

◆表：性能値評価表

性能値	【体力】の評価	【機敏】の評価
0	幼児	動けない
1	弱い	のろま
2	人間の平均より低い強さ	人間の平均より低い素早さ
3~4	人間の平均の強さ	人間の平均の素早さ
5~6	人間の平均より高い強さ	人間の平均より高い素早さ
7~8	プロ運動選手レベル	プロ運動選手レベル
9~10	強化されていない人間の最大	強化されていない人間の最大
11~12	強化された筋力/無比の強さ	強化された/無比の素早さ
13~14	人間を遙かに超えた強さ	人間を遙かに超えた素早さ
15~16	信じられない強さ	信じられない素早さ
17~18	圧倒的な強さ	圧倒的な素早さ
19~20	常命の者の中で最強	常命の者の中で最高の素早さ
21~25	別世界の強さ	別世界の素早さ
26~30	宇宙的な強さ	宇宙的な素早さ

性能値	【知性】の評価	【精神】の評価
0	意志がない(IQ=0)	注意力散漫
1	動物、意志薄弱(IQ=25)	奴隷の精神
2	低いIQの人間(IQ=50)	人間の平均より低い意志力
3~4	平均的なIQの人間(IQ=75~100)	人間の平均的な意志力
5~6	高いIQの人間(IQ=125~150)	人間の平均より高い意志力
7~8	天才レベルの人間(IQ=175~200)	不屈の精神
9~10	人間の限界(IQ=225~250)	人間の限界
11~12	強化された/無比の知性(IQ=275~300)	強化された/無比の意志力
13~14	人間を遙かに超えた知性(IQ=325~350)	人間を遙かに超えた意志力
15~16	信じられないほど高い知性(IQ=375~400)	信じられないほど強い意志力
17~18	圧倒的な知性(IQ=425~450)	圧倒的に強い意志力
19~20	常命の者の中で最高の知性(IQ=475~500)	常命の者の中で最高の意志力
21~25	別世界の知性(IQ=500以上)	別世界の意志力
26~30	宇宙的な知性(IQ=測定不能)	宇宙的な意志力

性能値	対応する強度の物質	対応する重量物
0	紙、肉	ローラースケート
1	バルサ材、ガラス	スケードボード
2	木材、布	自転車
3~4	金、皮革、硬質ゴム	手こぎオート
5~6	鉛、銀、骨、硬質プラスチック	原動機付き自転車
7~8	青銅、ファイバーガラス、石、ケブラー	バイク
9~10	ダイヤモンド、鉄、コンクリート	小型車
11~12	鉄筋コンクリート、銅	大型車
13~14	鋼との合金	ミニバン
15~16	チタン合金	トラック
17~18	防弾素材に使用される特殊合金	ヨット
19~20	アダマンチウム、魔法金属	ジェット飛行機
21~25	別世界の特殊合金	オイルタンカー
26~30	恒星の熱に耐える金属、神の鎧	高速道路

◆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]	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]	自動	ほとんど時間を必要としない行動。 ・ 破壊行動：装備を捨てる。 ・ 運命転換：<運命点>を消費した効果を生じさせる。
[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：運命転換表

#	効果	説明
A	振り直し	判定の結果を全て破棄してサイコロを振り直す。
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	先制行動	<行動力>に関係なく最初に行動する権利を得る。
D	状況有利	判定時に有利な要素を1つ得る。
E	<生命力>回復	<生命力>を5点回復する。最大値は越えない。
F	<精神力>回復	<精神力>を5点回復する。最大値は越えない。
G	打撃点強化	ダメージ計算時の打撃点に+5できる。
H	防御点強化	ダメージ計算時の防御点に+5できる。

※<運命点>1点消費で、上記の1つの効果を発揮できる。消費は一度に1点まで。
※自分が消費した<運命点>の効果を、他人に使わせることができる。その場合、その結果の可否に関係無く<功績点>を1点獲得できる。

◆表：ランク/性能値評価表

ランク	性能値	評価
常人	0~5	普通の人間のレベル
達人	6~10	訓練等により成長したトップクラスの人間のレベル
超人	11~20	魔術、異能力、突然変異などで到達する人外のレベル
仙人	21~30	神域に到達した存在や宇宙からの来訪者のレベル

◆表：配分点表

ランク	メインステータス		スキル		異能力 配分点修正
	配分点	上限値	配分点	上限値	
常人	15	5	5	2	+10
達人	25	10	10	4	+20
超人	35	15	15	6	+30
仙人	45	20	20	8	+40

◆表：簡易目標性能値表

性能値	評価
2	常人だと簡単
3	常人だと普通
5	常人だと困難
10	達人だと普通
15	超人だと普通
20	仙人だと普通

◆表：達成度評価表

達成度	評価	点数評価	難易度
1	失敗	0点	—
2	わずかな成功	20点	楽勝
3	半分だけ成功	40点	簡単
4	普通に成功	60点	普通
5	想定以上の成功	80点	困難
6	完璧な成功	100点	至難

◆表：武器性能値一覧

性能値	対応する武器の例
0	素手/鍔/頭突き、護身用の杖など
1	ナイフ/短剣、鞭、スリダグ、22口径の銃弾
2	片手用の刀剣、手斧、弓、38口径/9mm/5.56mmの銃弾
3	槍、片手用のメイス、クロスボウ、45口径/10mm/7.62mmの銃弾
4	両手用の剣/斧/メイス、マグナム弾
5	スレッジハンマーなどの重量破砕道具、重機関銃の弾丸(12.7~20mm)
6	機関砲の銃弾(30mm)、バズーカや携行用ロケットランチャー

◆表：防具性能値一覧

性能値	対応する防具の例
0	普通の衣類(冬服を含む)
1	部分鎧、革鎧、ライダースーツ、防弾ジャケット、小型の盾
2	軽装鎧、鎖帷子、ボディアーマー、中型の盾
3	重装鎧、板金鎧、パワーアシスターマーマー、大型の盾
4	特殊合金の鎧、機動隊用の金属製防盾
5	魔法の防具、防弾車両の装甲
6	装甲車の装甲

◆表：一般アイテム表

物品名	コスト	備考
携帯電話	1	舞台によっては無線機でもよい。
工具セット	3	修理や整備を行う際の《器用》の判定が有利となる。
生存キット	2	《生存》の判定が有利となる。
ノートPC	3	ネット検索などで《知力》の判定が有利となる。
応急キット	1	治療判定の際に有利となる。
栄養ドリンク	1	消耗品。1個で<精神力>を1点回復。

◆表：コスト評価表

コスト	評価
0	タダで入手できるもの
1~2	安価なもの/普及品/世界観として誰でも持っているもの
3~4	それなりの値段はするが普通に入手可能なもの
5~6	専門的な店なら普通に売られているもの
7~8	普通の生活には不要な高額品
9~10	注文生産しなければならないような高額品
11~12	借金すれば個人所有がギリギリ可能だと思える高額品

◆表：スタイル一覧表

#	スタイル名	スタイルボーナス	行動方針
1	ヒーロー (英雄志願)	<運命点>の最大値に+2	他人を救う。他人の役に立つ。
2	ガーディアン (守護者)	<運命点>の最大値に+1 <生命力>の最大値に+2	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)	スキルを1つ選択し、 そのレベルに+5	得意な技術が活躍する機会を逃さない。
4	フィクサー (調停者)	《心理》レベルに+5 《財力》レベルに+5	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)	【異能】性能値に+2	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)	<生命力>と<精神力>の 最大値にそれぞれ+2	決断が必要な時、即決し容赦しない。
7	イノセンス (無垢なる無知)	シナリオ中に<功績点>を 消費して成長できる	問題や困難な状況を打破するきっかけを作る。