



RedGuard インストールサマリー

■レッドガードとは

2095年、大災厄によって滅びかけの人類は、巨大な壁に囲まれた東京で生き長らえていた。人類を滅ぼそうとする謎の機械生命体「ベルセルク」は壁の破損箇所から侵入を防ぐ組織「ラストホープ」に所属する戦闘員「レッドガード」がPCの立ち位置である。

ディスティニーカードによって左右されるPCの運命と、その運命すらも凌駕する凶悪な敵との戦いがこのシステムの肝である。

■サンプルキャラクター作成手順

1. 使用するデータの決定

サンプルキャラクター6種の中から選ぶ。

「アタックタイプ」「サポートタイプ」が1人以上選ばれるように選択する。

2. プロフィールの決定

チャートを参照して「名前」「コードネーム」「自身の半生」「表向きの顔／奥底の本質」を決定する。(ルールブックP83～84参照)

サンプルキャラクターは既に「人種」が決まっている。「人種」によって「年齢」はある程度決定される。「性別」は自由に設定する。

3. ミリタリーデータの決定

[階級]は2士となる。

[赤き戦歴]はセッション終了後に得られる経験値のため、獲得値／現在値共に0となる。

[支給ポイント]はアイテム入手のために必要なポイントで、キャラクター作成時点では0となる。

4. 鉛の継承者の決定

[鉛の継承者]はPCが死亡した時に[赤き戦歴][支給ポイント]を引き継ぐキャラクターである。

チャートを参照して「名前」「当人との関係」を設定する。(ルールブックP85参照)

5. チーム名の決定

PCたちが集うチームの名前は参加者同士で相談して決定する。リーダーの苗字をつけることが多いが「チーム名決定チャート」(ルールブックP85参照)を使用してもよい。

6. バンドオブブラザーズ欄の記入

バンドオブブラザーズとは戦場で共に戦う仲間のことである。

プレイヤー2人の場合

他のPCとGMCに対して[絆]を取得する。

プレイヤー3人の場合

PCは両隣の席にいるPCと[絆]を取得する。GMCが存在していて隣がGMの場合は、GMCと[絆]を取得する。

プレイヤー4人の場合

PCは両隣の席にいるPCと[絆]を取得する。

7. ディスティニーカードの配布

ディスティニーカードとはPCが背負う「運命」を表す。GMは以下の通りに配布する。

(1) 使用するディスティニーカードを準備する。

プレイヤー2人の場合

「①意味ある散り際」「②後世への語り部」のみ使用する。

プレイヤー3人・4人の場合

まず「①意味ある散り際」「②後世への語り部」は必ず使用するカードとなる。

次に「③すばらしき生き様」「④隠された傷痕」「⑤相打ち覚悟」の3枚の中からランダムに選んだカードを選ぶ(プレイヤー3人のときは1枚、4人のときは2枚選ぶ)。

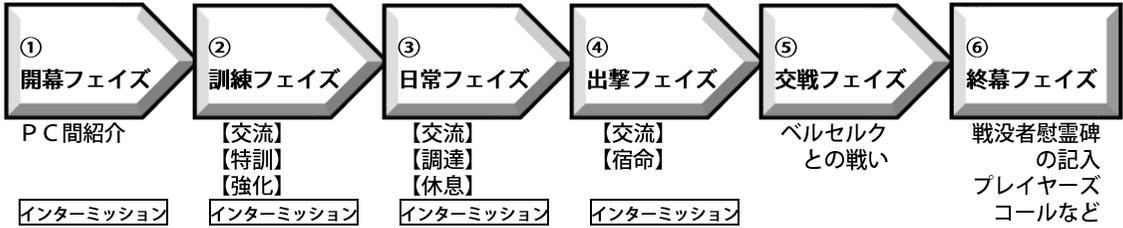
(2) カードをシャッフルし、裏向きの状態でプレイヤーに配布する。

ディスティニーカードは[交戦フェイズ]で使用できるリソースであり[効果][代償]は共に適用される。他のプレイヤーに見せることはできず、その内容に関するロールプレイは推奨されない。

ただし[出撃フェイズ]で[宿命]の行動を取るとPC自身が「運命」に気づくことになる。その後はおのれの運命に関するロールプレイをしても構わないが、表側を公開しないようにする。



セッション進行サマリー



■訓練・日常・出撃フェイズで実施可能

●交流

1. シーンプレイヤーは「ナラティヴチャート」相手（NPCも可）は「シチュエーションチャート」をロールする
2. 状況に合わせたロールプレイをすると互いに「絆」を1点上昇できる

■訓練フェイズで実施可能

●特訓

1. 上昇させたい能力値ひとつを選択して、能力値の現在値を目標値として2Dのロールを行う
2. 判定に成功すると能力値が1点上昇する。副能力値も上昇して【生命力】【集中力】が上昇した場合は現在値も同値だけ上昇する

●強化

1. 所持するアイテム1つを選ぶ。目標値は【種別：兵器】の場合「ダメージ」、【種別：防具】の場合は「追加生命力」となる
2. 判定に成功すると【種別：兵器】の場合ダメージ+1、【種別：防具】の場合は追加生命力が+2される

■日常フェイズで実施可能

●調達

【種別：消耗品】のアイテムを1つ入手する

●休息

生命力か集中力を全快する
または、生命力と集中力を1Dずつ回復する

■出撃フェイズで実施可能

●宿命

1. 「ディスティニーチャート」をロールする
2. 自身のディスティニーカードに関するロールプレイを行う
3. 自分以外のPC一人が持つディスティニーカードの内容を確認し、自分のものと交換しても良い（相手に拒否権はない）

○ナラティヴチャート

	会話	行動
1	未来の夢	食事や酒
2	昔の思い出	スポーツ
3	戦いのこと	音楽
4	仲間のこと	読書や鑑賞
5	真面目な話	物作り
6	冗談話	アダルト

○シチュエーションチャート（訓練・日常フェイズ用）

	訓練フェイズ	日常フェイズ
1	シューティングレンジ	レストランや酒場
2	道場	寺社仏閣や教会
3	グラウンド	アーケード街
4	訓練所の教室	数少ないレジャー施設
5	兵器開発室	緑が残る公園
6	兵舎の休憩室	高いビルの屋上

○シチュエーションチャート（出撃フェイズ用・汎用）

	出撃フェイズ	汎用
1	作戦指令室	シーンプレイヤーの自室
2	武器庫	相手の自室
3	情報端末室	廊下
4	診療所の寝室	食堂
5	墓場	資料室
6	兵舎の自室	風呂場

○ディスティニーチャート

1	突如の白昼夢、未来の姿を見る。
2	怪しげな人物から運命を予言される
3	天からの声、啓示を受ける。
4	目に飛び込む文字の中、運命の答えを見つける。
5	極限状態の中、自らが生まれた意味を知る。
6	誰かとの会話で、運命を指摘される。

インターミッション

チーム判定：チーム全員が判定を行い、一番高い達成値を算出する。目標値は高めに設定される。
ソロ判定：チームの代表PCが判定を行う。

判定成功：フラグと情報を手に入れる
判定失敗：情報だけを手に入れる

■判定

2D+能力値によって達成値を求める。
 達成値 \geq 目標値 で判定成功。
 達成値 $<$ 目標値 で判定失敗。
 ダイスの数が増えている場合、すべての出目を合計する。

●クリティカル

判定成功かつ「6」の出目が1つ以上あるとクリティカルが発生する。クリティカルが発生すると【集中力】が1点回復する。

●ファンブル

判定失敗かつ「1」の出目が1つ以上あるとファンブルが発生する。ファンブルが発生すると【集中力】が1点減少する。

○目標値の目安

難易度	エネミークラス	目標値
簡単な判定	なし	6~10
普通の判定	レギオン級	10~14
難しい判定	クリーチャー級	15~18
至難の判定	モンスター級	18~21

■絆

原則として自身にのみ効果がある。複数の絆を同時に使用することが可能である。

[特殊NPC]の[絆]はNPCが生きている時のみ使用できる。

○判定前に[絆]を1つチェックする毎に、判定に使用するダイスの数を1個増やすことができる。

○判定後に[絆]をチェックすると、判定の振り直しができる。クリティカルやファンブルが発生している時でも振り直しをすることができる。

振り直しをする場合、6の出目は振り直しをせずに保持することができる。

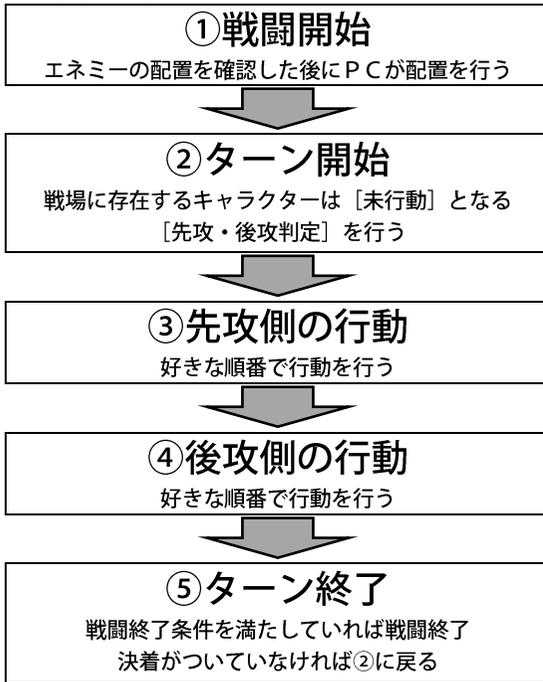
○[特殊NPC]の[絆]は通常の[絆]と同様に使用できるが、仲間のPCに対して使用することができる。

○[特殊NPC]の[絆]をチェックすると[専用アビリティ]を任意の対象に対して使ってくれる。

[種別：消耗品]のアイテム（[調達]で入手可能）

アイテム名	種別	ダメージ	射程	重量	入手	回数	解説
予備弾倉（小）	消耗品	なし	なし	0	1	使い捨て	回数が2以下の射撃武器、遠隔武器の回数を全快する。
予備弾倉（中）	消耗品	なし	なし	0	2	使い捨て	回数が3~4の射撃武器、遠隔武器の回数を全快する。
予備弾倉（大）	消耗品	なし	なし	1	3	使い捨て	回数が5の射撃武器、遠隔武器の回数を全快する。
砲弾	消耗品	なし	なし	1	2	使い捨て	ハンドキャノンの回数を全快する。
エネルギーパック	消耗品	なし	なし	0	3	使い捨て	高速振動剣とビームガンの回数を全快する。
充電器	消耗品	なし	なし	0	1	使い捨て	電腦武器の回数を全快する。
レーション	消耗品	なし	なし	1	1	使い捨て	生命力を1回復。
応急キット	消耗品	なし	なし	1	2	使い捨て	生命力を1D回復。
嗜好品	消耗品	なし	なし	0	1	使い捨て	集中力を1回復。
ドラッグ	消耗品	なし	なし	0	3	使い捨て	集中力を1D回復。

■戦闘の流れ



●先攻・後攻判定

【状況把握】で判定を行う。判定はチーム判定・ソロ判定どちらでもよい（難易度は変わらない）。

判定の目標値はエネミーの中で最も高い目標値を持つものとなる。

PC側の達成値が目標値を上回っていれば先攻、下回っていれば後攻となる。達成値と目標値が同値の場合は乱戦となる。乱戦の場合、射程に関係なく攻撃を行うことができるようになるが、エネミーが先攻となる。

●マーク

電腦戦によって「マーク」がついた対象への攻撃判定、防御判定、先攻・後攻判定には「マーク」の数と同値だけブーストを得ることができる。

「マーク」は最大2個までつけることができる。

■手番の行動

「ムーブ」→「アクション」の順で行動を行う。

①ムーブ

隣のエリアに移動することができる。

②アクション

以下のどれかを行う。

近接戦：近接武器を使用した攻撃。【体格】で判定。

射撃戦：射撃武器を使用した攻撃。【反射】で判定。

遠隔戦：遠隔武器を使用した攻撃。【感覚】で判定。

電腦戦：電腦武器を使用した攻撃。【頭脳】で判定。

道具：【種別：消耗品】のアイテムを使用する。

または同じエリアにいるPCにアイテムを渡す。

パス：何も行動しない。

③フリー

攻撃判定前に武器の持ち替えをしたり、PC同士で会話をしたりすることはアクションを消費しない行動として扱う。

■攻撃判定

エネミーの目標値以上の達成値が出ると攻撃は成功となる。クリティカルしない限り武器ごとに決められた固定のダメージのみ与えられる。

クリティカル時に《レッドガード》を宣言すると判定時の6の出目1つにつき1D点のダメージを加算できる。

■防御判定

エネミーの攻撃手段と同じ能力値を使用して防御判定を行う。エネミーの目標値以上の達成値が出ると防御は成功となり、ダメージを受けない。失敗の場合はダメージを受けることになり、受けるダメージはPCが自分で振って決める。

ディスティニーカード一覧

①意味ある散り際	②後世への語り部	③すばらしき生き様	④隠された傷痕	⑤相打ち覚悟
自身の攻撃ロールの出目すべてを6にする。	生命力が0になっても死亡せず、生き延びる。	自身の攻撃が防御ロールのダイス数を倍にする。	誰かの判定がダメージのダイスの出目1つを6に変更する。	PCのターン中、エネミー1体に3Dのダメージ。
代償：即死	代償：なし	代償：自身の生命力が1になる	代償：終幕フェイズに死亡する	代償：自身も同じだけダメージを受ける