

エネミー後衛エリア

行動値
カウンター

0

前衛エリア

1

- ・ 攻撃判定：[近接戦闘]
- ・ 前衛エリアにいる敵対キャラクターを対象に攻撃
- ・ 攻撃判定時、リロール可能
- ・ 味方側のキャラクターが存在しなくなったとき、味方側の後衛エリアに存在するキャラクターをこのエリアに配置する

2

◇戦闘の流れ◇

1. 敵識別判定

- エネミーの正体を識別する。
 - 使用する [技能]
- エネミーが禁書の影響を受けている。
[禁書知識] で判定。
- エネミーが現実存在する。
[一般知識] で判定。

↓

2. 行動順序判定

[運動] で判定を行い、その成功数 (= 行動値) とエネミーの行動値を比べる。

↓

3. 戦闘エリアの決定

行動値の低いキャラクターから順番に、「前衛エリア」または「味方側の後衛エリア」にキャラクターを配置する。

↓

4. アクションの実行

- 行動値が高いキャラクターから順番に行動する。
- 移動アクション
戦闘エリアの移動
- サブアクション
[タイミング：サブ] の《禁書能力》の使用
- メインアクション
攻撃
[タイミング：メイン] の《禁書能力》の使用
攻撃 戦闘エリアに応じて [近接戦闘] [射撃戦闘]
で判定を行う。

↓

5. キャラクター全員の行動終了を確認

キャラクター全員がレスト状態であることを確認。

↓

6. 戦闘の継続、終了

PCかエネミーのどちらかが戦闘不能になったなら、戦闘終了。
継続して戦闘が行える場合、「2.」に戻る。

3

4

5

6

7

PC後衛エリア

- ・ 攻撃判定：[射撃戦闘]
- ・ 前衛エリアまたは後衛エリアにいる敵対キャラクターを対象に攻撃
- ・ 攻撃判定時、リロール不可

8

9