

# アナザーワールド SRS 簡易ルールサマリー

## ■行為判定ルール

2D6 + 【能力ボーナス】 + 修正 = 達成値  
※対抗判定の場合、受動側優先。  
※クリティカル値は12。ファンブル値は2。  
※判定が1D6のとき、1が出るとファンブル。

## ■ダメージ算出方法

スキルウェポン + 【攻撃力】 + 修正 = ダメージ合計  
※命中判定でクリティカルが出た場合、ダメージ + 1D6。  
※スキルウェポンを使用しない場合、ダメージ合計は【攻撃力】 + 修正のみ。

## ■令呪

マスター(主)とサーヴァント(従者)が主従関係になる『契約』をすると使えるようになる、3回までの必殺技。

マスターが、サーヴァントに命ずることで使用できる。サーヴァントの意思は関係なく、マスターが命令すれば効果は発動する。

1シナリオに3回まで、以下のことが使用可能。

- ①令呪効果1→効果増幅。サーヴァントの行なうダイスロールに+20。ダイスを振って求める値に+20。
- ②令呪効果2→強制召喚。サーヴァントをいかなる場所でもシーンに登場させる。距離や結界による強制力を無視できる。
- ③令呪効果3→強制退場。サーヴァントをシーンから退場させる。どこに退場させるか指定でき、ダメージロール直後でも使用してダメージを受ける前にシーンから出すことが可能。
- ④令呪効果4→絶対命令。サーヴァントの意思に関係無く、強制的に従わせる。

※『契約』は両者が落ち着いた状況で、接触することで可能。(タイミング:メジャーアクション。射程:至近)

※マスターは複数のサーヴァントを持つことができるが、サーヴァントは複数のマスターを持ってない。

## ■供給

2人以上で接触し、体液を交換することで【HP】と【MP】を1~2D6点回復する。

『契約』状態の対象との供給は、3~4D6点回復する。

※『供給』は両者が落ち着いた状況で、接触することで可能。

## ■戦闘ラウンド

- ①セットアッププロセス(戦闘参加確認をする)
- ②イニシアチブプロセス(誰が次にメインプロセスを行なうか、【行動値】を確認する。誰かのメインプロセスが終わるごとにイニシアチブになる)
- ③メインプロセス(実際に行動する。1ラウンドに1人1回マイナーアクションとメジャーアクションを行なえる。マイナー→メジャーの順番で動く)  
※オートアクション:マイナーやメジャーに関係なく宣言のみで行なえる行動。回数制限はないが、同じ効果は重複不可。  
※マイナーアクション:マイナー特技の使用、戦闘移動。  
※メジャーアクション:メジャー特技の使用、スキルウェポンなどを使って攻撃、全力移動、エンゲージ離脱、対象識別、とどめを刺す。
- ④クリンナッププロセス(全員が行動済みになったら移行する。クリンナップが終了したらセットアップに戻る)

## ■AF判定

大規模行為判定。指定されたラウンド内に、高難易度の判定を数回に分けて挑戦する。判定前に、取得している特技で判定を行なっている演出をすると「特技1つにつきAF判定難易度を-2減少」させることができる。

例1:難易度50の交渉判定で、「魔導書」と「魔法剣」を使って相手に魔法を見せて和ませたと演出した。使用した特技は2つなので、難易度が4減少。「難易度50-4=46」まで減少した難易度で、判定に挑む。

※AF判定は、メジャーアクションに相当する。

※AF判定で算出された達成値は、蓄積する。

例2:1人目が達成値10、2人目が達成値12でラウンド終了した場合、2ラウンド目は達成値22から高難易度に挑戦する。※演出宣言された特技自体は使用されず、代償も消費しない。※代償を消費すれば、実際に特技を使用することもできる。※同じ特技を重複使用はできない。ラウンドが変わっても、同じ演出で使用できない(演出を変化させれば可能とする)

難易度の最低値は1。難易度がPCの能力値以下になっても、ダイスロールによる判定に成功しなければAF判定は成功したことにならない。

※クリティカルの場合、出目を30として扱う。

※ファンブルの場合、AF判定自体が自動失敗→判定終了。

## ■正気度判定

2D6 + 【正気度】 + 修正 = 達成値  
ショッキングな出来事に立ち会った、衝撃を受けたなど、「正気でいられるか」をチェックする判定。  
失敗すると、バッドステータス『放心』になる。

## ■異端堕ち状態

負の感情に満たされたときに自分を強化できる追加ルール。

- ①射程拡大:オート。自身の全特技が【対象:範囲(選択)】【射程:視界】になる。メインプロセス終了後に、【正気度】1D6点減少。
- ②蘇生:イニシアチブ。シーン内の単体の死亡を戦闘不能に、戦闘不能の【HP】を【体力基本値】まで、【MP】を【意志基本値】まで回復、未行動になる。蘇生を終えたら【正気度】2D6点減少。
- ③代償解放:セットアップ。そのラウンド間、全代償を0にする。ラウンド終了後に、【正気度】2D6点減少。
- ④クリティカル値減少:判定直前。自身の行為判定クリティカル値-5。メインプロセス終了後に、【正気度】1D6点減少。
- ⑤ダメージ上昇:ダメージロール直前。自身のダメージロール+5D6。メインプロセス終了後に、【正気度】1D6点減少。

【正気度】が0になったPCは暴走し殺戮や破壊行動を起こし狂化状態となり、実質キャラロス。

## ■狂化

全【能力基本値】と【攻撃力】が+99され、即座に戦闘修正が変更される。狂化中は「ダメージを与える攻撃」しかすることができず、回復行為や支援行動をすることはできない。

また、命中対象を選択できなくなり、対象はシーンに登場しているPC、NPC、エキストラ、オブジェクト全てをランダムで決定すること。