# 調査パートの進行

#### 調査シーンの進行

#### ①情報項目の伝達

「調査パート] の盟始を宣言 [情報項目名] と「必要タグ数] をPLに公盟

### ②調査シーン

①シーンプレイヤーの決定 ②情報項目の指定

- ③シチュエーションの決定と演出 ④ライフタグの使用
- ⑤GMの判断
- ⑥手札の補充
- ⑦情報の判明
- ⑧シナリオタグの獲得 ⑨調査シーンの終了

### ③調査パートの終了

すべての [情報項目] が開示されたら終了

#### 情報項目の伝達

▶GMは、[情報項目名] と [必要タグ数] をPLに公開します。

#### 調査シーン

#### ■①シーンプレイヤーの決定

- ▶どのPCが場面の中心となる[シーンプレイヤー]となるかを決定します。
- ▶ 「調査シーン」には「シーンプレイヤー」以外のPCも参加することが できます。どのタイミングで場面に登場するかは[シーンプレイヤー] と相談して決めてください。

#### ■②情報項目の指定

▶ [シーンプレイヤー] は、調査する [情報項目] を指定します。

#### ■③シチュエーションの決定と演出

- ▶ [調査シーン] の具体的なシチュエーションを [シーンプレイヤー] が 中心となって決めていきます。
- ▶シチュエーションが決まったら、「シーンプレイヤー」が中心となって、 具体的に場面を演出していきます。

#### ■④ライフタグの使用

- ▶ [調査シーン] に参加したPCは、手札を1枚提出して、対応する数 字の [ライフタグ] を演出します。
- ▶ [ライフタグの使用] は、[調査シーン] のいつでも行なえます。

#### ▶ 「ライフタグの使用」は、「調査シーン」に登場しているすべてのPC が行なえます。ただし、[シーンプレイヤー] 以外のPCが [ライフタ グの使用]を行なう場合は、必ず「シーンプレイヤー」の了承を得てか ら行なうようにしてください。

▶ひとつの [調査シーン] において、ひとりのPCが [ライフタグの使用] を2回以上行なうことができます。また、複数のPCが1回ずつ[ラ イフタグの使用]を行なうことも可能です。ただし、ひとりのPCが同 じ〔ライフタグ〕を複数使うことはできません。

#### 5 G M の 判断

- ▶GMは [ライフタグの使用] による演出が [場面や物語の流れに合って いる」、「物語が盛り上がった」と判断した場合、[ライフタグの有効] を宣言します。
- ▶GMによって [ライフタグの有効] が宣言された場合、調査を行なって いる情報項目の「タグポイント」が 1 点上昇します。
- ▶もし [ライフタグの使用] による演出が「場面や物語にそぐわない」と GMが判断した場合、GMは[ライフタグの無効]を宣言し、提出され たカードは提出元のPCの手札に戻ります。
- ▶タグポイントは、「調査シーン」をまたいで累積します。

#### ■6手札の補充

- ▶ [ライフタグの使用]が [有効] となったPCは山札からカードを1 枚引きます。
- ▶ [ライフタグの使用]を2回以上行なった場合、[有効]となったPC はその回数分、山札からカードを引いてください。
- ▶ [タグポイント] が [必要タグ数] に達している場合は「⑦情報の判明」 に移ります。

#### ■ ⑦情報の判明

▶ [タグポイント] が [情報項目] の [必要タグ数] に達した場合、GM は [判明する情報] の内容をすべてのPCに公開します。

#### ■8シナリオタグの獲得

▶すべてのPCは[情報項目]に設定された[シナリオタグ]を入手します。

#### ■9調査シーンの終了

- ▶ [ライフタグの使用] に関わる一連の処理が終了したら、[調査シーン] は終了となります。
- ▶ 「調査シーン」が終了した段階で、すべての「情報項目」の内容が公開 されている場合は [調査パートの終了] に移行します。
- ▶まだ公開されていない [情報項目] がある場合は、次の [調査シーン] を始めてください。

#### 調査パートの終了

▶すべての [情報項目] が開示されたら、[調査パート] は終了となります。

# 戦闘ルール

#### 戦闘空間

- ▶ 「戦闘空間」は縦8マス×横8マスで区切られた空間です。
- ▶ [戦闘空間]の1マス内には、敵や味方を問わずにひとりのキャラクター のみ存在することができます。
- ▶ 〈特技〉や〈武装〉の効果で、すでにキャラクターがいるマスにほかの キャラクターが侵入しようとした場合、「衝突」が発生します。

#### 味方と敵

- ▶「戦闘空間」に存在しているキャラクターには「味方」と「敵」の2 種類が存在します。
- ▶ 〈特技〉〈武装〉〈ウイングドライブ〉などの効果にある「味方ひとり〕や「味 方全員] という記述には、その効果の発動者(自身)を含みます。

### ラウンドの流れ

### ■①開始フェイズ

▶GMは新しい [ラウンド] の開始を宣言します。その後、すべてのキャ ラクターが [未行動] になります。

#### ■②行動フェイズ

- ▶ [未行動] のキャラクターの【SS値】をくらべ、もつとも【SS値】 の高いキャラクターを [アクションキャラクター] とします。
- ▶複数の味方(PC側)の【SS値】が等しい場合、誰が「アクションキャ ラクター] になるかはPL同士で相談して決定します。
- ▶敵と味方の【SS値】が等しい場合、味方(PC側)が先に[アクショ ンキャラクター]となります。
- ▶ [戦闘] に参加しているすべてのキャラクターが [行動済み] の場合、[④ 終了フェイズ〕へ移行します。

#### ■3アクションフェイズ

- ▶ [アクションフェイズ] では、[移動タイミング]、[準備タイミング]、[攻 撃タイミング〕を順番に行ないます。
- ▶これらのタイミングは任意でスキップすることができますが、順番を入 れ替えることはできません。

#### 移動タイミング

- ▶ [アクションキャラクター] は [基本移動] を宣言することで、【移動値】 回まで [移動] を繰り返すことができます。
- ▶ [アクションキャラクター] は [全力移動] を宣言することで、[【移動値】 + 1] 回まで「移動」を繰り返すことができます。「全力移動」を行なっ た場合、次の[準備タイミング] は自動的にスキップとなります。
- ▶種類を問わず、キャラクターの「移動」は1マスずつ行ないます。移 動を繰り返す途中で、各キャラクターは【移動値】や効果で設定された 回数に達する前に移動を中止することが可能です。

#### 準備タイミング

▶ [アクションキャラクター] は〈特技〉か [準備タイミングを消費する ことで〕と記載されている〈武装〉からひとつを選択して使用します。

#### 攻撃タイミング

- ▶ [アクションキャラクター] は、使用する〈武装〉を宣言し、〈武装〉 に対応するスートの手札を 1 枚提出します。
- ▶使用する〈武装〉に [威力] が設定されている場合、敵に対して [武装 攻撃〕を行ないます。
- ▶使用する〈武装〉が [威力:-] の場合、即座に [効果] の内容を適用 してください。
- ▶ [武装攻撃] や [効果] の適用後、〈武装〉の使用で提出したカードと 同じ数値のカードが手札にある場合、その手札を提出することで〈武装〉 の追加使用が可能です。

#### ■④終了フェイズ

- ▶ [戦闘] に参加しているすべてのキャラクターが [行動済み] になると、 [終了フェイズ] となります。
- ▶すべてのPLは山札からカードを2枚まで引いて手札に加えることが
- ▶GMは、「PC人数×2] 枚まで引いて手札に加えることができます。
- ▶すべてのPLは、ほかのPLと手札を1枚交換できます。
- ▶ [終了フェイズ]のすべての処理が終わったら、[①開始フェイズ]に戻っ て [ラウンド進行] を続けてください。

#### 武装攻撃

#### ■〈武装〉の使用

▶ [アクションキャラクター] は使用する〈武装〉を宣言します。

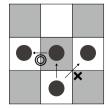
#### 対象の決定

- ▶ [アクションキャラクター] は、[射程] 内に存在するキャラクターから、 攻撃する[対象]を選びます。
- ▶ [アクションキャラクター] は、[対象] を決定せずに [武装攻撃] を 行なうことで、敵にダメージを与えることなく〈武装〉の [効果] のみ を受けることが可能です。この行動を〔クイックブレス〕と呼びます。

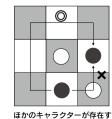
#### ■リアクションフェイズ

▶ [武装攻撃] の [対象] となったキャラクターは、[緊急回避] か [武 装の使用〕のどちらかを選んで行ないます。

# キャラクターの移動



移動は隣接するマスにのみ可 能。斜めのマスに移動する場 合、【移動値】2が必要となる。



ほかのキャラクターが存在す るマスを通り抜けることはで きない。

### ラウンドの流れ

#### ①開始フェイズ

GMがラウンドの開始を宣言する

### ②行動フェイズ

アクションフェイズを行なうキャラクターを決定する

# ③アクションフェイズ

- ・ 移動タイミング
- 推備タイミング
- ・攻撃タイミング

「③アクションフェイズ」を行なっていないキャラクターが いる→ 「②行動フェイズ」に戻る 全員が「③アクションフェイズ」を行なった→「④終了フェ

### ④終了フェイズ

P L はカードを山札から 2 枚引くことができる GMはカードを山札から「PC人数×21枚引くことができる P L はほかのP L と手札を 1 枚交換できる 「①閚始フェイズ」に戻る

- ▶ [対象] となったキャラクターは、[リアクションフェイズ] を放棄す ることもできます。
- ▶ [緊急回避] を選んだ場合、[リアクションフェイズ] を行なうキャラ クターは、使用された〈武装〉の [回避コスト] に等しい枚数のカード を手札から提出することで、その攻撃を回避できます。
- ▶「緊急回避」を行なった場合、「ダメージ計算」は発生しません。
- ▶ [武装の使用] を選んだ場合、[リアクションフェイズ] を行なうキャ ラクターは、「種別:R]の〈武装〉からひとつを選び、使用を宣言します。 その後、対応するスートのカード1枚を手札から提出してください。
- ▶ [種別: R] の〈武装〉も[追加使用]が可能です。ただし、[追加使用] できる〈武装〉も [種別:R] のみとなります。

#### ■ダメージ計算

イズ」に進む

- ▶「アクションキャラクター」は、「武装攻撃」に使用した〈武装〉の「威 力] に書かれた数字と、〈特技〉やほかの〈武装〉で増加する値を足し てください。すべての効果を足した値を [最終威力] と呼びます。
- ▶ [武装攻撃]の[対象]となったキャラクターが[リアクションフェイズ] で「ダメージを減らす」効果の〈武装〉を使用している場合、「最終威力」 から指定された数値を減らします。これらの計算をすべて行なった値が 「ダメージ」となります。
- ▶ [武装攻撃] の [対象] となったキャラクターは【HP】を [ダメージ] 点減少させます。

#### ■追加効果

- ▶ 〈武装〉にはダメージを与えるだけでなく、さまざまな [追加効果] が 発生するものがあります。
- ▶ [ダメージ計算]後に複数のキャラクターの[追加効果]が発生した場 合、[アクションキャラクター] → [対象] となったキャラクターの順 番で処理します。

# 武装の射程 射程 1 ~ 2 射程2 射程に幅がある場合、その射 射程に幅がない場合、指定さ 程内のキャラクターを攻撃の れた射程のキャラクターのみ

攻撃の対象として選択できる。

※自己使用に限り複製を許可します。©2021 Hayato Suzumiya / New Game Plus © アークライト/新紀元社

対象として選択できる。