

# ルールサマリー

## ■判定と戦闘

### ●判定方法

- ・判定は[能力値ボーナス(戦闘値)+2D(六面体サイコロ2個)]で達成値を算出。その達成値が難易度以上ならば判定は成功となる。
- ・2Dの合計がクリティカル値(通常12)以上なら自動成功。ファンブル値(通常2)以下なら自動失敗。
- ・対決で達成値が同値の場合、リアクション側の勝利となる。

### ●戦闘

- ・戦闘中の行動(メインプロセス)は、ムーブアクション→マイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう
- ・移動は接近(他のキャラクターに近づき、エンゲージする)と離脱(エンゲージから離れる)の2種類
- ・攻撃は打撃と組技の2種類(NPC用に白兵や遠隔攻撃がある)
- ・打撃は命中判定を【命中値】、防御判定を【防御値】
- ・組技は命中判定を【組手値】、防御判定を【受身値】
- ・ダメージは2D+特技の「攻撃力」+対応するダメージ属性のダメージ修正+修正(その他の特技、アイテムなど)で算出
- ・命中判定がクリティカルした場合、ダメージに+2D
- ・攻撃側が勝利した場合、ダメージからガード修正や特技などを引いて実ダメージを算出。その実ダメージだけHPをへらす
- ・防御側が勝利した場合、さらにキャラクターレベル分をダメージから軽減可能。実ダメージを算出。その実ダメージだけHPをへらす
- ・防御側が勝利した場合、カウンターステップで奥義や特技を使用可能

## バッドステータス一覧表

名称	解除	効果
重圧	マイナーアクション	「タイミング:常時」以外の特技使用不可
束縛	ムーブアクション	移動不可、あらゆる判定の達成値-5
転倒	マイナーアクション	【行動値】-5、メジャーアクション不可
浮動	ムーブアクション	リアクションの達成値-10
放心	ムーブアクション	メジャーアクション不可
マヒ	クリンナッププロセス	「タイミング:カウンター」の特技使用不可、メジャーアクションの判定の達成値-5

## ■気合カード

### ●気合カードの取得

- ・プリプレイの時に1枚得る
- ・シーンプレイヤーの時に1枚得る
- ・プライドにかかわるロールプレイを行なうと1枚得る(1シーンに1回まで)
- ・戦闘の開始時に1枚得る
- ・観戦時にロールプレイを行なうと1枚得る(戦闘中に1回)
- ・戦闘に参加している場合、オートアクションで他のプレイヤーに1枚渡すことができる(1ラウンドに1回)

### ●気合カードの使用

- ・判定の達成値に+3
- ・奥義の使用(表になっている気合カードを「代償」の枚数消費する)

### ●気合溜め

- ・セットアッププロセス中、奥義や特技を使用しなかったPCが行なえる。気合カードを1枚表にする

## 攻撃の流れ

