

ルミナス・レゾライト 戦闘ルールサマリー

ターン・イニシアチブの 入れ替え p23

最初はPLがターン・イニシアチブとなり先に動く。PL・GMでターン毎に交代。

戦術フェーズの実行 p23

【洞察】 + 【解析】 = 達成値

達成値の高い方から交互に「移動不可」「攻撃不可」の
属性マスマップに設置。（同値の場合はGMから）
「攻撃不可」は合計1マスまで。ファースト・ストライクのみ、この属性は有効。

行動フェーズの実行 p23

レゾライトは1ターンに2回動く。
1度目を『ファーストストライク』
2度目を『アフターストライク』と
呼ぶ。

『ファーストストライク』で
PLとGMが1度ずつ行動した後
『アフターストライク』で再び
PLとGMが1度ずつ行動を行う。
右記の行動から
「ファーストストライク」
「アフターストライク」
を実行していく。

同じ行動を選択しても良い。

移 動 p24

移動不可ではない
隣接マスを選び移動する。
相手がいる場合は
バタニングが発生。

バタニング

双方のラビダリーが反応で判定。
勝利時、敗北側を移動不可以外の
隣接マスに移動させる。
同値の場合、挑んだ側が元の位置に戻る。

攻 撃 p24

攻撃不可ではない隣接する
1マスの相手を選ぶ。

【攻撃】で判定し
達成値から
相手の硬度を引いた分
相手の耐久値を減らす。

追撃/出力判定（難易度：普通）p24

成功時『ラビダリーと機体の出力の合計』から
『相手の硬度』を引いた分のダメージを与える。

ダメージ後、《追撃》を行う。

罅迫り合い/操作・出力判定 p24

《攻撃》を宣言された相手側が宣言できる。
互いの【操作】同士と【出力】同士で対抗判定を行う。
2度勝利した側が《攻撃》を行い敗北した側は
行動を終了する。

アクション p25

各機体の『アクション』を宣言。

【操作】で発動の成否を判定。
効果は各アクション参照。

互いに1度ずつ勝利した場合は
ターン・イニシアチブ側の勝利。
どちらかが攻撃不可マスにしていると宣言できない。

待 機

何もしない

終了フェーズ p25

「ターン終了時に発動するなんらかの効果の適用」▶「属性マスの解除」▶
「使用したアクションのCTの減少」▶「マップの左右端1列の消滅」

5ターンが経過した時点で決着がついていない場合は、残り耐久値が高いほうが勝者となる。

バースト・グロー p26

耐久値が半分以下になった時に各戦闘中に1回まで使用可能。以下の3つの中から1つを選び、適用する。
〈バースト・グロー〉を使用したターンのみ、アンロックされていないバッシュスキルをすべてアンロックする。

パイロットまたはラビダリーのステータスすべてを+1する（上限無視）

耐久値を4D6回復する

「ダメージを与える効果」のダメージ量を+1D6する

アクティブコマンド一覧 p6

集中

判定後、ダイス1個を6として扱う。

敏腕

判定後、ダイスを1つ追加する。

幸運

直前の判定を振り直す。

根性

耐久値を2D6点回復する。

報復

受けたダメージの半分（端数切捨て）を相手に与える。

合気

罅迫り合いにおける勝利数を2にする。

突撃

バタニングに必ず勝利する。

加速

ファースト/アフターストライク開始時1マス移動する。

鉄壁

このターンの「攻撃」によるダメージを半減する。

残像

このターンに受けるダメージを1度だけ半減する。

ルミナス・レゾライト ルールサマリー

判定ルール p17

【指定されたパイロットorラピダリーのステータス】D6+【レゾライトのステータス】=達成値 ≧ 目標値
ダイス数 固定値

対抗判定

判定によって2体のキャラクターが対決の勝敗を決定する場合の判定の事。達成値の高い方の勝利。

達成値が同値である場合

通常の判定→成功扱いとする

対抗判定→「判定を挑まれた側の勝利」とする。

難易度	楽勝	簡単	普通	難しい	とても難しい
数値	2	3	6	10	15

成長シーン p18

レゾライトの成長を調整するシーン。成長は、パイロットとラピダリーが交互に行う。
パイロット・ラピダリーそれぞれのステータスに対応するレゾライトの機体ステータスから
ひとつを指定して、判定を行う。難易度は以下の難易度表を参照。

判定を行った後、フォロープレイヤーは「同じマーク（◆/♥/♠）を持つステータス」で
判定を行っても良い。難易度はそのシーンの成長判定と同じとする。
フォロープレイヤーが判定に成功した場合は、イニシアチブプレイヤーの達成値に+2する。

機体ステータスが0～2	難易度：3
機体ステータスが3～5	難易度：10
機体ステータスが6～	難易度：16

判定に成功：指定した機体ステータスが2点上昇する。
判定に失敗：ランダムな機体ステータスが2点上昇する。1D6で決定。

ラッキーナンバー p19

成長シーン開始時に1D6でGMが決定。
ラッキーナンバーとなる出目が出た場合、スパークポイント+2。

イベントシーン p20

判定に成功する事でスパークポイントを得る事ができる演出シーン。
GMによってステータスと難易度と
得られるスパークポイントが指定される。
指定されたステータスで判定を行い
成功すればスパークポイントを得る。
失敗するとポイント取得不可。

スパーク p20

スパークポイントを消費して、パッシブスキルの
アンロックや機体ステータスの上昇を行う事ができる。

▼パッシブスキルのアンロック p16/p20
パッシブスキルに記述された点数分のスパークポイントを
消費する事で、パッシブスキルの効果をシナリオ中得られる。

▼スパークボーナス p6/p20
スパークボーナスに選択したステータスを
指定されたポイント分消費して増加させる。

パイロットとラピダリーの交流 p19

工房	レゾライトが収容・整備されている格納庫。ラピダリーはよくここで整備を行っている他 自機の様子を見に来るパイロットも多い。
私室	お互いの私室。お抱えのパイロットともなれば個室は当然である。一方ラピダリーは相部屋であることも多い。 とはいえ、交流や打ち合わせのため、自室に相手を招くことは珍しくない。
演習場	レゾライト用、パイロット用それぞれの演習場。パイロットはもとより 各貴族の婦人や、それに混じってラピダリーが観戦をしていることも珍しくない。
中庭	様々な植物が生い茂る中庭。ガーデンテラスがあることが多く、貴婦人がお茶会をしている ことも多い他、密会などに使われることもしばしばある。
廊下	屋内の廊下。どこに移動するにも通る場所であり、当然ラピダリー、パイロットがすれ違う機会も多い。
領地	邸宅から広がる、領主の土地。畑や民家、様々な商店などが軒を連ねる。 日用品の買い出しから武器防具の手入れまで、お世話になる。
任意	上記以外の任意の場所。市場であったり、物見台であったり、郊外であったり様々である。