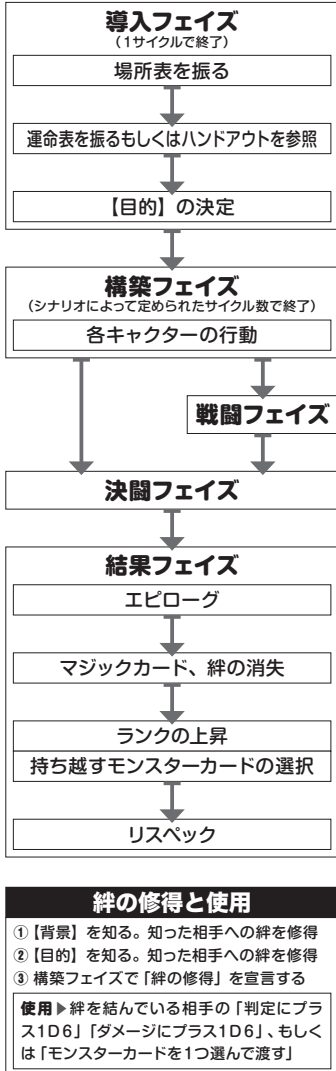


## カードランカー ルールサマリー A

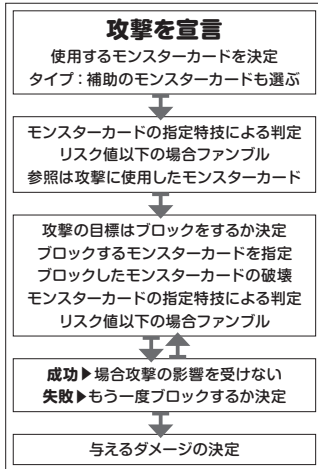
### セッション進行



### 戦闘の流れ



### 攻撃とブロック



## カードランカー ルールサマリー B

### 構築フェイズでのPCの行動

ダークランカーの調査	指定特技: PCの任意 フラグを1つ指定して調査   調査に成功した回数と同じだけ判定にマイナス 成功するとフラグの難しさがマイナス1   0になるとフラグの内容が開示 判定に成功するとランダムにモンスターカードを1つ修得/セットカードを1つ伏せる
モンスターカードの修得	指定特技: PCの任意 判定に成功すると指定特技の色に属するモンスターカードを1つ修得
セットカードを伏せる	指定特技: PCの任意 判定に成功すると自分のシンボルカラーに属するセットカードを1つ選ぶ 選ばれたセットカードを他のプレイヤーやGMに分らないようにする 他のプレイヤーはセットカードを見ることはできない(同意があれば見れる) セットカードは戦闘中に条件を満たすと使用でき、使用後に消滅する
絆の修得	判定不要   選んだPCもしくはNPCとお互いに絆を修得する
特技の変更	判定不要   修得している特技を変更する
戦闘する	判定不要   エネミーもしくはNPCに戦闘を仕掛け戦闘フェイズに移行する
パス	判定不要   行動を終える

### 構築フェイズでのダークランカーの行動

セットカード	判定不要   セットカードをPCが4人なら2つセット(6人なら3)
モンスターカードの修得	判定不要   モンスターカードをランダムに修得(色は指定可能) PCが4人なら2つ(6人なら3つ)
モンスターカードの消失	ダークランカーの特技を1つ指定   指定した特技ですべてのPCは判定 判定に失敗したPCはモンスターカードを1つ選んで除外状態にする
プレッシャー	ランダムに特技を1つ指定   指定した特技ですべてのPCは判定 判定に失敗したPCは次の行動でパスしか行えない
戦闘する	PCを選んで戦闘する   戦闘フェイズへ
戦闘させる	NPCもしくはエネミーとPCを戦わせ戦闘フェイズへ   PC同士でも可
その他	シナリオに沿った行動   パス

### 戦闘フェイズ・決闘フェイズでのPC・ダークランカーの行動

攻撃▶「タイプ:攻撃」モンスターカードを使用して攻撃する	パス▶行動を終える
支援▶「タイプ:支援」のモンスターを使用する	サレンダー▶降参して戦闘不能になる
レジェンドカード▶レジェンドカードを使用する	1戦闘に1回

### 破壊状態と除外状態

破壊状態/使用・ブロック不能	戦闘終了後に解除
除外状態/使用・ブロック不能	結果フェイズに解除

### ダークカードの使用による効果

PCの行動直前に使用し行動する
攻撃の目標をPC全員に
変調を全て解除
マジックカード修得
セットカードをセット
【深化】

### 欲望の解除とフラグ

【欲望】解除のためには特定の行動が必要  
フラグはそのための情報