

## フライトシート

フライトエリア名	
シナリオ名	
リミット	シーン

経過シーン数

○○○○○○

経過シーン数が【リミット】を超えると、スポットのイベントタイプに関わらず「長旅系」の航行イベントが発生。

手がかり

□□□□□□

【偵察】のキーワード効果を持つパーツで獲得可能。  
消費することで「航行イベント表」を振り直す。

フライトエリア図

フライトフェイズ  
ミニサマリ

### シーンの流れ

- ①PCの移動
- ②航行チェック
- ③航行イベントの適用
- ④アクションの処理

### イベントタイプ

◇	航行系	◎	遭遇系
♡	船内系	×	困難系

### 航行表 1D6

1	スポット1つ分進む	4	スポット2つ分進む
2	スポット1つ分進む	5	スポット2つ分進む
3	スポット1つ分進む	6	スポット3つ分進む

### フライトフェイズ中のアクション一覧

**修理:**「技術・教養:7」で行為判定を行う。成功したらキミのいるパーツ内のすべてのマスに「破損」を解除。

**交流:**キミと同じパーツ内のマスにいるキャラクター1人を選び、「キズナ」を獲得。

**休息:**【生命点】を回復。回復量はパーツの【快適度】の数値に依存。

**パーツ効果の使用:**「F効果:」と記述のあるパーツ効果を使用。