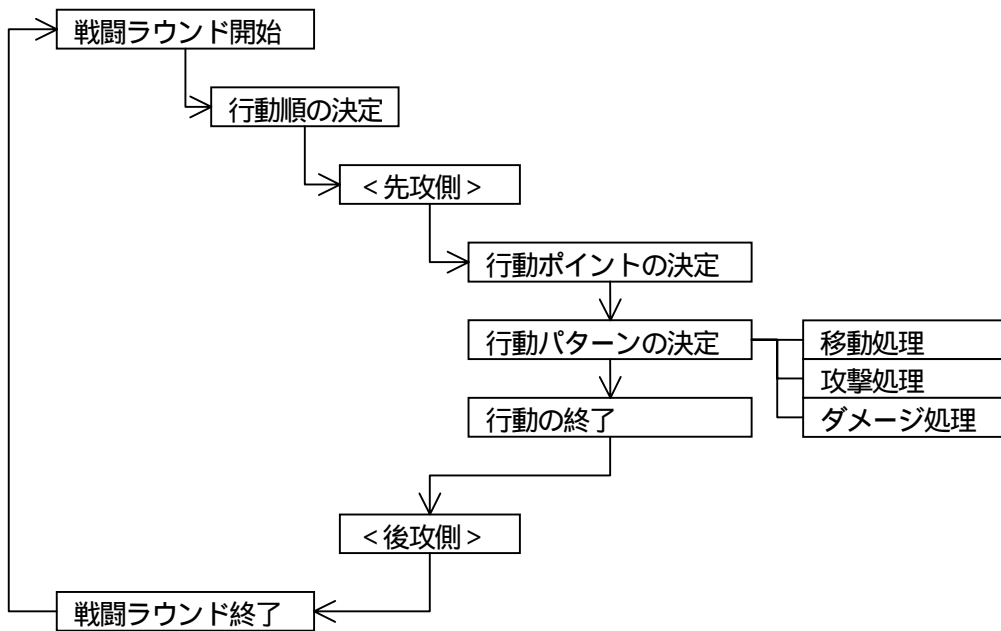


戦闘ラウンド進行フロー



戦闘終了まで繰り返す

戦闘の手順

1) 行動順の決定

戦闘に参加する各パイロットは (2D6 + 知覚力修正) でイニシアティブ値を決定する。
 その後、もっとも高い値を敵のイニシアティブ値と比較する。(PCサイドの行動順は、そのイニシアティブ値順とする)
 対ザコ戦 : ミッション設定の制圧レベルと比較する。
 対NPC戦 : PC同様にイニシアティブ値を決定して比較する。
 いずれか高い方が先攻となり、低い方が後攻となる。

2) 行動ポイントの決定

行動手番になったら行動ポイントを決める。(1D6 + 反応力) がそのラウンドの行動ポイントとなる。
 「予想行動」技能を習得している場合、次のラウンドから行動ポイントを借りることが可能。
 (ただし、必ず借りた次のラウンドに、その行動ポイントは「返済」する必要がある。又借りはできない)

3) 行動パターンの決定

行動ポイントを消費して、行動パターンを決める。詳細は「行動パターン一覧表」を参照。
 移動 : そのラウンド中での1回目の移動は「通常移動」、2回目以降の移動は「追加移動」となる。
 MSの機動力から地形コスト分消費して、移動する。なお1ヘックスの移動につき60度の旋回が可能。
 敵機と隣接するには「突撃」、隣接状態から離れるには「離脱」の行動パターンを組み合わせる必要がある。
 なお、移動に関する行動パターンを選択することに推進剤を消費する。
 攻撃 : MSの装備している武装を使って攻撃する。

4) 攻撃処理

攻撃側が、武器を選択し、弾薬を消費して攻撃する。
 射程 : 目標との距離に応じて命中修正が変わる。武器の射程ごとの命中修正を参照する。
 方向 : 目標の向いている方向に応じて回避値が変動する。側面、背面ほど回避値が低下する。

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

命中判定は (D 3 6 + 命中修正) で出目が、目標の回避値を上回れば命中する。

ダメージ算出 : 使用した武器のダメージを算出する。

5) ダメージ処理

攻撃が命中した場合、目標はダメージを受ける。

命中箇所判定 : 被弾した側は命中箇所判定を行う。(1 D 6 + M L) で命中箇所の装甲値を決める。

シールド防御 : シールドを装備して「シールド防御」技能を習得していた場合、防御できる場合がある。
シールド技能レベル以下の命中箇所なら、その攻撃をシールドで受けられる。

ダメージ適用 : ダメージから装甲値分を軽減して、最終的なダメージを耐久力から減らす。
シールドで受けた場合も、同様にシールド装甲値を適用して、最終的なダメージを耐久力から減らす。

二次被害判定 : 耐久力に 1 点でもダメージを受けた場合、2 D 6 を振って二次被害判定を行う。
追加以下の出目 (1 ソロなら必ず) の場合、二次被害チャートを振って、被害内容を決める。

根性

当ゲームでは、PC が何か非常に困難な局面を迎えた場合、例えば、敵の攻撃が命中し、命中箇所が装甲の一番薄い場所になってしまったり、後一発しか残弾の無い、最後の射撃を外してしまったり、最も有り得るケースとしては、撃破されたときの脱出判定に失敗してしまった時などに、「根性」=「精神力」を消費することによって、その結果を無効として、もう一度判定のサイコロを振り直すことができます。

また、そういう局面のときに、あらかじめ判定のサイコロに修正をかけることもできます。

「根性」で行なえる効果としては、以下のようなケースがあります。

「根性」効果	消費精神力	備考
判定サイコロを振り直す	1 D 6 ポイント	振り直しは任意回数可能
判定時に ± の修正をつける	加算する修正値分	消費した精神力の数値と同値分修正値に加えられる
N T 値の代わりに使用する	1 D 6 ポイント	ピット兵器は最大 2 基まで制御可能 (N T 1 扱い)

「根性」を使用する場合、「根性」を使用すると宣言の上で行なって下さい。

「根性」は精神力がある限り、何度でも使用できます。ただし、精神力が 0 以下になってしまった場合、Z ガンダムのパイロット、カミーユ・ビダンの様に廃人となり、キャラクターはパイロットを引退することになります。

低下した精神力は、心底リラックスできる状態でしか回復しません。例えば、船室で 1 日中静養した場合は 1 ポイント回復します。その他にも寄港したコロニーでの休暇や恋人とのデートなどによっても精神力を回復することができます。