

# 【異能戦記～Different Earth～】

# ルールチャート 2

Edit by Adeth Windark/2022

◆表：等級表

ランク	ランク値	評価	説明
神級	9	神域	神々に匹敵する能力
星級	8	星域	銀河などの星界で通用する能力
天級	7	天域	惑星に影響を与えることが可能な能力
仙級	6	仙人	超人を導くことができる仙人級の能力
特級	5	超人	常人の範疇から逸脱した能力
上級	4	達人	常人の中では世界でトップクラスの能力
中級	3	玄人	平均的なプロ並みの能力
下級	2	人並	平均的な一般人の能力
無級	1	劣等	小学生程度、もしくはそれ以下の能力

◆表：達成段階表

段階名称	略称	点数評価	意味	効果値
完全成功	完	100点	非の打ち所の無い完璧な成果	ランク値x4点
上位成功	上	75点	期待以上の良い成果	ランク値x3点
中位成功	中	50点	平均的な成果	ランク値x2点
下位成功	下	25点	失敗ではない最低限の成果	ランク値x1点
失敗	失	0点	誰が見ても完全な失敗	0点

◆表：達成段階変換表

2d6	無級[1]	下級[2]	中級[3]	上級[4]	特級[5]	仙級[6]	天級[7]	星級[8]	神級[9]
12	完(4)	完(8)	完(12)	完(16)	完(20)	完(24)	完(28)	完(32)	完(36)
11	上(3)	上(6)	上(9)	上(12)	完(20)	完(24)	完(28)	完(32)	完(36)
10	中(2)	中(4)	中(6)	上(12)	上(15)	完(24)	完(28)	完(32)	完(36)
9	中(2)	中(4)	中(6)	中(8)	上(15)	上(18)	完(28)	完(32)	完(36)
8	下(1)	中(4)	中(6)	中(8)	中(10)	上(18)	上(21)	完(32)	完(36)
7	下(1)	下(2)	中(6)	中(8)	中(10)	中(12)	上(21)	上(24)	完(36)
6	下(1)	下(2)	下(3)	中(8)	中(10)	中(12)	中(14)	上(24)	上(27)
5	下(1)	下(2)	下(3)	下(4)	中(10)	中(12)	中(14)	中(16)	上(27)
4	失(0)	下(2)	下(3)	下(4)	下(5)	中(12)	中(14)	中(16)	中(18)
3	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)	下(5)	下(6)	下(7)	下(8)	下(9)
2	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)	失(0)

※括弧内の数字=効果値

## ●対抗判定

- 1) 能動者（攻撃者）と受動者（防御者）は、それぞれ2d6を振り、出目と判定に使用する【能力】ランクから、達成段階を求める。
- 2) 達成段階とランク値の比較で以下のように判定する。
  - A) 能動者の達成段階>受動者の達成段階なら、能動者の行動（攻撃）は成功。
  - B) 能動者の達成段階=受動者の達成段階の時、能動者のランク値>受動者のランク値なら能動者の行動（攻撃）は成功。
  - C) 上記以外は能動者の行動（攻撃）は失敗。

## ●状況判定

- 1) 行動者は、行動の内容と使用する行動カテゴリーを宣言する。
- 2) GMは行動の成功に必要な達成段階を決める。
- 3) 行動者は2d6を振り、判定に使用する【能力】ランクから達成段階を求める。
- 4) 行動者の達成段階≧GMが決めた達成段階なら、その行動は成功とする。

◆表：アクション一覧表

タイミング名	意味	説明
[メジャー]	能動	積極的に他に影響を与えようとする行動。 ・巡行移動：<移動力>×2m移動する。 ・攻撃行動：選択した目標にダメージを与える。 ・作業行動：多少時間のかかる攻撃以外の行動をする。 ・装備交換：使用中のものを収納し別のものを使用可能状態にする。 ・観察行動：周囲を観察して把握する。 ・[マイナー]と[オート]で可能な行動をする。
[マイナー]	準備	瞬間的に完了するような短い行動。 ・補助移動：<移動力>×1m移動する。 ・観察行動：周囲を観察して把握する。 ・使用準備：装備を使用可能状態にする。 ・[オート]で可能な行動をする。
[オート]	自動	ほとんど時間を必要としない行動。 ・破棄行動：装備を捨てる。 ・瞬間確認：一瞬だけ周囲を確認する。
[リアクト]	受動	相手の行動に合わせて反応する行動。 ・防御行動：物理的な攻撃を防御する。 ・抵抗行動：非物理的な攻撃に抵抗する。

◆表：命中判定表

#	攻撃方法	攻撃側メインステータス	⇒	防御方法	防御側メインステータス	ダメージ種別
1	近接攻撃	【体力】	⇒	物理的防御	【機敏】or【異能】	損壊
2	投擲攻撃	【機敏】	⇒	物理的防御	【機敏】or【異能】	損壊
3	射撃攻撃	【知力】	⇒	物理的防御	【機敏】or【異能】	損壊
4	異能攻撃／物理的	【異能】	⇒	物理的防御	【機敏】or【異能】	損壊
5	異能攻撃／非物理	【異能】	⇒	非物理防御	【精神】or【異能】	消耗

※【異能】で防御する場合は、適切な異能効果を使用する必要がある。

## ●戦闘ルール

- ・1ラウンド=約3秒とし、<行動力>の高い順に行動する。
- ・自分の行動順番で[マイナー]→[メジャー]の順に1セットとして行動できる。
- ・[オート]に分類される行動は、1ラウンドに1回のみ好きなタイミングで宣言することで実行可能。
- ・攻撃は「◆表：命中判定表」を参照して対抗判定を行う。
- ・異能でない攻撃が命中した場合、達成段階に対応した効果値を与えるダメージになる。
- ・異能による攻撃のダメージは、その異能効果の説明に従う。
- ・与えるダメージの種別は「◆表：命中判定表」を参照。

## ●ダメージ種別

- ・損壊ダメージ=物理的な怪我や破損を表す。<生命力>を減少させる。
- ・消耗ダメージ=エネルギー消費や疲労を表す。<精神力>を減少させる。

## ●手加減

- ・攻撃時に「手加減」を宣言しておく、攻撃命中時、<生命力>が0になるようなダメージを与えても、<生命力>=1点の状態に留まり、昏倒状態にさせないことができる。