

§ 10. 追加ルール

以下のルールを使用可能とするかどうかは、GMの判断とする。

○致死ルール

1) <生命力>の管理

- ・ダメージを受けた際の<生命力>の低下を、マイナスの値まで管理するようにする。例えば、<生命力>上限＝10のキャラクターが15点のダメージを受けた場合、<生命力>は-5の状態なるものとする。
- ・<生命力>が0以下になった場合、昏倒状態になるものとする。昏倒状態で【体力】×1時間以上放置されたら、死亡状態になるものとする。
- ・昏倒状態で手当や回復の異能を使用する場合、<生命力>＝0の状態であるものとして、所定の点数分、回復できる。
- ・死亡状態になった場合、蘇生効果のある異能を使用しなければ回復できない。

2) 部位破壊

- ・生き物の場合、<生命力>上限の半分（端数切上）以上のダメージを一撃で受けた場合、部位欠損が発生したとみなす。欠損部位は以下の表でランダムに決める。
- ・欠損した部位は、器官再生ができる異能でのみ元に戻すことができる。

◆表：欠損部位表

1d6：部位

- | | | |
|---|-------------------|-------------------------|
| 1 | ：眼（1d6：奇数＝右、偶数＝左） | ：視覚が必要な判定の2d6に-2 |
| 2 | ：耳（1d6：奇数＝右、偶数＝左） | ：聴覚が必要な判定の2d6に-2 |
| 3 | ：右腕 | ：右腕を使う作業が不可 |
| 4 | ：左腕 | ：左腕を使う作業が不可 |
| 5 | ：右脚 | ：片足だけなら<移動力>＝1、両足なら移動不可 |
| 6 | ：左脚 | ：片足だけなら<移動力>＝1、両足なら移動不可 |

- ・乗物の場合、耐久力の半分より大きいダメージを一撃で受けた場合、部品欠損が発生したとみなす。この場合、修理のために部品の生成や調達が必要になる（これが用意できないと回復できない）。部品欠損が発生した状態では、その乗物を操作する際の判定の2d6の出目に-4の修正を受けるものとする。

例1、<生命力>上限＝10のキャラクターが、一撃で5点以上（＝10÷2）のダメージを受けることになった場合、部位欠損が発生したものとして扱う。

例2、<生命力>上限＝15のキャラクターが、一撃で8点以上（＝15÷2、端数切上）のダメージを受けることになった場合、部位欠損が発生したものとして扱う。

3) 即死条件

- ・<生命力>上限の2倍のダメージを一撃で受けた場合、昏倒ではなく死亡したものとして扱う。
- ・<生命力>が0以下になってから、さらにダメージを受け、<生命力>上限と同じ値のマイナスにまで到達した場合でも死亡とする。

例1、<生命力>上限＝10のキャラクターが、一撃で20点以上のダメージを受けることになった場合、死亡したものとして扱う。

例2、<生命力>上限＝10のキャラクターが、<生命力>-1点の状態でも9点以上のダメージを受けることになった場合、<生命力>が-10、つまり<生命力>上限と同じマイナス値に達することになり、死亡したものとして扱う。

○元素属性ルール

- ・物質やエネルギーを総称して元素と規定し、それによる攻撃や防御の性質を元素属性として設定する。詳細は「◆表：属性一覧表」を参照。
- ・属性の記述が無い場合、「◆表：属性一覧表」を参照し、どのような攻撃がどの属性なのか確認すること。
- ・各種異能の内、スターソードについてのみ、例外的に火と光の二重燃体属性（デュアル・プラズマ・エレメンツ）とする。火と光のどちらかに無効化やダメージ減少効果があっても、両方が無効化やダメージ減少できなければ、その特殊防御能力は無いものとみなす。逆に火と光のどちらかに弱点がある場合は、そのまま記述通りの弱点であるものとする。この場合、火と光の両方に弱点があったとしても、特別にダメージの増加等は発生しないものとする。

○エクストラ運命転換

- ・1シナリオに1回のみ使用可能な特殊な運命転換。スタイル毎に設定されている。
- ・使用時に<運命点>を1点消費し、行動を消費しないのは通常の運命転換と同じ。
- ・下記の説明で「宣言」とあるのは、その効果を宣言／発揮できるタイミング。
- ・効果を発揮する際に、その効果にふさわしい演出を無理の無い範囲で行うこと。

1) ヒーロー

名称：英雄の大奮起（グレート・インスパイア）

宣言：いつでも

効果：自分を含む味方全員の<生命力>を即座に全回復する。

2) ガーディアン

名称：絶対守護の領域（アブソリュート・ガード・フィールド）

宣言：ダメージを受ける時

効果：受けるダメージを0にする。状態異常も防ぐ。範囲防御扱いとする。

3) エキスパート

名称：匠の神業（マスター・オブ・ゴッドアーツ）

宣言：その行動カテゴリーの判定時

効果：スタイルで選択している行動カテゴリーの判定時の2d6に+1ではなく+4できる。

4) フィクサー

名称：先見の備え（プレパレッド・リカバリー）

宣言：いつでも

効果：自分を含む味方全員の<精神力>を即座に全回復する。

5) アンチヒーロー

名称：道化の悪戯（クラウンズ・ミスディレクション）

宣言：目標の行動直後

効果：目標の行動を必ず失敗にする。判定を行う行動の場合、他に修正値があっても2d6の出目が2（失敗）だったものとして扱う。判定が行われない行動でも、故障や妨害などが発生し、それを実行できないようにできる。

6) ダークヒーロー

名称：破滅の一撃（フェイタル・ストライク）

宣言：攻撃命中時

効果：攻撃命中時に使用宣言し、そのダメージに+20する。自分以外の攻撃のダメージ増加に使用してもよい。
