

# プレイサマリー

## ●ゲームの流れ

ランディングフェイズ（導入：任務の説明）



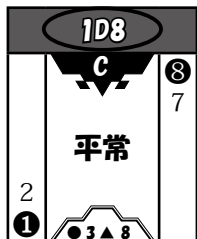
サーチフェイズ（探索：惑星の探索）



レポートフェイズ（報告：経験点の清算）

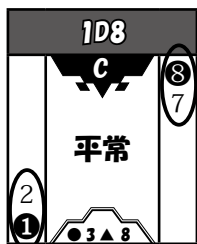
## ●判定の仕方

現在のコンディションのダイス（上のダイス）を振る。  
出目が目標値以上なら成功、未満なら失敗。



## ●コンディションの変化

判定の結果に関係なく右上の数値なら右へ  
左下の数値なら左へトークンを移動する。  
黒丸の最低値 or 最高値の場合 2つ移動する。



## ●シーンに参加する

惑星で探索したい場所（エリア）を宣言し、心拍で判定する。出た出目の数だけ酸素を減らしてシーンに参加する。

## ●探索の仕方

描写された内容に対して好きなように行動し、気が済んだら終了を宣言し違うエリアに移動する。これを任務が完了するか酸素がなくなるまで繰り返す。  
※ 1 エリアに 1 回まで特技を使用できる。

## ●戦闘の流れ

先に攻撃を仕掛けた側が先攻になる。ターンを敵と味方のチーム単位で行い、どちらかが戦闘エリアから存在しなくなるまでこれを繰り返す。

## ●自分たちのターンにできること

- ・特技を使う
- ・必殺技を使う
- ・パンドラを使う
- ・撤退する
- ・その他の行動

## ●攻撃の流れ

特技の成功判定  
↓  
威力の決定  
↓  
反応判定  
↓  
ダメージ処理  
↓  
コンディション処理  
↓  
行動終了

## ●ターン終了

味方全員の行動が終了したら自動的に相手にターンが移る。自分たちのターンの行動順は自由に決めてよい。