



戦闘の手順

- ①ターン開始
P Cとエネミーが未行動となる。
- ②先攻・後攻判定
交戦しているエネミーで最も高い目標値を基準に、P C全員か代表者が【状況把握】で判定を行う。
 - ・エネミーより高ければ【先攻】
 - ・エネミーより低ければ【後攻】
 - ・エネミーと同じならば【乱戦】
 【乱戦】ではエネミーが先攻、射程に関係なくすべて攻撃できる。
- ③ターン中の行動
【先攻】のP Cかエネミーは好きな順番で行動、全員が終わると【後攻】のP Cかエネミーが行動する。
- ④ターン終了
全員が行動済になると終了する。

手番の行動

手番はムーブ→アクションの順で行う。フリーはいつでも行える。

- ①ムーブ
隣のエリアに移動する。
- ②アクション
 - ・近接戦：【体格】で判定
 - ・射撃戦：【反射】で判定
 - ・遠隔戦：【感覚】で判定
 - ・電脳戦：【頭脳】で判定
 - ・道具：【アイテム】使用や譲渡
 - ・パス：なにもしない
- ③フリー
 - ・会話：ロールプレイや相談
 - ・持ち替え：武器を持ち替る

戦場マップ

- ①射程
射程0：同じエリア
射程1～：数値隣のエリア
- ②優劣
優勢：P Cが同数か多いと移動可
劣勢：P Cが少ないと移動不可