

アナザーワールド SRS・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

※命中判定がクリティカルだった場合、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（ギラス）

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特典。マスターがサーヴァントに命ずることで使用可能。サーヴァ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。サーヴァントをシーン登場させる。

②強制退場。サーヴァントをシーン退場させる。回避判定を失敗直後に使用で、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。サーヴァ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。