

# 異界戦記カオスフレア Second Chapter サマリー(美酒町編)

## 戦闘ルールサマリー

### ●判定・基礎的な処理

・判定は「2D6(6面体サイコロ2つ)+判定値」で達成値を算出。達成値が目標値以上なら判定は成功。対決の場合、対応側優先。

・ダイス目がクリティカル値(基本は12)以上ならダイス目を30とする。ファンブル値(基本は2)以下なら出目を0として計算し、さらに達成値-20。達成値の下限は0。

・行動(メインプロセス)はマイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう。

・彼我距離はエンゲージしているかどうかだけを管理。エンゲージした対象との距離は「至近」。「遠隔」の場合、同一エンゲージには攻撃不可。

### ●マイナーアクション

・移動：他のエンゲージへ移動する。ただし、敵対者とエンゲージしている場合は行なうことができない。

・特技などの使用：[タイミング：マイナーアクション]の特技・アイテムを使用。

・装備品を変更する

### ●メジャーアクション

・移動・離脱：他のエンゲージへ移動する。敵対者のいるエンゲージを離れてもよい。

・特技などの使用：[タイミング：メジャーアクション]の特技・アイテムを使用。

・隠密状態・遮蔽状態の獲得：敵が同一エンゲージにいないければ、隠密状態・遮蔽状態を得ることができる。

・とどめを刺す：戦闘不能のキャラクターを死亡させる。

### ●ダメージ

・指定されたダイス+修正で算出する。

・差分値：達成値の差が[差分値]。攻撃側クリティカル・防御側ファンブルの場合、差分値は最低10。

・防御属性が適用される場合、ダメージが10分の1になる。

・算出されたダメージから防御属性や特技などを引いた数値を[HP]から減らすこと。

・[HP]が0になった場合[戦闘不能]となる。あるいは覚醒する。

・覚醒中は代償として[HP]を支払う必要がなく、[HP]が回復しない。ダメージは[LP]に適用され、[LP]が0になると死亡する。

・他人をかばう：同一エンゲージの味方をかばう。未行動のみ可。行動済みになる。防御行動は行なえない。

## 世界観ガイドンス

### ■イントロダクションテキスト

あなたがプレイするのは、「カオスフレア」と呼ばれるヒーローです。

今回のセッションでの冒険の舞台となる美酒町(みさかちょう)は、現在大いなる危機にさらされています。

脅威の名は「ダスクフレア」。みすからのエゴのままに新しい世界を生み出すため、古い世界のすべてを消滅させようとする敵なのです。

ダスクフレアに立ち向かうことができるのは、カオスフレアだけです。あなたたちは、運命に導かれ、このダスクフレアと戦い、世界を救わねばなりません。その過程で素晴らしいドラマを語ることで、それがこのゲームの目的です。

### ●美酒町(みさかちょう)

美酒町は、一見どこにでもありそうな日本の地方都市です。

ですが、日常の中には超能力者やヒーロー、不思議なロボットや魔法使いなどが溶け込んでいる、少し不思議な街です。

そしてこの街は今、密かにダスクフレアや異世界からの脅威にさらされています。

あなた方が演じるキャラクターは美酒町の住人であることもあれば、この世界に攻め寄せた侵略者であることもあります。あなたたちはカオスフレアとして、この美酒町を、そして多元宇宙「三千世界」の敵と戦うのです。

### ■フレア

生命のエネルギー、それが「フレア」です。

フレアはトランプの形でやりとりされます。他の人のロールプレイがよいと思ったら、プレイヤーにでもGMにでもフレアを手渡してください。

手元のフレアは、ソフィア(トランプのスイート)が合致していればその数字と同じだけ、達成値に加算できます(J、Q、Kは10、Aは20と数えます。ジョーカーは自由な数字/スイートとして扱います)。合致したフレアは、一度の判定に1枚しか使えません。

合致していないフレアは、1枚1点として達成値に加算します。ただし、こちらは何枚でも使えます。

特技の代償などにフレアを使う場合は、基本的にソフィアは影響しません。

## バッドステータス一覧表

バッドステータス	回復	効果
重圧	マイナーアクション	常時を除く特技の使用不可
転倒	マイナーアクション	移動、離脱不可、あらゆる達成値-10
毒X	マイナーアクション	クリンナップに[XD6]ダメージを受ける
マヒ	マイナーアクション	メジャーアクション不可
束縛	マイナーアクション	移動、離脱、リアクション不可
放心	クリンナッププロセス	あらゆる達成値-10
阻止	マイナーアクション	マイナーアクションによる移動不可
使用不能	マイナーアクション	指定された武器が使用できない
極技	移動、離脱、転倒	あらゆる達成値-10、転倒すると4D6ダメージ
水中	水から離脱	基本ルールブックP197参照
地中	マイナーアクション	移動、離脱不可
無重量	無重量状態を脱する	判定のサイコロを-1個(最低1)
真空	真空状態を脱する	LPを失う。詳細は「DD」P143を参照
不信	マイナーアクション	他者の援護を受けることができない。「DC」P091参照
封魔	マイナーアクション	「種別：魔法」の特技(常時除く)、「種別：呪文書」の装備(防具除く)使用不可