する。

マズイ、このままでは…！

後攻のステータス決定

必殺を取得

「リミッター解除」

機体につけられていたリミッターを解除する。これで多少ではあるが、ましになる筈だ。

脚部6連装ミサイルポッドを目の前の女に向かって発射、それと同時に他の攻撃を無視して移動し、女に肉薄する。

「良い手だ、だが」

使用ステータスが3つ決まっていなかったため先攻のステータス決定

適性を取得

／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／

女はミサイルを容易く撃ち落とす。
が、

「……………」

ミサイルの爆煙で視界が塞がれ一瞬動きが止まる。いかにハイパーセンサーがあっても無意識の行動は押さえられない…！

イグニッションブーストを行い2本のヒートサーベルを一気に降り下ろす…！

／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／

火力 2 適性 3 必殺 3 合計 8

vs

火力 3 適性 8 必殺 2 合計 13

援護射撃発動 敵勝率+10%

勝率15%

1d100:80 敗北

／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／／

「——だが格上には通じん手だ」

「ウガッ…！」

勢い良く吹き飛ばされる。

何が起きた？何で攻撃された？理解出来ぬまま少しずつ意識が薄くなり…

【意識保てるか】

1d10

- 1 意識が無くなる ちよつと後遺症が…
- 2 意識が無くなる
- 3 意識が無くなる

- 4 意識が無くなる
- 5 意識が無くなる
- 6 意識が無くなる
- 7 意識を保てた
- 8 意識を保てた
- 9 意識を保てた
- 0 もつと輝けええええええええええ！

1d10：5意識が無くなる



「どうしてこうなった…」
ため息をつきながら私——織斑千冬はデスクワークに追われていた。

理由は数日前に行われたある研究施設の制圧の際に保護したある少年だった。

「まさか一夏以外にもi sに乗れる男がいるとは…しかもi sコアと同化してるとなるとかなりの厄ネタだ…」

そう、その保護した男は全身装甲のI Sから出てきたのだ。男がI Sを動かしていたというだけでも面倒なのに、こいつは体内にI Sコアがあるらしい。しかも取り出せば直ぐに死んでしまうほど、深く。

当然目を覚ましたら解放、とはならずここi s学園で保護することになったのだ。

ちなみにその問題の男は

【有は何処にいる？】

1 I S 学園

2 日本の軍事施設

3 日本の病院

4 I S 学園

- 5 倉持技研
- 6 行方不明

1d6:4 IS学園

【目を覚ましてる?】

- 1 覚ましてない ちよい危険
- 2 覚ましてない
- 3 覚ましてない
- 4 覚ましてない
- 5 覚ましてない
- 6 覚ましてない
- 7 覚ましてる
- 8 覚ましてる
- 9 覚ましてる
- 0 覚醒

1d10:7 覚ましてる

もうここ、IS学園に運び込まれている。

意外にも目を覚ました後、暴れることは無かったらしい。その後の身体調査も協力的でかなり早くIS学園に運び込めたとの事だった。

「だが解せんな、何故それ以外に何も問題が無い。他に何か副作用の1つや2つあってもおかしくない筈だ」

何度送られてきた書類を見てもisを動かした事とコアがあることと以外に異常は一切ない。さて

【これを千冬はどう考える?】

1d10

- 1 気のせいかな、早く寝よう
- 2 要注意だな
- 3 要注意だな
- 4 要注意だな
- 5 要注意だな
- 6 隠蔽された可能性があるな

7 隠蔽された可能性があるな

8 隠蔽された可能性があるな

9 そういえばあれの乗ってたイフリーストの製造国って…

0 陰謀を全て看破

1 d 1 0 : 4 要注意だな

「要注意だな…」

今手元にある資料だけではどうにもならん。

取り敢えず今できるのは、私担当のクラスに入れて見張る位か。

「さて、そうと決まれば終わらせてしまおうか」

そんな独り言を言いながら仕事を進める。

今年は今まで以上に面倒になりそうだ。

導入2

【そういえばこいつの一人称は?】

1 d 6

1 俺

2 僕

3 私

4 自分

5 下の名前

6 わい

1 d 6 : 2 僕

「今日の検査はこれで終了です。明日も少しですが検査があるので早めに寝て下さいね?」

「…分かりました」

検査が終了したらしく僕は解放された。

どうやら何の問題もなかったらしく、かなりスムーズに終了した。

…にしても寝るのは良いが何処で寝れば良いんだろうか?

「あの、僕の部屋は…」

「ああ、すみません!有さんの部屋は——」

【部屋はどこ?】

1 d 6

1 (部屋は) ないです

2 学生寮

3 職員寮

4 保健室

5 学生寮 (一夏の部屋予定)

6 スイートルーム的な

1 d 6 : 3 職員寮

「——職員寮にある空き部屋を使つて頂きます。生徒に見つかつてしまつと騒ぎになってしまうので。場所は——」

懇切丁寧な説明を聞き部屋の場所を把握する。

にしても、この話からすると僕に一人で部屋に行かせるつもりなのだろうか？こんな得体も知れない人物だというのに。

「…良いんですか？」

「え？何がですか？」

「…僕を一人にすることです」

何故僕は一人で行動できるのだろうか？泳がされているのだろうか？それとも自分の様なISパイロットだったら直ぐに捕獲できると考えているのだろうか。

どういう理由にしろ理解はできない。

だから直接聞いた。

彼女は少し困った顔で考えた後

「あなたがこの生徒だから、じゃ駄目ですか？」

——自分が今まで見たことのないような笑顔で、そう言った。



【束さんは原作通り？】

1d10

1 原作より外道

2 原作通り

3 原作通り

4 原作通り

5 原作通り

6 原作通り

7 原作よりマイルド

8 原作よりマイルド

9 原作よりマイルド

0 ヒロインです

1d10:9 原作よりマイルド

誰もが寝静まる深夜

IS学園の職員寮のある一室に彼女——束はいた

「うーん、どうしよつかなくこれ」

彼女の視線の先には一人の男が眠っている。

その男は女性にしか扱えない筈のISを動かした史上二人目の男性だった。

「乗れないようにしちゃっても良いけど、男がいつくん一人なのは可愛そうかな」

一人ブツブツと喋りながら10個以上はある仮想キーボードを叩き、何かを作る。

その作っている物を理解出来るのはこの世界に彼女しか居ないだろう。

それほどの物を彼女は男の処遇を考えるついでに作っていた。

エラーを一切吐き出すことなく順調にプログラムを追加されていく。

そして、いつの間にかそのプログラム群は1つの形を成し始めていた。

その名は「EXAMシステム」。機体性能を格段に向上させるOSであり、人の能力を擬似的に向上させる夢の様なシステム。——人の限界を考慮しないという一点を除けば。

「ありや、もう完成しそう。試しに作ってみただけど多分ちーちゃん位の人じゃないと使いこなせないしなく」

もったいないけど棄ててしまおう。そう考えた時

「そういえばこれ、使いこなせるかは置いといて耐えられる体は持つてるっぽい？のかな？」

ふと、側にいる男を見ながら、そんなことを思い付いた。

ほんの数秒の思考

その結果

「よし……この子の機体に組み込んだじゃおう！ついでに機体もちよつと改良しよつと、何でも直ぐ捨てるのは駄目だつてちーちゃんも言うてたし！」

ISを引っ張り出し色々付け加える。

当然バレないように隠蔽は完璧に、最初から搭載されていた機能だと

【導入クリアにより本来のステータスに変更されます】

名前 大場 有

使用IS イフリート

ステータス 火力 3 耐久 2 敏捷 5 幸運 1 適性

3 必殺 3

スキル 無し

←

名前 大場 有

使用IS イフリート改

ステータス 火力 3 耐久 2 敏捷 5 幸運 1 適性

3 必殺 3

スキル EXAM:戦闘時、必殺が使用ステータスに選ばれた時に
発動 任意のステータスを+1する

【戦闘による経験点の取得を行います】

使用ステータス 火力 適性 必殺

それぞれ1d3点の経験点を取得

火力 1d3:1/18

耐久 0/12

敏捷 0/30

幸運 0/6

適性 1d3:2/18

必殺 1d3:1/18

【EXAM内の人格が持つスキルを決定します】

1d6

1 戦術指示

2 愛ある罵倒

3 幸運の女神

4 人類の先

5 乙女は辛いよ

6 EXAMを担う者

1d6:6 EXAMを担う者

【ステータスが更新されました】

名前 大場 有 +EXAM (仮)
使用IS イフリート改

ステータス 【火力】 3 1/18

【耐久】 2 0/12

【敏捷】 5 0/30

【幸運】 3 0/6

【適性】 3 2/18

【必殺】 3 1/18

スキル 【EXAM】:戦闘時、必殺が使用ステータスに選ばれた時に発動 任意のステータスを+1する

【EXAMを担う者】:必殺が使用ステータスに選ばれている場合、発動可能

勝利判定を振りな

おす。但し、使用后【スキル:EXAM】による+値を消し、必殺を1減少させる。

一戦闘に一回のみ

