

ステラバトルの進行手順 デュエット形式用

① セット

- ★ エネミーのコマを
センターガーデンに配置する
(以後、エネミーは移動しない)
- ★ (ラウンド1のみ)
プリンガーとシースのコマを
願いの決闘場に配置する
- ★ (ラウンド2以降)
全てのキャラクターが
スタンバイ状態になる
- ★ 舞台のセットルーチンが
発動する

② チャージ判定

1. ステラナイトは「チャージ・ダイス数」の数だけダイスを振る
(シースはチャージを行わない)
2. 振ったダイスを、出目に対応したスキルの上に置く

④ カット

- 全員が「行動完了状態」であることを確認し、次のラウンドの「セット」へ移行する。
- ★ 戦闘終了条件
 - ・ プリンガーかシースが「戦闘不能状態」になる
 - ・ エネミーが「戦闘不能状態」になる

③ アクション

1. 予兆が発生する
 2. ステラナイトの行動開始。エネミーがダメージを受けるたび、ダメージが発生したスキルの処理が終了した後に、アクションルーチンの効果が実行される。その後、即座に次の「予兆」が発生する
 3. ステラナイトがターンの終了を宣言するか、手順「5.」で規定された回数までアクションルーチンの効果が実行されるまで、手順「2.」を繰り返す
 4. ステラナイトがターンの終了を宣言するか、種別に「アタック」の入ったスキルに乗っているセットダイスが0個になったら、アクションルーチンを手順「5.」の回数まで連続して実行する
 5. ラウンド中に、特定の回数だけアクションルーチンの効果を実行したらカットへ移行する
- ★ 1ラウンドにアクションルーチンの効果が実行される回数
 初心者向け→[2+現在のラウンド数] 回
 中級者向け→[3+現在のラウンド数] 回
 上級者向け→[4+現在のラウンド数] 回

願いの決闘場

