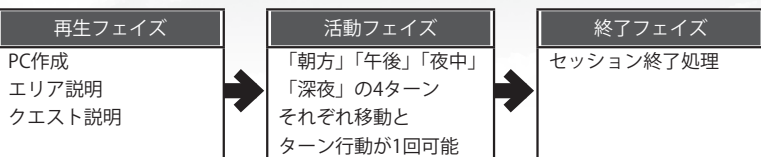


セッションの進行

▶ p168



再生フェイズ	▶ p172
$2D6 + \text{能力値} + \text{修正値} = \text{達成値}$ 達成値 \geq 難易度で成功 達成値 $<$ 難易度で失敗 2D6が6ゾロだった場合自動成功 「レコードを使用」すると【電力】を 1消費しサイコロ3個を振り2個選択	

対抗判定と累積判定	▶ p174
対抗判定は達成値が高いキャラクターの勝ち 累積判定は時間をかけて達成値を貯める	

移動	▶ p178
ターンごとに好きなエリアに移動できる 移動前にエレボスに概要を確認できる	

ターン行動

休息	▶ p201
【電力】を回復する 非敵対的な環境が必要 1ターン休息すると【電力】が全快する	

発掘	▶ p202
アイテムを入手する 武器アイテムの発掘は 【闘争】で難易度10の行為判定 成功で武器アイテム1つを獲得 一般アイテムの発掘は 【生存】で難易度7の行為判定 成功で一般アイテム表を1回使用する 達成値10以上で2回、13以上で3回使用する	

クエスト	▶ p204
クエストを解決する クエストのステップを1つ選択 ステップのメソッドを実行 全てのステップが解決されたクエストは 完了される よりよい解決法をいつでも提案できる	

戦闘	▶ p209
エリア内のキャラクターと戦う 全体としてターン行動 ラウンドごとに1行動 勢力の全滅/講和/降伏で戦闘終了	

ラウンド行動

攻撃	提案	離脱
【闘争】の判定	【調和】の判定	【生存】の判定