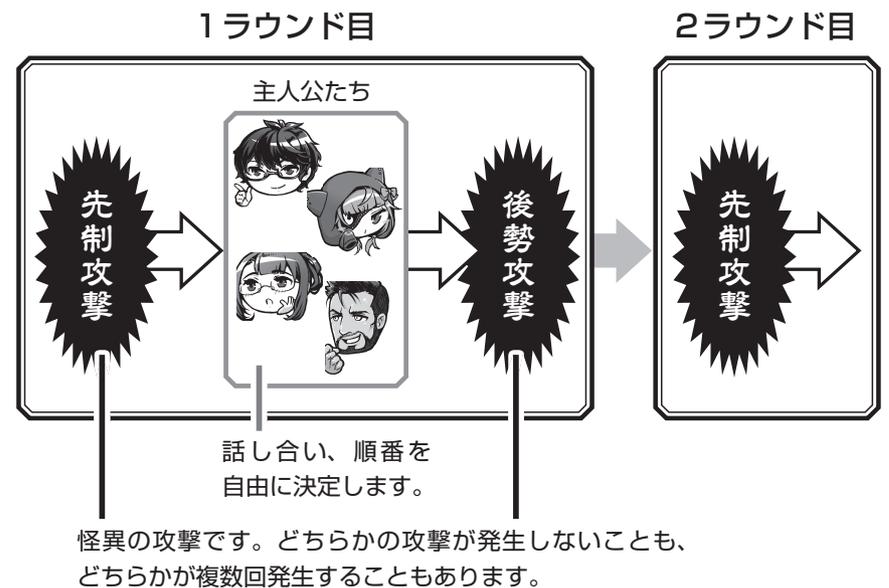


戦闘の手順

- ①「先制攻撃」のタイミングで、怪異が「基本攻撃」もしくは《穢れ》の使用を宣言します。
この際、進行役は「回避」に必要な【能力値】を指定します。
- ②主人公が、指定された【能力値】で「回避」の判定を行います。
- ③主人公達が行動を決定します。行動を行なう順番は、主人公役同士の話し合いで決定します。
話し合いで決まらなかった場合はダイスを振り、最も小さい目を出した主人公役から順に行動を宣言します。
- ④戦闘中、各キャラクターに回ってくる順番(手番)のことを「ターン」と呼びます。また、それを行うことでターンが終了する(自分のターンを費やして行う大掛かりな)行動を「アクション」と呼びます。代表的な「アクション」は、以下の通りです。
《攻撃》相手にダメージを与えます。
《ガード》他のキャラクターが受けるダメージを肩代わりします(判定不要)。
ガードされる(護られる)側の了承は必要としません。
《逃走》戦闘から逃げ出します(判定不要)以降、一切戦闘に関わることはできません。
その他、主人公役のアイデア、シナリオの指定、進行役の判断などで、様々なアクションを取ることができます。
- ⑤攻撃を行う主人公は、攻撃する対象を宣言し、自らの【能力値】(「失調」していないもの)を自由に1つ選んで「判定」に用います。「判定」に成功すると、攻撃は「命中」したことになります。攻撃の対象が怪異や登場人物である場合、ダメージを算出します(主人公が「平静」状態なら(ダイス1つ分)点、「発狂」状態なら(ダイス2つ分)点)。
- ⑥攻撃の対象が別の主人公役である場合、攻撃を受けた主人公役は「回避」の判定を行います。この際「回避」の判定は、攻撃に使用された【能力値】で行わなければなりません。「回避」に失敗した場合、攻撃した主人公がダイスを振り、ダメージを算出します。
- ⑦その他、攻撃以外の行動がある場合、進行役やシナリオに指定された「判定」を行います。
- ⑧主人公全員の行動が終わると、「後勢攻撃」のタイミングとなり、怪異が「基本攻撃」もしくは《穢れ》の使用を宣言します。この際、進行役は「回避」に必要な【能力値】を指定します。
- ⑨主人公が、指定された【能力値】で「回避」の判定を行います。
- ⑩ラウンドの終了(戦闘が終了していなければ、次のラウンドへ！)

怪異の攻撃タイミング



《怪異の攻撃における制限》

- ・《穢れ》と「基本攻撃」は、同じタイミングではどちらかしか行うことができない。
- ・「先制」のタイミングで「基本攻撃」を行った場合、「後勢」のタイミングで「基本攻撃」を行うことはできない。
- ・《穢れ》は「先制」のタイミングで2回、「後勢」のタイミングで1回しか使うことができない。
- ・「先制」のタイミングで《穢れ》を2回使用した場合、同じラウンドの「後勢」のタイミングで《穢れ》を使用することはできない。
- ・「後勢」のタイミングで《穢れ》を使用した場合、次のラウンドの「先制」のタイミングでは《穢れ》を1回しか使用することができない。