



本体

戦闘の流れ

①偵察ラウンド

- ・【頭脳】で偵察判定。成功すると、脅威を1枚公開
- ・誰か1人でも偵察判定に失敗すると、偵察ラウンド終了
- ・偵察判定にファンブルすると、反撃を受ける。

②乱戦ラウンド

- ・低いパラグラフから順に行動の処理を行う
- ・同じパラグラフでは、PC、脅威の順
- ・できる行動は「攻撃」、「移動」、「術式」
- ・乱戦ラウンドは2ラウンドで終了

③追撃ラウンド

- ・【頭脳】か【技術】で追撃判定。成功すると、もう1ラウンド戦闘継続
- ・追撃ラウンドでは、受けるダメージが1D6点上昇

遭遇シート

パラグラフ1	パラグラフ2	パラグラフ3
--------	--------	--------

パラグラフ4	パラグラフ5	欄外
--------	--------	----

このエリアにいるPCは、以下の
のような特殊な効果を受ける。

- ▶自分と同じパラグラフにい
ない脅威に対して、妨害を試
みることができる。
- ▶パラグラフによるダメージ
修正が0になる。