

ZOOKYO ISLAND プレイサマリー ver.1.1

<h2>判定</h2> <ul style="list-style-type: none"> ・2D6+【能力値】 = 判定値 ・判定値 = 「12」 以上で成功 	<h2>メインフェイズにできること</h2> <p>(シーンプレイヤーのみ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リサーチ判定 ・ロマンス判定 ・スキルの使用 ・アイテムの使用 ・アイテムの購入
<h2>判定対決</h2> <ul style="list-style-type: none"> ・PC 同士が同じ【能力値】で判定 ・判定値が高い方が勝利 (受動側有利) 	
<h2>戦闘</h2> <ul style="list-style-type: none"> ・「先制判定」: 戦闘前に、陣営の代表者同士が【知力】で判定対決し、勝利した側が先攻 (PC 側有利) ・行動できる PC から、「行動」を次の3つの中から1つ選択 ・「スキルの使用」: 「タイミング: 普通」のスキルを1つ使用する。 ・「移動」: 隣接しているエリアに移動する。 ・「待機」: 手番をパスし、そのラウンドの最後に行動する。 	<h2>リサーチ判定</h2> <ul style="list-style-type: none"> ・シーンプレイヤーのみ可能 ・1シーンに1回のみ ・【情報】判定し、成功すると、調べたい情報が公開される ・自分の財産点を消費すると、1点消費するごとに判定値に+1できる
<h2>ロマンス判定</h2> <ul style="list-style-type: none"> ・1シーンに1回のみ ・お互いにコネクションを持つ相手を対象にとり、【恋愛】判定。成功すると両者の友好度を+1する。 ・友好度1以上の相手と同じシーンにいと全ての判定値+1 (重複しない) 	