

『ガーデンオーダー』ルールサマリー

戦闘ルール

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）で技能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以下（成功率を10で割って2倍する）でクリティカル。
- ・ダイス目が96以上でフアンブル（成功率が100%以上の場合は、99以上）。

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

- 通常移動：エリア内の任意の場所への移動
- 突入：敵キャラクターとのエンゲージ
- 離脱：敵キャラクターのエンゲージから離れる
- 全力移動：別のエリアへの移動

攻撃の種類

- 近接攻撃：「種別：近接武器」による攻撃
- 遠隔攻撃：「種別：銃器」「種別：飛び道具」「種別：重火器」による攻撃（手榴弾による攻撃も含む）
- 特性攻撃：特性能力による攻撃

世界設定

『GO』の舞台は、我々の地球——それも我々が生きている現代とよく似た世界である。そこに住んでいる人たちも、周囲の風景もほとんど差異はない。だが、ほんの少しだけ違う点があるがため、世界の様子は大きく異なるものとなっている。それが人類の天敵たるネフィリム、そしてオーダーと呼ばれる特殊な力を持つ者たちの存在である。

用語解説

オーダー

特性能力と呼ばれる特殊な能力を使用できる者のこと。Obligate Rarity Differential Extra-Raceの略。日本では偏性異能特性体と呼ばれている。

GARDEN

オーダーの人権保護、およびオーダーによるネフィリム討伐のための組織された国連の関係機関。Genetic Ability Response Department of Eliminated Nephilimの略。

特性能力

オーダーが使用する特殊な能力のこと。いわゆる超能力。

ネフィリム

人類の天敵。さまざまな動物の様相を持った未知の生物。公式には西暦1945年、日本で確認された。

バフ・デバフ一覧表

バフ・デバフ名	回復	効果
ダメージ軽減：～～		効果による
ダメージ軽減：～～		【先制値】が「～～」の値だけ増加する。
ヘイスト：～～	セットアッププロセス終了時	メインアクションで行なう判定の成功率が2分の1となる（端数切り捨て）。
放心	クリンナッププロセス	回避判定の成功率が2分の1となる（端数切り捨て）。
スタン	フリーアクション	移動を行なうことができない。
マヒ	ムーブメント	移動を行なうことができない。
スロウ：～～	セットアッププロセス終了時	【先制値】が「～～」の値だけ減少する。
DOT：～～	〈抵抗力〉の判定に成功	クリンナッププロセスごとに「～～」に記述されてる負傷を受ける。
衰弱	疲労の回復	メインアクションの判定の成功率が2分の1となる（端数切り捨て）。