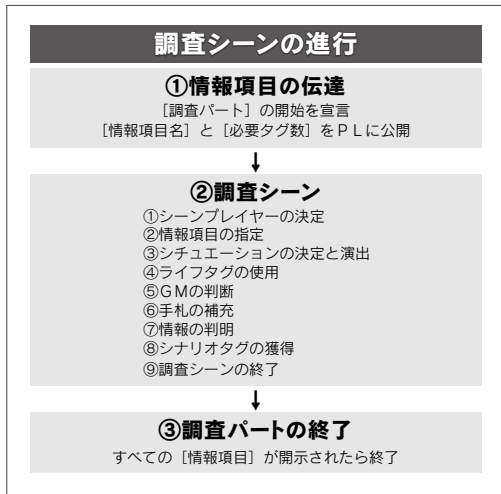


## 調査パートの進行



### 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。

#### ⑤GM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。

#### 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】に対応するスーツの手札を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できます。
- ▶ 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。

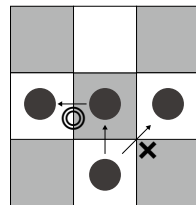
#### 対象の決定

- ▶ 【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【クイックプレス】と呼びます。

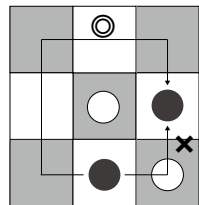
#### リアクションフェイズ

- ▶ 【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



- ▶ 【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、対応するスーツのカード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。

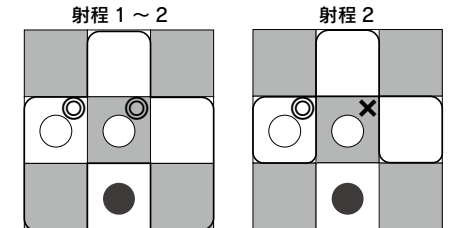
#### ダメージ計算

- ▶ 【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



射程に幅がある場合、その射程内のキャラクターを攻撃の対象として選択できる。

射程に幅がない場合、指定さ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。