

本格的な戦闘サマリー

プロット値決定

サイコロを1つ隠し持つ
NPCは1体のみ
プロット値を任意に決定
残りは1D6で決定する

センターとサポートの決定

サイドごとに最も低い
プロット値のキャラクターがセンターとなる
残りはサポート

サポート行動

- 行動決定のサポート**
プロット値を出目として提供
- 判定のサポート**
プロット値をサイコロ一つの出目と入れ替え
- ダメージのサポート**
プロット値を提供しダメージを1増加
- サポートのキャンセル**
同じプロット値のサポートをキャンセル

センターの行動順

プロット値が低い順に行動決定を行いその処理をする

センターの行動決定

プロット値と同じ数のサイコロを振り以下の表を参照する
出た目の行動の中から一つを選択し処理する
3の連続行動のみ特殊

1 逃走	2 不意打ち	3 連続行動
4 対話	5 威嚇	6 攻撃

1 逃走

判定: 背景分野で修得している特技S

成功: 戦闘からの離脱

対抗判定: あり/逃走の無効化

2 不意打ち

目標: 敵サイドから1体選択

判定: 仕事分野で修得している特技S

成功: 1ダメージ

ダメージ修正: スペシャル(+1) 武器の威力 ダメージ増加アイテム
「車を使用」した際の操作性

対抗判定: あり/ダメージの半減 防具が有効

3 連続行動

3以外の選択されなかった出目を一つ選択して行動回数増加

連続行動の行為判定にはマイナス3の修正

4 対話

目標: 敵サイドから1体選択

判定: 趣味分野で修得している特技S

成功: 1ダメージ

ダメージ修正: スペシャル(+1)

対抗判定: あり/ダメージの無効化 防具が無効

イケメンは以下の対話ダメージ表を使用する

対話ダメージ表 (1D6)

1~2 焦り	3~4 不調	5~6 ショック
--------	--------	----------

5 威嚇

目標: 全ての敵サイドのキャラクター

判定: 雰囲気分野で修得している特技S

成功: 威嚇効果表を参照 次ラウンドの終了まで

威嚇効果表

主人の予算 1~3	マイナス 1
主人の予算 4~6	マイナス 2
主人の予算 7+	マイナス 3
NPC	マイナス 【パワーレベル】 (最大4)

6 攻撃

目標: 敵サイドから1体選択

判定: 戦闘法分野で修得している特技S

成功: 1ダメージ

ダメージ修正: スペシャル(+1) 武器の威力 ダメージ増加アイテム
「車を使用」した際の出力

対抗判定: あり/ダメージの半減 防具が有効