

# コンチェルト級サマリー

## ガーディアン戦闘ルールサマリー

### ●判定

- 判定は[2D6(6面体サイコロ2つ)+能力値]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)以上なら自動成功。ファンブル値(基本は2)以下なら自動失敗。
- 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。

### ●ムーブアクション

- 通常移動: 移動力×スクウェア移動。
- 全力移動: 移動力×2スクウェア移動。行動済みに。
- 離脱移動: 敵のいるスクウェアから1スクウェア離脱。行動済みに。

### ●攻撃の種類

- 近接攻撃(近): 移動を行なっても実行可能な攻撃。【命中値】で判定し、【回避値】でリアクション。
- 遠隔攻撃(遠): 移動を行なったメインプロセスには行なえない攻撃。【砲撃値】で判定し、【防壁値】でリアクション。
- 特殊攻撃: 特殊な攻撃。それぞれの効果参照。

### ●ダメージ

- 2D6+攻撃力+修正で算出する。
- クリティカル: 命中判定がクリティカルした場合、ダメージ+2D6。
- 算出されたダメージから防壁修正や特技などを引いたものが実ダメージ。実ダメージを【FP】から減らすこと。
- 【FP】が0になった場合【操縦不能】となる。あるいはブレイクして、【FP】または【HP】を【意志基本値】まで回復させる。
- ブレイク中はバッドステータスを無視し、代償を支払う必要がない。ただし、加護以外で【FP】【HP】が回復せず、【FP】または【HP】が0になると死亡する。
- カバーアップ: 同一スクウェアの味方をかばう。未行動でのみ行なえ、行動済みにする。

### ●略号解説

- : 武器名の前に●がある場合、範囲1(選択)を攻撃するアイテムであることをあらわす。
- 範囲X: 半径Xマスのスクウェアすべてを対象とする。(選択)とある場合、任意にその範囲から対象を選ぶ。
- 直線X: 自分のいるスクウェアからXマスまでの直線すべての目標を対象とする。(選択)とある場合、任意にその範囲から対象を選ぶ。
- 場面: シーン全体を対象とする。(選択)とある場合、任意にその範囲から対象を選ぶ。
- 射程: 同一スクウェアは「0」とみなす。つまり射程1なら、隣接スクウェアを対象とする。
- 代償・全弾: 使用する武器の弾数をすべて消費する。

## ライブモードサマリー

### ◆熱狂カードの獲得と受け渡し

ライブモードのシーンに登場している、あるいはライブモードのシーンに登場したPCは、即座に潜在状態の熱狂カードを2枚得る。

熱狂カードを持つPCは、他のPCやGMが自身の心の琴線に触れるような発言や行動を行なった時、つまり「ライブが盛り上がった」と感じた時、手元にある熱狂カードを渡すことができる。

熱狂カードを渡すのはいつでも行なうことができる。例えばPCが戦闘不能や死亡した状態でも、熱狂カードを渡すことに支障はない。

こうして他者に渡された熱狂カードは活性化し(表となり)、活性化状態となる。

### ◆熱狂カードを場に置く

活性化した熱狂カードは、“場”に置くことができる。熱狂カードは、いつでも任意のタイミングで“場”に置くことが可能だ。

### ◆GMの熱狂カード

GMは山札にある熱狂カードを、望むタイミングで好きなようにPCに対して潜在状態で配布することができる。

### ◆“場”の熱狂カード

“場”にある活性化された熱狂カードは、特定のタイミングでひとりにつき1枚まで昇華させることができる。

#### ▼イニシアチブプロセス

イニシアチブプロセスに、“場”の熱狂カードを昇華することで、そのイニシアチブプロセスの間だけ【行動値】を+【昇華させた熱狂カード】する。

#### ▼判定の直後

判定の直後に、“場”の熱狂カードを昇華することで、達成値に+【昇華させた熱狂カード×3(端数切り上げ)】する。

#### ▼ダメージロールの直後

ダメージロールの直後に、“場”の熱狂カードを昇華することで、単体のキャラクターに対するダメージを+【昇華させた熱狂カード】する。この効果に関しては、昇華できる熱狂カードの枚数がひとりにつき10枚までとなる。

#### ▼「種別: 回」使用時

「種別: 回」の特技やアイテムの使用時に、“場”の熱狂カードを昇華することで、単体のキャラクターに対する回復量に+【昇華させた熱狂カードD6】する。

#### ▼「種別: 防」使用時

「種別: 防」の特技やアイテムの使用時に、“場”の熱狂カードを昇華することで、単体のキャラクターに対するダメージ減少量に+【昇華させた熱狂カードD6】する。

## ●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	「タイミング: 常時」以外の特技使用不可
狼狽	ムーブアクション	全力移動、戦闘移動不可。リアクション達成値-10
侵蝕	アイテム・特技	クリンナッププロセスにレベルD6点の実ダメージを受ける
捕縛	ムーブアクション	対象となった武装が使用不能
マヒ	アイテム・特技	戦闘移動不可。リアクション達成値-5
放心	クリンナッププロセス	判定の達成値-5
失速	ムーブアクション	全力移動、戦闘移動不可
憎悪	クリンナッププロセス	憎悪を与えた対象を含まない攻撃の達成値-5
パワーダウン	アイテム・特技	ENを消費する特技・アイテムの使用不可