

A

B

C

D

E

F

G

H

1

2

3

4

5

6

7

8



洞窟の壁:
[空間][天然]
探知:自動_解析:自動_解除:不可
_侵入不可であり、両側の射線を遮る。



高台の通路:[地形][天然][高さ4] _
自動_自動_不可_効果は特になし。ただし
[高さ4]のSqから[高さ0]のSqに[飛行]状態
ではないキャラクターが[瞬間転移]以外で移動
した場合、即座に13点の直接ダメージを受ける。



胸壁:[地形][天然][高さ4] _自動_自動
_不可_このプロップに接触している対象は
以下の行動を実行できる。[起動:マイナー]
このメインプロセスを行う「射程:2Sq」以上の
[射撃攻撃]の射程に+2Sq。
[高さ4]のSqから[高さ0]のSqに[飛行]状態
ではないキャラクターが[瞬間転移]以外で移動
した場合、即座に13点の直接ダメージを受ける。

セットアッププロセス

行動済→未行動へ

行動:セットアッププロセス

イニシアチブプロセス

行動:イニシアチブプロセス

メインプロセスを行うキャラの決定

待機

メインプロセス

ムーブアクション

行動[ムーブアクション]

マイナーアクション

行動[マイナーアクション]

バッドステータスの解除:硬直、重篤

メジャーアクション

行動[メジャーアクション]

バッドステータスの解除

:硬直、重篤、衰弱、惑乱

インスタントアクション

行動[インスタントアクション]

コンバットステータスおよび

持続する効果の終了

メインプロセスの終了

バッドステータスの解除:萎縮、放心

未行動のキャラが…

いる→イニシアチブプロセスへ

いない→クリンナッププロセスへ

クリンナッププロセス

[再生][衰弱]など回復およびダメージの処理

継続する効果进行处理する / 効果の終了