

ヤンキー&ヨグ=ソトースプレイサマリーA

うろつきフェイズの概要

うろつきカードによって行動を決定（相談禁止）

●移動

- 1サイクル目は好きな施設にコマを置ける
- 2サイクル目は矢印がつながった施設のみコマを置ける

●同行

- 選んだキャラクターと同じところにコマを置く
- 1サイクル目は好きな相手を選べる
 - 2サイクル目は同じ施設にいる相手だけを選べる
- お互いに同行を選んでいる場合、1サイクル目なら「うろうろ」、2サイクル目は「動かない」になる

●うろうろ

- 1D6を振って、その施設にコマを置く

●動かない

- 同じ施設にコマを置き続ける

兵隊NPCと同じ施設

●喧嘩シーンに突入

喧嘩シーンで勝利すると、その施設がPCのナワバリ(○)になる

敗北すると施設がバッドヤンキーのナワバリ(×)になる

バッドヤンキーと同じ施設

●抵抗判定が発生

ランダムに決定した特技で判定

成功すると、バッドヤンキーシートを公開し、施設のナワバリは変化しない。失敗すると、施設はバッドヤンキーのナワバリ(×)になる

→PCは「病院送り」になる

PCだけの施設は、PCのナワバリ(○)になる。

バッドヤンキーか兵隊NPCだけの場合は、
バッドヤンキーのナワバリ(×)に

同じ施設にPCが複数いる場合、同じ施設のPC全員に【友情度】+1