
§ はじめに

○コンセプト

- ・ある因子と薬品の発見によって、全人類が異能力に目覚めていく世界。
- ・急激すぎる変化に、国家や社会が崩壊に向かおうとしている中で問われる。

「君は、その力で何を望む？」

○参考文献

このルールは以下の作品を参考に作成している。

- ・Marvel Super Heroes Adventure Game (TRPG、著：TSR. Inc/1998-2000)
 - ・マーベル・コミックの作品全般
 - ・DCコミックスの作品全般
 - ・イメージ・コミックの作品全般
 - ・ワンパンマン (漫画、著：ONE / 村田雄介)
 - ・僕のヒーローアカデミア (漫画、著：堀越耕平)
-
-

§ 用語集

- ・異能力 (いのうりょく) : Unusual Ability
超能力、魔術、突然変異などによって獲得された超常の力を異能力と呼ぶ。
 - ・異能力者 (いのうりょくしゃ) : Unusual Ability User
異能力を使うことができるもの。人間以外の生き物も異能力を使えることが確認されている。異能者 (いのうしゃ) と呼ばれることもある。
 - ・異能力因子 (いのうりょくいんし) : Unusual Ability Factor (UNAF)
DNAの中で発見された、ある塩基配列のパターン。このパターンを励起するように誘導すると、かなりの確率で異能力を発現させることができる。
 - ・異能力励起薬 (いのうりょくれいきやく) : UNAF Exciter
高い確率で異能力因子を励起させる薬品。旧型は液状で注射で投与するものだったが、安定せず、強力な異能力が発現することが多い代わりに、副作用として体の変異を引き起こすものが多かった。結晶化に成功して錠剤化された新型は、強力な異能力の発現する確率は下がったが、安定性が高く、発現率が格段に向上した。
 - ・潜在係数 (せんざいけいすう) : Latent coefficient
異能力因子の調査のために塩基配列の情報から算出される数値。この値が高いほど、強力な異能力を発現できると言われている。これを計測する専用のスキャナーが開発されている。
-
-

§ 世界観

○概略

- ・「異能力励起薬」が発見され、その製造方法が全世界に拡散された結果、誰もが異能者になれる時代が到来する。
 - ・私利私欲のために異能力を振るうものが蔓延し、社会が一度崩壊寸前まで追い込まれる。
-

- ・異能力を正しいことのために使い、社会を安定させようとする集団が、世界各地に出現し、彼らの活躍で社会は安定を取り戻していく。

○PCの立ち位置

GMは以下を参考に舞台とPCの立ち位置を決定しておくこと。

1) サバイバー

ジャンル：社会サバイバル

コンセプト：暴走する異能力者たちによって破壊された社会の中で出会った者達は、生き残るために協力していくことを決意する。

PC達の目的：

- ①暴走する異能力者と戦いながら生き残る。
- ②まともな社会が残っていると噂の都市を目指して旅をする。

2) 法の執行者

ジャンル：刑事もの

コンセプト：異能力を使った犯罪に対抗するため、法の執行機関である警察も異能力者をメンバーに加えていく。

PC達の目的：

- ①異能力者犯罪に対抗するために編成された警察や特殊部隊のチームで活動する。
- ②捕らえられた異能力犯罪者だが、司法取引により警察に力を貸す。

3) 英雄の卵

ジャンル：学園もの

コンセプト：異能力を正しく使うための学校が設立される。若者たちは、その学校で学び、自分の進むべき道を見出していく。

PC達の目的：

- ①異能力が発現している6歳以上の子供は、学校の生徒として入学する。
- ②後進の育成を憂う大人の異能力者は、教師として学校に関わっていく。

§ランク、性能値、補正值

能力やスキル、武器や防具、乗り物等の優秀さを「ランク」、「性能値」、「補正值」という単位で表現する。

○ランクと性能値

以下の表のとおりランクは4段階、性能値はそれに合わせた数値で評価される。

◆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

○補正值

- ・性能値を5で割った値（端数切捨）を「補正值」と呼ぶ。
- ・ルールや状況によっては、性能値ではなく補正值を使用することがある。

§ ステータス

- ・キャラクターを表現する要素を「ステータス」と呼ぶ。
- ・これには、メインステータス、サブステータス、スキルの3種類がある。

○メインステータス

- ・キャラクターを表現する基本となるもの。
- ・メインステータスはその名称を【】で挟んで表記する。
- ・メインステータスの性能値は「【○○】性能値」と記述する。
- ・メインステータスの補正值は「【○○】補正值」と記述する。
- ・メインステータスは以下の種類がある。

- 【体力】：肉体的な強さ、健康さ、近接戦闘能力の高さを表す。
- 【機敏】：運動能力、操縦能力、射撃戦闘能力の高さを表す。
- 【知性】：知能の高さ、知識量、器用さを表す。
- 【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。
- 【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。

○スキル

- ・訓練などによって得られる才能の高さをスキルのレベルとして表現する。
- ・スキルはその名称を《》で挟んで表記する。
- ・スキルのレベルは「《○○》レベル」と記述する。
- ・スキルの性能値は「《○○》性能値」と記述する。
- ・スキルの性能値＝スキルレベル＋対応するメインステータスの性能値となる。
- ・スキルの補正值は「《○○》補正值」と記述する。
- ・メインステータス毎に分類された以下の種類がある。

1) 【体力】系スキル

- ・《頑強》：筋力の高さ、体の頑丈さ
- ・《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
- ・《近接》：近接戦闘能力の高さ（素手での戦闘能力も含む）
- ・《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

2) 【機敏】系スキル

- ・《体術》：運動能力や反射神経の高さ
- ・《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）
- ・《射撃》：射撃戦闘能力の高さ（投擲武器の扱いも含む）
- ・《隠密》：気づかれずに立ち回る技術

3) 【知性】系スキル

- ・《知力》：理解力の高さ、様々な知識の豊かさ、言語能力も含む
- ・《器用》：手先の器用さ、芸術、楽器演奏、修理、料理などの腕前
- ・《電子》：電子機器やコンピューターを扱う才能
- ・《財力》：経済力の高さ、自由に使える金銭の量

4) 【精神】系スキル

- ・《感覚》：五感の鋭さ、勘の鋭さ
- ・《意志》：精神的な強さ、根性
- ・《戦術》：戦闘やスポーツなどにおける状況分析能力の高さ
- ・《心理》：交渉や会話能力、コミュニケーション能力、歌唱力の高さ

○サブステータス

- ・メインステータスやスキルから計算されるステータスをサブステータスと呼ぶ。
- ・サブステータスは<>で挟んで表記する。
- ・サブステータスは以下の種類がある。

1) <生命力>

- ・どれだけの負傷や肉体的消耗に耐えられるかを表す。
- ・負傷ダメージを受けたら、これから減少させる。0になったら気絶する。

- 2) <精神力>
 - ・ どれだけの疲労や精神的消耗に耐えられるかを表す。
 - ・ 疲労ダメージを受けたら、これから減少させる。0になったら気絶する。
- 3) <移動力>
 - ・ 一度にどれだけ移動できるかを表す。詳細は戦闘ルールで説明。
- 4) <行動力>
 - ・ 戦闘等、とっさの判断が必要な状況で、どれだけ先に行動できるかを表す。
 - ・ 戦闘中はこの性能値の高い者から先に行動できる。
- 5) <運命点>
 - ・ 運命に抗う力。
 - ・ 1点消費することで、下記「運命転換」のいずれか1つの効果を発揮できる。
 - ・ 一度に消費できるのは1点まで。
 - ・ 下記の効果の発生には行動を消費しない。

◆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>の消費によって発生する効果については、具体的にどうやったのかは問わない。しかし、より説得力を持たせるために、無理の無い範囲で演出を加えるのは自由とする。
- ※「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。
- ※「先制行動」を複数のキャラクターが使用した場合、その中での行動順番は、<行動力>の高い順とする。
- ※消費した<運命点>の効果を他者に使用させることが可能。その場合、その結果の成否に関係なく、即座に<功績点>を1点獲得する。

- 6) <財産点>
 - ・ キャラクターが使える金額や財産を数値で表現したもの。
 - ・ 武器や防具、その他のアイテムを入手したい場合、これを消費する。
- 7) <功績点>
 - ・ 試練や困難を乗り越えた先に得られる報酬。
 - ・ これを消費することでステータスを上昇させることができる（詳細は後述）。
- 8) <破壊力修正>
 - ・ 攻撃が命中した時にダメージに加算できる値。
 - ・ 攻撃方法に応じて以下の3種類がある。
 - A) <破壊力修正>近接：《近接》による攻撃の破壊力修正
 - B) <破壊力修正>射撃：《射撃》による攻撃の破壊力修正
 - C) <破壊力修正>異能：異能力による攻撃の破壊力修正

9) <防御力修正>

- ・攻撃を受けた時にダメージを減少できる値。
- ・使われた攻撃方法に応じて以下の2種類がある。

A) <防御力修正>対物理：負傷ダメージを与える攻撃に対する防御力修正

B) <防御力修正>非物理：疲労ダメージを与える攻撃に対する防御力修正

10) <破壊力>

- ・攻撃の際に相手に与えるダメージの大きさ。
- ・攻撃手段によって値が異なる。

11) <防御力>

- ・ダメージを受けた際に削減できる量。
- ・相手の攻撃手段によって値が異なる。

○サブステータスの減少と回復

以下のサブステータスは現在値と最大値を持つ。その減少と回復は以下のとおり。

1) <生命力>

A) 減少

- ・負傷ダメージを受けた時。
- ・異能力などで肉体的消耗を受けた時。

B) 回復

- ・セッション開始時に最大値と同じ値になる。
- ・応急手当：《知力》で判定し、達成値4以上なら《知力》補正值+1点の<生命力>を回復できる。
- ・長期間の治療入院などで回復できたとGMが宣言した時、最大値まで回復。
- ・回復効果のある異能力の使用目標となった時。

2) <精神力>

A) 減少

- ・疲労ダメージを受けた時。
- ・負傷ダメージを受けた時。
- ・異能力などで精神的消耗を受けた時。

B) 回復

- ・セッション開始時に最大値と同じ値になる。
- ・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。

○サブステータスの基本値と現在値

以下のサブステータスは基本値と現在値を持つ。その変化は以下のとおり。

1) <運命点>

A) 減少

- ・運命転換を使用した時。

B) 増加

- ・判定で「ジャックポット」が発生した（後述の判定を参照）時、現在値が1点増加する。この増加により現在値が基本値を超えてもよい。

C) 再設定

- ・現在所持している<運命点>を、セッション開始時に基本値と同じ値にする。

○サブステータスの増減

以下のサブステータスは現在値のみを管理する。その減少と増加は以下のとおり。

1) <財産点>

A) 減少

- ・武器や防具、その他のアイテムを入手する時。
- ・異能力などで財力が消耗する時。

B) 増加

- ・セッション開始時（キャラクター作成直後を含む）に《財力》補正值と同じ点数を入手。
- ・依頼達成等の報酬の入手時。

2) <功績点>

A) 減少

- ・性能値やスキルレベルを上昇させた時。

B) 増加

- ・セッション終了時の達成報酬として入手。
 - ・<運命点>を他人のために使用した時。
-
-

§ キャラクターの作成

以下の手順でキャラクターを作成する。

1) キャラクターレベル

- ・作成時のキャラクターレベルは1である。

2) PCのランク

- ・GMはシナリオの舞台設定とPCの立場から、PCを作成する基準となるランクを以下の表を参考に決定する。
- ・シナリオの都合等により、常人や達人のキャラクターを作成する場合、【異能】にはポイントを割り振ることができない（＝普通の人間）という制限をかけてもよい。

◆表：ランク選定表

ランク：キャラクターの状況設定

常人：PCはどこにでもいそうな一般人である。

達人：PCは訓練を受けた熟練者である。

超人：PCは異能の力を操る超人である。

仙人：PCは桁外れの異能の力を操る存在である。

3) スタイルの決定

- ・次項の「キャラクターのスタイル」の中から、キャラクターの行動方針であるスタイルを選択する。
 - ・「スタイル＝なし」とすることもできる。その場合、スタイルボーナスは無いが、行動方針に縛られることもなくなる。
 - ・スタイルを選択した場合、それから得られるボーナスの修正を加えて以下の作成を行うこと。
-

4) メインステータスの決定

- ・キャラクターのランクと配分点表から、メインステータスに配分できる点数と、1つのメインステータスに配分できる点数の上限値が決まる。
- ・配分点をメインステータスに割り振ること。その下限は1、上限はランクと以下表による。【異能】の配分のみ下限は0となる(=異能力が無いことにできる)。
- ・割り振られた点数は、そのメインステータスの性能値となる。
- ・メインステータスの補正值 = 性能値 ÷ 5 (端数切捨) の計算をしておく。
【異能】性能値が0の場合、後述の異能力は取得できないことに注意。

◆表：配分点表

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

5) スキルの決定

- ・キャラクターのランクと配分点表から、スキルに配分できる点数と、1つのスキルに配分できる点数の上限値が決まる。配分点をスキルに割り振ること。
- ・割り振られた点数は、そのスキルレベルとなる。
- ・スキルの性能値 = スキルレベル + 対応するメインステータスの性能値とする。
- ・スキルの補正值 = 性能値 ÷ 5 (端数切捨) の計算をしておく。
- ・スキルレベルが0なら、その性能値 / 補正值は対応するメインステータスと同じとなる。

6) 欠点

- ・キャラクターをより特徴付ける要素として、望むなら「欠点一覧表」から好きなものの取得してよい。
- ・欠点を取得すると、それに応じて後述の異能力配分点が増加し、ペナルティーを受けるようになる。
- ・説明の中で「必ず不利になる」とある場合、いくら有利な要素の方が多くても、必ず不利な要素の方が多くものとして判定を行う。

7) 異能力配分点の決定

- ・キャラクターのランクと以下の表から修正値を取得する。
- ・【異能】性能値 + 異能力配分点修正 = 異能力配分点とする。

◆表：異能力配分点修正値表

ランク	配分点修正
常人	+10
達人	+20
超人	+30
仙人	+40

8) 異能力の取得

- ・「異能力一覧表」を参照し、異能力配分点を性能値として割り振ることで異能力を取得する。
 - ・異能力によって割り振りの下限と上限が設定されているので注意。
 - ・特に記述が無い借り着、この下限 / 上限は、異能力を取得する際の制限であって、成長時は関係無い。
 - ・異能力の性能値が決定したら、5で割って補正值を計算しておくこと。
- ※特に記述が無い限り、同じ異能力を複数取得することはできない。選択の仕方によって同じ異能力が複数回取得するようになる場合、一番性能値の高いものを有効とし、それ以外は無駄(削除)となる。

9) サブステータスの計算

メインステータス、スキル、異能力の性能値／補正值が決定したら、以下の式に従ってそれぞれのサブステータスを算出する。

- ・〈生命力〉＝《頑強》性能値＋《持久》性能値
- ・〈精神力〉＝《意志》性能値×2
- ・〈移動力〉＝《持久》性能値＋《体術》性能値
- ・〈行動力〉＝《戦術》性能値＋《心理》補正值
- ・〈運命点〉＝【精神】補正值＋キャラクターレベル
- ・〈財産点〉＝《財力》性能値＋5
- ・〈功績点〉＝0
- ・〈破壊力修正〉近接＝《頑強》補正值
- ・〈破壊力修正〉射撃＝《器用》補正值
- ・〈破壊力修正〉異能＝【異能】補正值
- ・〈防御力修正〉対物理＝《頑強》補正值
- ・〈防御力修正〉非物理＝《意志》補正值
- ・〈破壊力〉＝武器に対応した計算を行う（キャラクターシート参照）
- ・〈防御力〉＝防具に対応した計算を行う（キャラクターシート参照）

10) 必要なら〈財産点〉を消費して、武器／防具／アイテムを取得する。

11) 名前、年齢、性別等の設定を決める。

○キャラクターのスタイル

- ・キャラクターをより特徴付け、個性や行動方針を際立たせるために、「スタイル」を設定することができる。
- ・以下から選択し、スタイル毎のボーナスを得るが、行動方針の遵守が必要。
- ・スタイルボーナスでステータスが変化する場合、それに合わせて修正すること。

1) ヒーロー（英雄志願）

- ・イメージ：英雄に憧れる者、英雄になろうとしている者、英雄になった者。
- ・スタイルボーナス：〈運命点〉の最大値に＋2
- ・行動方針：他人を救う。他人の役に立つ。

2) ガーディアン（守護者）

- ・イメージ：力を守るために使うことを決めた者。騎士。護衛。
- ・スタイルボーナス：〈運命点〉の最大値に＋1、〈生命力〉の最大値に＋2
- ・行動方針：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）

- ・イメージ：特定技術の専門家。その技術の高さで世間を渡っていく者。
- ・スタイルボーナス：スキルを1つ選択し、そのレベルに＋5
- ・行動方針：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）

- ・イメージ：機知と英知で世間の表裏を渡る者。善悪関係なく人と人の関わり合いの中こそが活躍の場。
- ・スタイルボーナス：《心理》レベルに＋5、《財力》レベルに＋5
- ・行動方針：誰かと誰かの間立ち、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）

- ・イメージ：望まぬ力に振り回される者、望まぬ力が不幸を呼んでしまった者。望まぬ力のために挫折を経験し、英雄的素質を内包しながら光の下に出ることを良しとしない者。
- ・スタイルボーナス：【異能】性能値に＋2
- ・行動方針：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 (揺らがない信念)

- ・イメージ：反社会的であっても自らの正義や信念を貫く者。復讐者。執行者。
- ・スタイルボーナス：<生命力>と<精神力>の最大値にそれぞれ+2。
- ・行動方針：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)

- ・イメージ：異能力を持たない一般人、もしくは異能力に覚醒していない者。何者でも無いが故に何者にもなれる潜在能力を秘めた存在。
- ・スタイルボーナス：シナリオ中<功績点>を消費して成長できる。
- ・行動方針：問題や困難な状況を打破するきっかけを作る。
- ・制限：キャラクター作成直後のセッションでは、【異能】性能値が1以上であって異能力が使えない状態で開始する。GMは覚醒の機会を用意すること。異能力配分点を全て、もしくは部分的に使用せずに残しておき、セッション中に覚醒するタイミングで取得する異能力を決めてもよい。

§ チーム

○チームアップ

- ・2名以上のキャラクターが参加してチームを組むことを「チームアップ」と呼ぶ。
- ・チームアップしたら、キャラクターシートの「チームアップ」の前の口にチェックを入れる。
- ・チームの参加者は、それぞれ<チーム運命点>を1点獲得する。
- ・いつチームアップするかは、チームに参加するキャラクターの総意で決めること。

○リーダー

- ・チームアップしたら、その中からリーダーを決める。リーダーになった場合、キャラクターシートの「チームリーダー」の前の口にチェックを入れる。
- ・リーダー以外のチーム参加者は「メンバー」と呼ぶ。
- ・リーダーはチームの意思決定や指揮などのリーダー的行動を行う義務がある。その行動は<功績点>の獲得で評価される。
- ・リーダーは、<リーダー運命点>を1点獲得する。

○<チーム運命点>と<リーダー運命点>

- ・<チーム運命点>と<リーダー運命点>は、どちらも消費することで通常の<運命点>と同様に運命転換の効果を得ることができる。
- ・<チーム運命点>は、通常の<運命点>と同時に消費することができ、運命転換の効果を重ねて得ることができる。
- ・<リーダー運命点>はリーダーしか使用できないが、その効果は<チーム運命点>と同じとする。
- ・リーダーは<チーム運命点>と<リーダー運命点>の両方を同時に消費してよい。

○解散

- ・意見の相違などでチームから離脱／離反した場合、チームは解散となる。
- ・解散した時点で、全員の持つ<チーム運命点>と<リーダー運命点>は失われる。
- ・チームアップによって<チーム運命点>、<リーダー運命点>を獲得できるのは、1シナリオに1回まで。途中でチームを解散して、再度チームアップしても<チーム運命点>、<リーダー運命点>獲得できない。
- ・シナリオ終了時は、自動的にチームは解散となることに注意。

S 装備

○武器と防具

- ・武器と防具はステータスと同様に性能値を持つ。補正値は無い。
- ・世界観によってどの程度の武器／防具が入手可能かは、GMが決定すること。
- ・舞台が現代の場合、個人で購入し運用可能なのは、性能値が武器なら+4以下、防具なら+3以下のものに限られるものとする。
- ・武器／防具の購入には、その性能値の2倍の〈財産点〉を消費が必要。

◆表：武器性能値一覧

性能値：対応する武器の例

- 0：素手／蹴り／頭突き、護身用の杖など
- 1：ナイフ／短剣、鞭、スリング、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碎道具、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

※武器の具体的な形状は自由とする。

※矢／銃弾の所持数は管理を省略する（必要なだけ所持しているものとする）。

※片手でも両手でも使える武器は、両手用として購入する。

※飛び道具の具体的な射程距離は設定しない。届くかどうかはGM判断とする。

◆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、パワーアシストアーマー、大型の盾
- 4：特殊合金の鎧、機動隊用の金属製防盾
- 5：防弾車両の装甲
- 6：装甲車の装甲

○一般アイテム

以下の表にあるコストと同じ〈財産点〉を消費することによって入手可能とする。

◆表：一般アイテム表

#)	物品名	コスト	備考
1)	携帯電話	1	舞台によっては無線機でもよい。
2)	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。
3)	生存キット	2	《生存》の判定が有利となる。
4)	ノートPC	3	ネット検索などで《知力》の判定が有利となる。
5)	応急キット	1	治療判定の際に有利となる。
6)	栄養ドリンク	1	消耗品。1個で〈精神力〉を1点回復。

○その他のアイテム

GMは足りないと思うものを、以下の表を参考に随時設定してよい。

◆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あるもの
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

○購入判定

1) 武器・防具の購入

- ・目標性能値＝その武器・防具の性能値×2として《財力》で判定。
- ・達成値＝4以上なら購入に成功。
- ・購入に成功したら、目標性能値と同じだけの〈財産点〉を消費する。

2) その他のアイテムの購入

- ・目標性能値＝アイテムのコスト×2として《財力》で判定。
 - ・達成値＝4以上なら購入に成功。
 - ・購入に成功したら、コストと同じだけの〈財産点〉を消費する。
 - ・コストが4以下なら判定不要で入手できるとしてもよい（GM判断）。
-
-

§ 行為判定

○使用するサイコロ

使用するサイコロは6面体を3個。以下、これを3d6と表記する。

○判定の手順

- 1) PCは行動とその判定に使用するメインステータス、もしくはスキルを宣言する。その性能値を「行動性能値」とする。
- 2) GMはその行動の内容と「性能値評価表」から、どの程度の性能値があれば50%の確率で成功するかを決定する。その性能値を「目標性能値」とする。
- 3) 下記の条件に当てはまる毎に有利／不利な要素としてカウントする。同一項目でも複数ある場合（例えば味方の援護が2つ、敵の妨害が3つといった具合）は、それぞれカウントすること。下記以外にも該当要素があればそれをカウントすること。

①有利な要素

- 行動性能値＞目標性能値の場合。
- 味方の援護／支援がある。
- 風上や地形など状況的に有利な環境にいる。

②不利な要素

- 行動性能値＜目標性能値の場合。
- 相対しているもの以外からの妨害／邪魔がある。
- 風下や地形など状況的に不利な環境にいる。

4) 3d6を振る。

- 5) 有利な要素と不利な要素の数で、どの出目を採用するかが決まる。
 - ・有利な要素の数＞不利な要素の数の時、一番高い出目を採用する。
 - ・有利な要素の数＝不利な要素の数の時、真ん中の出目を採用する。
 - ・有利な要素の数＜不利な要素の数の時、一番低い出目を採用する。

6) 採用された出目＝達成値とする。

○判定の難易度設定と有利／不利

行動とその状況から「50%程度の確率で成功するのに必要と思われる能力の高さ」を「性能値評価表」から「目標性能値」を決定する。

例1) 瓦礫を押し上げるのに《頑強》で判定する。「性能値評価表」でそのスキルに対応する【体力】の欄を確認し、瓦礫を押し上げるには「プロ運動選手レベル」の力が必要と考え、目標性能値を7とした。《頑強》性能値が7より小さければ不利、7より大きければ有利な状況となる。

例2) 人間では解けないと言われている問題を解くために《知力》で判定する。「性能値評価表」でそのスキルに対応する【知性】の欄を確認し「人間の限界」よりも上と考えて、目標性能値を11とした。《知力》性能値が11より小さければ不利、11より大きければ有利な状況となる。

○簡易難易度設定

「性能値評価表」から目標性能値を設定するのが面倒な場合、以下の表を用いて設定してもよい。

◆表：簡易目標性能値表

目標性能値	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

○ジャックポット：Jackpot

- ・判定で振った3 d 6の出目が以下の場合、ジャックポットが発生する。
- ・判定の成功/失敗に関係なくジャックポットは発生する。

- 1) フラットケース(Flatcase)：判定で振った3 d 6の出目が全て同じ。
 - ・出目=1 1 1、2 2 2、3 3 3、4 4 4、5 5 5、6 6 6
- 2) ステアーケース(Staircase)：判定で振った3 d 6の出目が連番。
 - ・出目=1 2 3、2 3 4、3 4 5、4 5 6

○達成値の評価

GMは達成値と以下の表から、行動がどの程度成功したのかを判定する。

◆表：達成値評価表

達成値	評価	点数評価	難易度
1	失敗	0点	一
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

○対抗判定

行動が対立する場合、その結果を判定することを「対抗判定」と呼ぶ。以下の種類がある。

1) 抵抗判定

- ・攻撃、もしくは影響を与える側を能動側と称する。
- ・防御、もしくは影響を受ける側を受動側と称する。
- ・お互いが有利不利の要素を計算して判定を行い、達成値を出す。
- ・能動側の達成値 > 受動側の達成値なら能動側の勝利、そうでなければ受動側の勝利とする。

2) 競争判定

- ・各自が有利不利の要素を計算して判定を行い、達成値を出す。
 - ・達成値が一番高い者が勝利。達成値が一番高いものが複数いる場合、判定に使用した性能値が一番高い者が勝利。性能値も同じなら、同率勝利、もしくは引き分けとする。
-
-

§ 戦闘ルール

○戦闘の処理時間単位

- ・戦闘は「ラウンド」という単位で処理する。1ラウンド=約3秒程度とする。
-

○行動順番

- ・1ラウンド毎に、<行動力>の高い順に行動する。
 - ・全員が1行動終了したら1ラウンド終了。
-

○アクションの分類

戦闘中の行動をアクションと呼び、タイミングに準拠した以下の分類がある。

◆表：アクション分類表

#)	タイミング名	(意味)	説明
1)	[メジャー]	(能動)	積極的に他に影響を与えようとする行動。
2)	[マイナー]	(準備)	瞬間的に完了するような短い行動。
3)	[オート]	(自動)	ほとんど時間を必要としない行動。
4)	[リアクト]	(受動)	相手の行動に合わせて反応する行動。

○アクションの種類

各アクションで可能な選択肢は以下のとおり。GMは以下に無い行動も随時判断して処理すること。

1) [メジャー]

- ・巡行移動：<移動力> × 2 m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。

2) [マイナー]

- ・補助移動：<移動力> × 1 m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。

3) [オート]

- ・破棄行動：装備を捨てる。
- ・運命転換：<運命点>を消費した効果が発生させる。

4) [リアクト]

- ・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。
-

○戦闘中の行動

- ・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。それぞれ [マイナー] で何をするのか、 [メジャー] で何をするのか宣言が必要。
- ・ [オート] に分類される行動は、好きなタイミングで宣言することで実行可能。ただし、同じ内容の効果を1ラウンドに2回以上使用することはできない。

○命中判定

- ・ [メジャー] で攻撃行動を選択した場合、攻撃目標との対抗判定を行う。攻撃目標になったものは、対応する [リアクト] の処理を行うことになる。
- ・ 防御側が判定に使用するスキルは、攻撃側の手段によって以下の表のとおり。

◆表：命中判定使用スキル表

#)	攻撃側の手段	: 防御側使用スキル
1)	《近接》による攻撃	: 《近接》 or 《体術》※
2)	《射撃》による攻撃	: 《体術》
3)	異能力による物理攻撃	: 《体術》
4)	異能力による非物理攻撃	: 《意志》

※防御側はどちらのスキルを使用してもよい。

○破壊力と防御力

1) 破壊力

- ・ 武器によって与えられるダメージの大きさを<破壊力>と称する。
- ・ 近接武器の攻撃による<破壊力>=武器の性能値+<破壊力修正>近接とする。
- ・ 射撃武器の攻撃による<破壊力>=武器の性能値+<破壊力修正>射撃とする。
- ・ 異能力の攻撃による<破壊力>=<破壊力修正>異能となる。異能力の説明に<破壊力>の記述がある場合は、それに従う。

2) 防御力

- ・ 防具によって軽減できるダメージの大きさを<防御力>と称する。
- ・ 防具による<防御力>=鎧の性能値+盾の性能値+<防御力修正>対物理とする。
- ・ 鎧と盾を両方使用している場合、以下の状況で不利な要素の1つとして扱う。
 - A) 移動に関する行動、もしくは移動しながらの行動。
 - B) 空気抵抗や水圧など、動きに制限が発生する状況での行動。

○投擲武器

- ・ 射撃武器を選択した際、投擲武器とすることができる。
- ・ 投擲武器による攻撃は《射撃》で判定する。
- ・ 投擲武器の攻撃による<破壊力>=武器の性能値+<破壊力修正>近接とする。

○ダメージ

攻撃が命中したら、以下の式で防御側が受けるダメージを計算する。

- 1) 打撃点=攻撃側の達成値+使用した武器、もしくは異能力の<破壊力>
- 2) 防御点=攻撃に対応した防御側の<防御力>
- 3) 打撃点-防御点=防御側が受けるダメージ

※物理的な攻撃は、原則として「負傷ダメージ」を与えるものとする。

※非物理的な攻撃は、原則として「疲労ダメージ」を与えるものとする。

○負傷ダメージ

負傷ダメージを受けたら、以下の手段で減少させる。どのような配分で減少させるかは自由。

- ・ 負傷ダメージ1点につき<生命力>を1点減らす。
- ・ 負傷ダメージ1点につき<精神力>を2点減らす。

○疲労ダメージ

疲労ダメージを受けたら、以下の手段で減少させる。

- ・ 疲労ダメージ1点につき<精神力>を1点減らす。

○気絶と死亡

1) 気絶

- ・ <生命力>か<精神力>のどちらかが0になったら気絶する。

2) 死亡

- ・ <生命力>と<精神力>の両方が0になったら死亡する。
- ・ 気絶状態で「止めを刺す」と宣言されたら死亡する。

§ 異能力

○異能力一覧表

- ・ 異能力はその名称を<[]>で挟んで表記する。
- ・ 各異能力の詳細は「異能力一覧表」を参照。
- ・ 説明に「常時」とあるものは、その効果が常に発揮されている状態であることを表す。
- ・ 説明に「メジャー」、「マイナー」、「オート」、「リアクト」とある場合、そのタイミングで記述されている効果を使用、もしくは維持することができる。これらの各タイミングで一度に使用できる異能力は1つだけ。
- ・ 「副次：」は、その異能力を所持していることで発生する副次効果を表す。
- ・ 一覧表の系統（メインステータス）とスキルの欄は、その異能力をカテゴリー分けした際の基準になるもの。特に記述が無い限り、その系統とスキルはその異能力に直接影響を与えない。

○副次効果

- ・ 異能力にはそれを持っていることで得られる付随的な効果が存在する。
- ・ 異能力や副次効果の説明で、他の異能力を使用できる、もしくは得られると記述がある場合、そこで指定された異能力の副次効果は使用できないものとする。

例、<[腐食]>を持っていると副次効果として<[耐性（腐食）]>を得る。この副次効果で得たものは、本来の<[耐性]>が持つ副次効果「装備品耐性」の効果は得られない。

○エレメント表

様々な元素や属性、要素、現象を、このルールでは総称して「エレメント」と呼ぶ。エレメントを決める必要がある場合、エレメント表からサイコロを振るか選択する。

§ 成長

○<功績点>の獲得

セッション終了時、以下の観点で<功績点>を獲得できる。

1) 基本ポイント

セッション終了時、全員一律で5点獲得する。

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点獲得する。

- 他のPCと協力して行動できた。
- チームアップを行い、セッション終了までリーダー、もしくはメンバーとしてチームに参加した。
- チームのリーダーとなり意志決定や作戦立案などリーダー的行動を適切に行った。
- 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）。
- 難問や困難な状況を上手くクリアできた（GMが評価する）。

○＜功績点＞の使用

以下の種類がある。上昇させた内容によって、関連する性能値、補正值、サブステータスを再計算すること。原則として、この成長はセッションとセッションの間でのみ実行できる（スタイル「イノセンス」を選択時はこの例外となる）。

◆表：成長表

#) 対象	：	＜功績点＞消費	⇒	効果
1) キャラクターレベル	：	10点消費	⇒	1上昇
2) メインステータス	：	20点消費	⇒	1上昇※
3) スキルレベル	：	5点消費	⇒	1上昇
4) 異能力配分点修正	：	5点消費	⇒	1上昇※
5) ＜財産点＞の獲得	：	1点消費	⇒	5点獲得
6) 欠点の克服（削除）	：	配分点修正×10点消費	⇒	克服（削除）

※【異能】、もしくは異能力配分点修正を上昇させたら、異能力配分点も上昇する。上昇した分だけ異能力の性能値を上昇させるか、新たに異能力を獲得すること。
