

[異能戦記~Different Earth~]

ルールチャート 1

◆表：スタイル一覧表

#	スタイル名	スタイル特典	行動方針
1	ヒーロー (英雄志願)	「運命神の恩恵」(ディスティニー・ベネフィット) セッション開始時の<運命点>獲得点数に+2	他人を救う。他人の役に立つ。
2	ガーディアン (守護者)	「強靱なる肉体」(ハイアー・タフネス) <生命力>の最大値に+10	仲間、弱者、依頼者などを守る。
3	エキスパート (凄腕の専門家)	「熟練技巧」(エキスパート・システム) 【異能】以外の行動カテゴリから1つ選択(後から変更不可)し、その判定時の2d6の出目に+1	得意な技術が活躍する機会を逃さない。
4	フィクサー (暗躍する調停者)	「行動支援」(ブースト・アシスト) <精神力>を2点消費し、他人の判定の2d6の出目に+1	誰かと誰かの間に立ち、その両方に関わる機会を逃さない。
5	アンチヒーロー (望まぬ力)	「剛健なる精神」(ハイアー・スピリット) <精神力>の最大値に+10	自分のためだと言い訳しながら他人を救う。
6	ダークヒーロー (揺らがぬ信念)	「迅速なる影」(ラビッド・シャドウ) <移動力>と<行動力>にそれぞれ+5	決断が必要な時、即決し容赦しない。

◆表：メインステータス一覧表 ※メインステータス=【】で挟んで表記。

#	名称	説明
1	【体力】	肉体的な強さ、健康さ、近接戦闘能力の高さを表す。
2	【機敏】	運動能力、操縦能力、隠密能力の高さを表す。
3	【知力】	知能の高さ、知識量、器用さ、射撃能力の高さを表す。
4	【精神】	知覚力、精神的な強さ、集中力、状況分析能力の高さを表す。
5	【異能】	魔術や超能力、突然変異などによる特殊能力の高さを表す。

◆表：行動力カテゴリー一覧表 ※行動力カテゴリー=《》で挟んで表記。

#	メインステータス	行動力カテゴリー	説明
1	【体力】	《頑強》	筋力の高さ、体の頑丈さ。
2		《持久》	持久力の高さ、長距離走、水泳、登攀といった競技の優秀さ。
3		《生存》	病気や毒に対する抵抗力の高さ、ジャングルや極地で生き残る能力。
4		《近接》	格闘や白兵戦武器を用いた近接戦闘能力の高さ。
5	【機敏】	《体術》	運動能力や反射神経の高さ。
6		《隠密》	気づかれぬように立ち回る技術。
7		《操縦》	乗り物への操縦適性(生き物を乗りこなすことも含む)。
8		《投擲》	手で投げつける武器を扱う戦闘能力の高さ。
9	【知力】	《器用》	手先の器用さ、芸術、修理、料理などの腕前、電子機器の扱い。
10		《知識》	理解力の高さ、様々な知識の豊かさ、言語能力も含む。
11		《財力》	経済力の高さ、自由に使える金銭の量。
12		《射撃》	弓や銃などの機器を使用して攻撃する射撃戦闘能力の高さ。
13	【精神】	《意志》	精神的な強さ、根性。
14		《知覚》	五感の鋭さ、勘の鋭さ。
15		《心理》	心理学、精神分析、行動分析、推理力。
16	【異能】	《交渉》	交渉や会話能力、説得力、コミュニケーション能力、歌唱力の高さ。
17		《魔法力》	魔力を呪文などによって変換し具現化する異能。
18		《超能力》	意志の力で物体に干渉/精神に感応する異能。
19		《超技術》	超古代や未来、別次元で開発された道具を扱う資格。
20		《異種族》	人間以外の知的種族が持つ特性を扱う。

◆表：運命転換表

#	効果	説明
A	リロールダイス	判定の結果を全て破棄してダイスを全て振り直す。
B	カバーリング	割って入り、攻撃目標を自分に強制変更させる。
C	ファストアクト	<行動力>に関係なく最初に行動する権利を得る。
D	シフトアップ	判定時に振った2d6の出目に+1する。他者の判定にこの効果を及ぼしてもよい。
E	シフトダウン	他者の判定時に振った2d6の出目を-1する。
F	フェイトヒール	即座に<生命力>を5点回復。<生命力>=0になった直後に使用してもよい。

※<運命点>消費は一度に1点まで。この効果発揮では行動を消費しない。

※運命転換によって発生する効果は、無理の無い範囲で自由に演出してよい。

※「カバーリング」を行った場合、攻撃目標を自分に強制変更させた上で、通常の

防御の判定を行うことができる。

※「カバーリング」を行った後の防御判定時は、別処理として運命転換を使用できる。

※「ファストアクト」を複数のキャラクターが使用した場合、その中の行動順番

は、<行動力>の高い順とする。

◆表：サブステータス一覧表 ※サブステータス=<>で挟んで表記。

#	名称	特性
1	<生命力>	<ul style="list-style-type: none"> ・どれだけの負傷や被害に耐えられるかを表す。 ・最大値と現在値で管理する。 ・<生命力>= (【体力】ランク値×【体力】ランク値)+【機敏】ランク値+5 で計算する。 <p>A) 減少</p> <ul style="list-style-type: none"> ・損壊ダメージ(物理的な打撃や損傷)を受けた時に減少する。最小値は0とする。 ・0になると昏倒状態となる。【体力】ランク値×1時間以内に手当を受けないと死亡する。 <p>B) 回復</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッション開始時に最大値まで回復。 ・他に行動をせずに休息のみを行った1日につき1点回復。 ・医療技術による手当:【器用】で判定。達成段階が中位成功以上なら1点回復。 ・異能による回復:回復量は異能効果を参照。
2	<精神力>	<ul style="list-style-type: none"> ・どれだけの疲労や消耗に耐えられるかを表す。 ・最大値と現在値で管理する。 ・<精神力>= (【精神】ランク値×【精神】ランク値)+【知力】ランク値+5 で計算する。 <p>A) 減少</p> <ul style="list-style-type: none"> ・消耗ダメージ(非物理的な消耗や疲労)を受けた時に減少する。最小値は0とする。 ・0になると昏倒状態となる。疲労が回復できない環境だと<精神力>が回復せず、意識が戻らない。<精神力>が全回復した段階で意識を取り戻す。 <p>B) 回復</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッション開始時に最大値まで回復。 ・他に行動をせずに休息のみを行った30分につき1点回復。 ・一晩眠るなど、十分に休息できたとGMが宣言した時、最大値まで回復。
3	<移動力>	<ul style="list-style-type: none"> ・一度に移動できる距離。詳細は戦闘ルールを参照。 ・固定値で管理する。異能や成長以外では基本的に変動しない。 ・<移動力>=【体力】ランク値+【機敏】ランク値 で計算する。
4	<行動力>	<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘中、この値の大きい順に行動できる。 ・固定値で管理する。異能や成長以外では基本的に変動しない。 ・<行動力>=【知力】ランク値+【精神】ランク値 で計算する。
5	<運命点>	<ul style="list-style-type: none"> ・運命に抗う力。 ・現在値のみで管理する。値はセッションを持ち越してできる。 ・キャラクター作成時は0点。 <p>A) 獲得</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッション開始時に各PCは<運命点>を2点獲得する。 ・<功績点>の消費による。「◆表:成長表」を参照。 ・運命神の祝福:判定時の2d6の出目が2だった場合、1点獲得する。 <p>B) 消費</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1点消費することで「◆表:運命転換表」の効果をもつ発揮できる。
6	<功績点>	<ul style="list-style-type: none"> ・試練や困難を乗り越えた先に得られる報酬。 ・現在値のみで管理する。値はセッションを持ち越してできる。 ・キャラクター作成時は0点。 <p>A) 獲得</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッション終了時、以下の観点で<功績点>を獲得できる。 <p>■功績評価</p> <ol style="list-style-type: none"> ①基本ポイント:セッション終了時、全員一律で5点獲得。 ②追加ボーナス:以下の項目を1つ満たしている毎に各自が<功績点>を1点獲得。 <ul style="list-style-type: none"> □他のPCと協力して行動できた。 □意志決定や作戦立案などリーダー的行動を積極的に行った。 □難問や困難な状況を上手くクリアできた。 □スタイルの行動方針を遵守できた(1回でも実行できたらOKとする)。 <p>※遵守できたらキャラクターシートの実行欄にチェックを入れておく。</p> <p>B) 消費</p> <ul style="list-style-type: none"> ・成長消費:セッション中でない時に「◆表:成長表」のとおり消費することで成長できる。

◆表：成長表

#	成長の対象	消費
1	メインステータスの上昇	次のランク値×20点消費で1ランク上昇\$
2	新しい異能効果の獲得	15点消費で1つ取得#
3	<運命点>の獲得	3点消費で1点獲得

\$:メインステータスのランクが上昇したら、サブステータスを再計算すること。

#:取得できる異能効果の数の上限=【異能】ランク値×2とする。