

メタリックガーディアン・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。達成値が難易度以上なら判定は成功。対決の場合、リアクション側優先。
- ・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。行動終了に。
- ・離脱移動：敵のいるスクウェアから1スクウェア離脱。行動終了に。

▼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：命中判定で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御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、弾数以外の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、行動終了になる。

▼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べる。
 - ・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べる。
 - ・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べる。
 - ・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。
- ※ガーディアン非操縦時はP 186以降を参照。

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、「ガーディアン」と呼ばれる巨大ロボットを操ることができる「リンケージ」と呼ばれるヒーローです。

この世界は、破滅のエネルギー“アビス”によって世界征服をたくらむラフ帝国と、彼らの尖兵であるテロ組織“ディスティニー”によっておびやかされています。

あなたたちは、アビス災害に立ち向かうため組織された、地球連邦直属の民間軍事会社“フォーチュン”の隊員、あるいはその協力者となって脅威に立ち向かいます。舞台であるイツモ特別区は私たちの日本によく似た国で、スペースコロニーへの宇宙港である「嵐市（おとしり）」を擁しています。この街が、基本的に本拠地となります。

■ガーディアンって？

ガーディアンは、古代遺跡から発掘されたALTIMA（アルティマ）という特殊金属で作られた全高4～200m程度の人型ロボットです。

ALTIMAの発生させるAL粒子は機体を守るバリアとして、また攻撃のエネルギーを増大させる刃として機能し、在来兵器をはるかにしのぐ力を持っています。そして何より、加護と呼ばれる奇跡の力を生み出すことができます。

ガーディアンに選ばれた特殊な才能を持つパイロットをリンケージと呼びます。リンケージでなければガーディアンを操れません。

ミールスと呼ばれる量産型もありますが、これは正規のガーディアンほどのパワーを持ちません。しかし、ベテランと呼ばれるパイロットならば、ガーディアン並の性能を発揮することも可能です。

▼ガーディアンのクラス

カバリエ：別名リアル級。全高18メートルほどの汎用性に優れた機体。

クラッシャー：カバリエをベースに開発された格闘戦用ガーディアン。

スーパー：他のガーディアンの規格から逸脱したスーパーロボット。

ディザスター：火力に秀でた全高15～30メートルほどの支援用。

ファンタズム：全高7～12メートルほどの、魔法で動くガーディアン。

ユニオン：他の機体と合体するガーディアン。

ライトニング：全高4メートルほどの市街戦用のガーディアン。

ベテラン：ミールスや格闘機、戦車などを扱う特殊なクラス。

●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	対象となった武器が使用不能
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