

# 『エースキラーズ』ルールサマリー

## ■イントロダクション

『エースキラーズ』の舞台は現代社会にとてもよく似た世界だ。だが、この世界には隠された真実がある。人を喰らう者たち“エース”、それを狩る“エースキラー”、あなたは“エースキラー”を導き、助ける存在“プロデューサー”となり、エースと戦っていく。

## ■用語解説

### エース

人の精髓“オド”を奪い取って、みずからの力とする超能力者。彼らは他者から奪ったオドによってエースは人間を遥かに超える身体能力、カリスマ、超常能力を得る。

### エースキラー（Aキラー）

エース殺害因子（エースキラーズ）を持つ超能力者。オドを限定的な対象からのみ吸収できる。そのオドの力でエースに唯一対抗できる存在である。

### Aキラープロデューサー

Aキラーを導く支援者。Aキラーとコンビを組み、Aキラーにオドを提供できる。『エースキラーズ』におけるPCである。

### JOKER

PCたちが所属する対エース組織。PCとAキラーは、その実行部隊である。

### ユニット

PCとAキラーのコンビのこと。転じて、PCたちのチーム、パーティをユニットと称する。

## ■ルール関連

- ・判定
- ・判定はD100（十面体ダイスを2個振り、片方を十の位、一の位として見る。00は100とする）で指定された技能、能力値の成功率以下で成功。
- ・ダイス目が01、もしくは成功率の5分の1（C値）以下でクリティカル。
- ・ダイス目が96以上でファンブル（成功率が100%以上の場合は、99、00）。

## ■メインプロセス

ムーブメント、メインアクション、フリーアクションの3つを任意の順番で行なう。

### ●ムーブメント

移動値の数だけ、隣接スクウェアに移動できる。

### ●メインアクション

近接攻撃：「種別：近接武器」による攻撃。

近接攻撃への防御：〈回避〉〈近接武器〉（\*）〈当身〉（\*2）

遠隔攻撃：「種別：銃器」「種別：飛び道具」「種別：重武器」による攻撃（手榴弾による攻撃も含む）

遠隔攻撃への防御：〈回避〉〈近接武器〉（\*）

声援：キズナポイントの上昇。

ムーブメント：さらに移動する。

（\*）技能が100%以上必要。

（\*2）技能が100%以上、さらに〈格闘技：〜〉が必要。

## ■キズナポイントの上昇

・シーンへの登場

シーンにPCとパートナーが登場していれば、キズナポイントは1D10点上昇する。

・声援

メインアクションとしてAキラーに声援を贈る。キズナポイントが1D10点上昇する。さらに【意志】で判定を行ない、成功すれば+1D10点上昇する。

## ■オドバースト

オドをコントロールして爆発的な力を得る。コストとして使用の際に致命傷を1点受ける。PCはパートナーのAキラーのコストを代わりに支払うことができる。