

ワールド サマリー

■ アナザーワールドSRSの目的

PCは特異能力を持った『能力者』となり、人々を苦しめ殺そうとする悪しき存在『異端』や、異能によって人々を殺めようとするテロリスト『異端犯罪者』を戦う。



※高坂（教会の仕事幹旋人）

大半の能力者は退魔組織『教会』に所属しているエージェントであり、異端事件が発生すると仕事幹旋人から討伐が依頼される。

能力者だけが世界崩壊を目論む敵・異端と対抗できる存在である。

■ 時間跳躍

この世界『ゼフィロス』は、時が巻き戻りやすい。

異端による惨劇が発生すると、『正なる神』は悲劇を回避するため『神々の装具』を派遣し、PCに「惨劇が発生するより前の時間へ、時を巻き戻す」提案をするようになる。



※龍の聖剣（神々の装具）

PCはその提案を受け入れることで、惨劇が発生する前に時間跳躍をすることができる。

惨劇を止めることができずに失敗しても、神々の手を取れば何度でも時間を巻き戻すことができるが、そのたび『ループの代償』を消費しなければならない。

※代償の例：片腕や片目を失くすことによる【能力基本値】の減少、狂気に陥り廃人になりやすくなる【正気度】の減少など。

■ 用語・世界観解説

▼一般人

何も能力を持たない、普通の人。

一般人は、特異能力や異端の存在、時が巻き戻りやすいことを知らずに生きている。

退魔組織『教会』は秘密結社であり、表向きはごく普通の『礼拝堂』が建てられ、そこで活動しているボランティア組織としている。

▼悪しき者達

「苦しい、つらい」といった『負の感情』を得ることで成長する者達。本能として、苦しめて人々を殺し、餌として食らおうとする。

下級異端（通称『異端』）はモンスター、悪霊や怨霊、化け物のような姿をしている。死亡すると蒼い光になって昇華され、消える。

中級異端（通称『魔族』）は、人間と変わらぬ姿をした悪しき者達。人間社会に生きる者も多い。死亡しても遺体が残る。

上級異端（通称『魔王』）は、異端や魔族の頂点に立つ者達。テレパシーのような方法で下方の異端を使役でき、力を与える。

全ての異端を生み出す邪神『欺く神』の命令により、異端は世界を破滅させようとする。

▼ウズマキ

時空の狭間。時が進まぬ、不思議な空間。

上も下も右も左も渦が巻いているような謎の空間になっており、特定の渦に入ること指定の時間の世界に向かうことができる。

能力者であっても『神々の装具』の力が無ければ、入ることはできない。

一度でもウズマキを知覚できた者は、自分の所有物（スキルウェポンや物品など）をウズマキの中に収納、自在に取り出すことができるようになる。

※スキルウェポンを取得しているPCは、コインロッカー感覚でウズマキを使用可能。

ルール サマリー

■ 行為判定

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はファンブル。

■ AF判定(アナザーフォーカス判定)

大規模行為判定。高難易度の判定に、複数回の達成値を合計して挑戦する。

判定前に、取得している特技を使用して演出をすると「**特技1つにつきAF判定の難易度を-2減少**」させることができる。

例1：難易度50の交渉判定の場合。

「《魔導書》と《本のクチ》を使用し、相手に魔法を見せて和ませた」と演出したとする。

演出に使用した特技は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。

※難易度の最低値は1。

難易度がPCの能力値以下になったり、達成値を下回ったとしても、ダイスロールによる判定に成功しなければならない。

例2：1人目の達成値が10、2人目の達成値が12の場合。「達成値10 + 12 = 22」として、減少させた難易度を上回れば成功。

※演出宣言された特技は、代償を消費されず、使用回数も加算されない。

※代償を消費すれば、実際に特技を使用した効果を得ることができる。

※同じ特技を重複して使用する演出はできない。また、ラウンドが変わっても同じ演出で特技を使用することはできない。

※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、難易度減少が無効になる。

■ ダメージ算出方法

スキルウェポン + 【攻撃力】 = 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(ギアス)

マスター(主)とサーバント(従者)が主従関係になる『契約』をすると使えるようになる特典。マスターがサーバントに命ずることで使用可能。サーバントの意思は関係なく、マスターが命じれば効果が発動する。

マスターが戦闘不能・気絶している場合、令呪の効果は得られない。

以下の3つの効果を、1シナリオに3回まで自由に選択できる。

①強制召喚。サーバントをシーン登場させる。距離や条件を無視できる。

②強制退場。サーバントをシーン退場させる。回避判定を失敗した直後に使用することで、ダメージロール直後でも実ダメージを受ける前に戦闘から退場できる。

③強制命令。サーバントの行なうダイスロールに+20。

※『契約』は落ち着いた状況(タイミング:メジャー)で接触(射程:至近)すれば可能。
※マスターは複数のサーバントを持つことができるが、サーバントは複数のマスターを持ってない。

■ 供給

2人以上で接触することで、【HP】と【MP】を1D6点回復する。

『契約』状態の対象との供給は、3D6点回復する。

キャラメ サマリー

■ 3レベル分のクラスを決定する

P.13を参考に14のクラスから3レベル分を選択し、【能力基本値】を合計する。

合計した任意の【能力基本値】に、追加の1点を加える。

追加込みの合計値を÷3(切捨)した値が、能力ボーナスとなる。

選択したクラス	体力	反射	知覚	理智	意志	幸運
1[]						
2[]						
3[]						
合計値	=	=	=	=	=	=
任意に1点追加	+	+	+	+	+	+
追加込みの合計値	=	=	=	=	=	=
能力ボーナス	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3

■ 選択したクラスの特技を2つ(うち1つは副特技)を取得する

クラス1レベルにつき、特技を2つ取得する。うち1つは副特技でなくてはならない。

初期メイキングの際は、ボーナス特技として自身のクラスから特技を1つ取得できる。

このときの特技は主副を問わない。また、P.168からのライフパス特技を1つ取得する。

クラス	種別	選択した特技名
選択クラス1[]	副特技	
	副特技 or 主特技	
選択クラス2[]	副特技	
	副特技 or 主特技	
選択クラス2[]	副特技	
	副特技 or 主特技	
ボーナス特技	副特技 or 主特技	
ライフパス特技	基本 or 組織	

■ 能力値・特技をキャラクターシートに記入し、戦闘値を計算する。

能力値や能力ボーナスを記入し、計算式に従って戦闘値を計算する。

■ ライフパス・名前や設定・分類を決定する。

P.14を参考に分類を選択し、最終的な【最大HP】【最大MP】を計算する。