

技能判定フローチャート

■技能の決定

- 行動を宣言し、使用する技能を決定
「(○○)の技能を使って××がしたい」と宣言する事も可能
ただし、最終的に使用する技能を決定するのはRL

■目標値の決定

■報酬点の使用（一部技能のみ・カット進行中は使用不可）

- 報酬点の消費（1報酬点 = +1達成値）

■判定

- 手札からカードを1枚出し、手札を4枚に補充する
 - ◆カードのーストは塗りつぶされている（使用できる）か？
 - ▼使用できる（成立）
 - ▼使用できない（不成立）

■達成値の算出

- 達成値 = 能力値 + カード + 修正値

■失敗

- 達成値 = 0

■判定の勝敗対決

- 達成値と目標値を比較する
 - ◆達成値は目標値に届いているか？
 - ▼達成値が目標値以上（勝利）
 - ▼達成値は目標値未満（敗北）

■差分値の算出

- 差分値 = 達成値 - 目標値

■敗北

- 目的は達成できない

アクションの種類と概要

■メジャーアクション

- メジャーアクションとは
能動的に発生させる行動の事
カット進行中はプロットした札を消費して判定を行う
 - ◆メジャーアクションを使ってできること
 - ▼移動
 - ▼物理攻撃、あるいは精神攻撃
 - ▼「タイミング：メジャー」の特技や装備の使用
 - ▼他、RLがメジャーアクションだと判断した行動

■リアクション

- リアクションとは
メジャーアクションに対する妨害、防御行動の事
カット進行中はプロットした札を消費して判定を行う
妨害以上の行動（ダメージを与える、移動するなど）は行えない

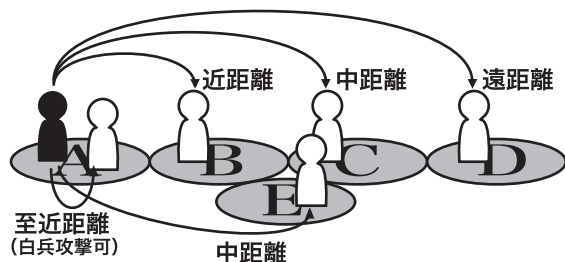
■マイナーアクション

- マイナーアクションとは
判定の必要ない簡単な行動の事
メジャーアクション、リアクションを行う直前に1回だけ使用可能
 - ◆マイナーアクションを使ってできること
 - ▼通常の武器を準備する（白兵武器、射撃武器、搭載兵器など）
 - ▼手に持っているものをしまう
 - ▼「タイミング：マイナー」の特技や装備の使用
 - ▼他、RLがマイナーアクションだと判断した行動

■オートアクション

- オートアクションとは
宣言するだけで効果が発生するような行動の事
いつでも宣言する事ができる
 - ◆オートアクションを使ってできること
 - ▼「タイミング：オート」の特技や装備の使用
 - ▼一発発する
 - ▼他、RLがオートアクションだと判断した行動

エンゲージと距離・移動



■移動する

- 1段階移動する（A→B、B→Cなど）
 - ◆〈運動〉判定
 - ◆プロットを1枚破棄する
- 2段階移動する（C→A、D→Eなど）
 - ◆〈操縦〉判定（ヴィークルに乗っている場合のみ）

■移動を妨害する

- 進入・離脱を妨害する（A→B、B→Aなど）
 - ◆〈運動〉判定
- 通過を妨害する（2段階以上の移動時のみ発生）
 - ◆敵対の意志がある場合、エンゲージの通過は行えない
上記の例では、A→Cへの移動はできない
(Bのエンゲージに進入した時点で移動は終了する)
- 威嚇攻撃による移動妨害（ダメージは与えられない）
 - ◆〈白兵〉・〈射撃〉判定
(相手を武器の射程内に納めていなければならない)

カット進行フローチャート

■セットアッププロセス

- 登場判定（〈社会〉〈コネ〉判定）
- 手札から場にプロットする（通常2枚）

■イニシアチブプロセス

- アクションランク（AR）順に行動者を決定

■メインプロセス

- 行動者のメジャーアクション
 - ◆マイナーアクション
 - ◆移動（メジャーアクション）
 - ▼〈運動〉、〈操縦〉の判定による移動
 - ▼プロットを1枚破棄しての移動
 - ◆攻撃（メジャーアクション）
 - ▼物理攻撃（〈白兵〉、〈射撃〉など）
 - ▼精神攻撃（〈交渉〉など）
- 妨害者のリアクション
 - ◆マイナーアクション
 - ◆対抗判定（リアクション）

■チェックプロセス

- ◆アクションランク（AR）の残りを確認
 - ▼全員のARが0
 - ▼誰かのARが残っている

■クリンナッププロセス

- [バッドステータス]の処理
 - ◆RLによるカット進行の続行、終了の宣言
 - ▼終了を宣言
 - ▼続行を宣言