

ヤンキー&ヨグ=ソトースゲームの流れ

召喚フェイズ

●武勇伝シーン

自己紹介と「武勇伝表」の使用を行う。
二つ名を決定、第一印象を決める。

●邪神シーン

GMがバッドヤンキーの描写を行う。

●異世界シーン

夢見るNPCの紹介。夢見るNPCからPCへの【友情度】が上昇。
「ツレ関係表」を使って関係を決定。

うろつきフェイズ

●シナリオシートの「タウンマップ」とプレイサマリーAを参照する。

●1サイクル目終了時に夢見る交流シーンの発生。

PC一人を選び、選んだPCが判定を行う。
判定に成功すると、【友情度】が上昇する。

●2サイクル目終了時に襲撃シーンが発生。

「襲撃阻止」か「絶望」が発生。
「絶望」が発生すると、「大切な夢」を守れない。

●兵隊NPCと鉢合わせると、喧嘩シーンが発生。

決闘フェイズ

●バッドヤンキー戦

PC全員がバッドヤンキーと喧嘩シーンを行う。
勝利すると邪神戦、敗北すると帰還フェイズに移る。

●邪神戦

ケツモチの邪神と1ラウンドの喧嘩シーンを行う。
【HP】を0にすると大勝利、半分以下にすると勝利、
それ以外は敗北。

帰還フェイズ

●エピローグの描写。

●PCは異世界に残るか、元の世界に戻るか、 病院に行くかを決定する。決定した後、対応した生活表を振る。

●経験値を獲得、レベルアップ処理などを行う。