

超人作成用チャート

各技の基本スペック

	T	P	主導権	自分の体勢	相手の体勢	パワー	コスト
基本技							
基本打撃	+2	-1	N以上 → 有	正 or 空 → 正常	正 or 転 → 維持	-	-
基本関節	+1	-1	有 → N	拘束 → 正常	拘束 → 正常	-	-
基本投げ	±0	+1	有 → N	拘束 → 正常	拘束 → 転倒	-	-
得意技							
得意打撃	+1	+2	N以上 → N	正常 → 正常	正常 → 正常	-	5
得意ラッシュ	+1	±0	N以上 → N	正常 → 正常	正 or 転 → 維持	-	10
連続技	+3	-1	有 → N	正常 → 正常	正常 → 転倒	-	15
得意関節	-1	+2	有 → N	拘束 → 正常	拘束 → 正常	-	15
遠距離技	+2	+1	N以上 → 有	正 or 空 → 正常	正 or 空 → 維持	-	10
防御技	-	+10	無 or N → N	正常 → 正常	無制限 → 正常	-	5
必殺技							
バスター系	±0	+5	有 → N	正 or 空 → 正常	滞空 → 転倒	3	20
必殺打撃	+1	+3	有 → 有	正常 → 正常	正常 → 正常	2	15
必殺関節	*1	+2	有 → N	拘束 → 正常	拘束 → 転倒	3	20
ギミック系	±0	±0	有 → N	正常 → 正常	正常 → 正常	2	10

主導権の「N以上」はニュートラル(N)または有、を意味する。

発動前の自分の体勢

	正常	拘束	転倒	滞空	削除
正常	-	-5	+5	-5	-8
拘束	+5	-	+10	±0	-
転倒	-5	-10	-	-10	-
滞空	+5	±0	+10	-	-5
追加	+10	+5	+5	+5	-

発動後の自分の体勢

	正常	拘束	転倒	滞空	維持
正常	-	+5	-5	+5	+3
拘束	-5	-	-10	±0	+3
転倒	+5	+10	-	+10	+5
滞空	-5	±0	-	-	+3
維持	+3	+3	-5	+3	-

各動作の基本スペック

	T	P	主導権	自分の体勢	相手の体勢
基本動作					
立ち上がり	-	-	N → N	転倒 → 正常	- → -
跳躍	+2	-	有 → N	拘束 → 正常	- → -
着地	-	-	N以上 → N	滞空 → 正常	- → -
振りほどき	+2	-	無 → N	拘束 → 正常	- → -
打ち上げ	±0	-	有 → 有	拘束 → 正常	拘束 → 滞空
組みかかり	±0	-	N以上 → 有	正常 → 拘束	正 or 転 → 拘束
初動技					
警戒	±0	-	初動 → 無	初動 → 正常	初動 → 正常
威圧	-	+1	初動 → 有	初動 → 正常	初動 → 正常
挑発	+1	-	初動 → 有	初動 → -	初動 → -
力比べ	±0	±0	初動 → 有	初動 → 拘束	初動 → 拘束
ラッシュ	+2	-1	初動 → 有	初動 → 正常	初動 → 正常

主導権の「N以上」はニュートラル(N)または有、を意味する。

発動前の相手の体勢

	正常	拘束	転倒	滞空	削除
正常	-	-	-5	-5	-8
拘束	-	-	-	-	-
転倒	+5	-	-	±0	-5
滞空	+5	-	±0	-	-5
追加	+10	-	+5	+5	-

T・P 修正

修正	コスト
3	30
2	15
1	5
-1	-3
-2	-8
-3	-15

発動後の相手の体勢

	正常	拘束	転倒	滞空	維持
正常	-	-	+5	+10	+3
拘束	-	-	-	+5	-
転倒	-5	-	-	±0	-3
滞空	-5	-5	±0	-	-3
維持	+3	-	+3	+3	-

友情 / 悪行

必要	コスト
+3	-30
+2	-20
+1	-10
-1	10
-2	20
-3	30

超人ランク表

ランク	超人強度	コスト	基本能力の初期値
雑魚	~49万	-	7・6・6 / 8・5・5
弱小	50万~69万	-	7・7・7 / 8・6・6
中堅	70万~89万	-	8・8・7 / 9・7・6
正義	90万~99万	-	8・8・8 / 9・7・7
精鋭	100万~199万	120	9・8・8 / 10・7・6
悪魔	200万~499万	150	9・9・8 / 10・8・7
騎士	500万~999万	180	9・9・9 / 10・8・8
完璧	1000万~1499万	200	10・9・9 / 11・8・8
将軍	1500万~1999万	250	10・10・9 / 11・9・8
知性	2000万~9999万	270	10・10・10 / 11・9・9 / 12・9・8
神	1億~	300	11・10・10

発動後の主導権

	有	N	無	維持
有	-	-5	-8	-3
N	8	-	-5	5
無	10	5	-	3
維持	5	8	-3	-

発動前の主導権

	有	N以上
有	-	+5
N以上	-5	-

関節技のダメージ早見

	T	P	持続	制限	FD
基本	-1	+1	1D3	3回	-
得意	+2	-1	1D3	-	-
必殺	+3	+1	1D6	-	+3