

1 [ダイス数]個のダイスを使う

2 ターンごとに、「アクション」にダイスを割り振る

3 出た目 + 「スキルレベル」 + 「協力修正」 + α を「タレント」と照合

タレント、アクション、判定

判定の達成値 = [10面ダイスの出目] + 「スキルレベル」 + (「協力修正」 × 「参加人数 - 1」) + その他の修正

タレント	失敗	1成功	2成功
論理力	2成功	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11~	
	1成功	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11~	

アクション

アクション名
タレント スキル
協力修正 XX

実体弾攻撃
論理力 機械
協力修正 -1

ビーム防御
直観力 予測
協力修正 -1

降伏勧告
感受性 伝達
協力修正 -1

スキル

機械 3

予測 0

達成値を
該当タレント
と照合

達成値 4 失敗

達成値 6 1成功

達成値 10 2成功

達成値 11 2成功

達成値 1 失敗

達成値 6 1成功

協力修正

- 「協力修正」 × 「参加人数 - 1」
- 複数 PC がダイスを割り振ると達成値が増減

アビリティ、リゾルブ、装備

アビリティ

- 種族ごとに「種族」アビリティ
- 該当[スキルレベル]まで「生物」「電脳」「操縦」「伝達」「機械」「予測」「文化」「社会」アビリティを習得可能(10PP)
- タイミング「アクション」のアビリティはアクションの1つとしてダイスを割り振る

小さな世界

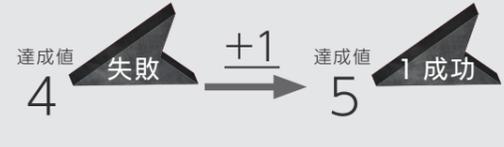
種族

タイミング
常時

協力修正が-1以下の「アクション」に他のキャラクターが参加しているとき、そのアクションに割り振った自分のダイスの出目を+1する。

リゾルブ

- リゾルブ1点ごとに達成値を+1できる
- 「生物」[スキルレベル]だけシナリオ開始時にリゾルブ取得



装備

- 装備はPPを消費して習得、都度「装備中」の装備を選べる
- 「装備中」3個目から、装備1個につき[現在ダイス数]が1減少

スタンライフル PP 1

強力な電撃を発生させるスタンガンユニットを「弾丸」として、対象に向けて射出する非殺傷性武器。超未来の技術により長距離狙撃も可能な精度を持つ。

射程 4
ダメージ 5

シナリオコンポーネント一覧

	表現できるシチュエーション	ターン進行	よく使うスキル	処理の重さ / 所要プレイ時間
エンゲージメント	宇宙船同士の艦隊戦、フィジカル・アバターによる巨大ロボット戦	敵味方交互に	予測、操縦、機械	重め
ヴォヤージュ	長距離星間旅行、星間交易、すごろく風	PCのみ	操縦、文化、社会	軽め
エクスプロア	謎の施設や未開拓地域の探検、捜し物、宝探し	PCのみ	電脳、機械、生物	かなり軽い
ステラライフ	超未来の日常生活、PCたちの日々の交流	なし	伝達、文化	非常に軽い
コンバット	銃器や己の肉体を使った直接戦闘 スクエアマップで遮蔽の概念もある	敵味方交互に	電脳、機械、生物	非常に重い
ソサイエティ	ディベート、世論誘導と操作、組織内部の権力闘争、政治	敵味方同時	伝達、文化、社会	並
フリートバトル	多数の宇宙船による大決戦、艦隊指揮、組織力の戦い	敵味方同時	予測、電脳、社会	並
ネゴシエーション	対立勢力との直接交渉、妥協と取引、政治的決着 プレイヤーの負担が重い	PCのみ	伝達	かなり重い