



サマリ：決戦フェイズ

決戦フェイズの流れ

ラウンドの開始 p91

リフレッシュ。PC 全員を未行動にする。
攻撃パターンがすべて使用済みなら、すべてを未使用にする。



エネミーのプロット p92

GM は、そのラウンドのエネミーの進行方向と攻撃パターンを、プレイヤーに見えないように決定する。



未来視 p92

未来視判定を行い、エネミーの行動を予測。



PCの移動 p93

PC は隣接するマスに、2 マスまで移動可能。

※【裏通り】(p63) を持たないPCは斜め方向は隣接しているものとして扱わない。



エネミーの移動 p93

エネミーは公開した進行方向に従って移動する。PC があるマスに移動した場合、そのマスにいる PC 全員は衝突ダメージを 2 点受ける。



エネミーの攻撃 p94

移動がすべて終わったら、エネミーは現在いるマスを破壊する。その後、攻撃範囲にいる PC 全員に【サイコロ】を【攻撃力】の数だけ振り、その中で 1 番高い出目のダメージを与える。



PCの攻撃 p96

PC は各 1 回ずつエネミーに対して攻撃を行うことができる。

ラウンドの終了 p97

PC の攻撃が終了したらラウンドの終了。決着条件を満たしていなければ、次のラウンドへ。満たしていれば決戦フェイズを終了。

プロットの方法

進行方向：【移動力】と同じ数だけのサイコロを、進行方向に対応した出目を上にして、プレイヤーから見えないよう並べる。GM から見て、左から順に 1 回目の移動、2 回目の移動……となる。

攻撃パターン：未使用の攻撃パターンから 1 枚を選択。裏向きに配置する。

未来視判定

GM がランダムに未来視判定の指定個性 1 つを選ぶ。

各 PC は 1 ラウンドに 1 回まで、【魔力】を 1 点消費すると、その指定個性で未来視判定に挑戦できる。

成功：「進行方向 1 つ」か「攻撃パターン」を公開。

破壊されたマス

マスが破壊されると、そのマスにあるバフが失われる。

破壊したマスに移動した PC は 1 点のダメージを受ける。

破壊したマスにいる PC は、あらゆる判定にマイナス 1 の修正がつき、ファンブル値が 1 上昇する。

マスの破壊に対する妨害

攻撃パターンに書かれた指定個性で妨害判定に挑戦可能。

妨害判定を行う PC がいるマスと、エネミーのいるマスまでの距離がマイナスの修正になる。

成功：マスの破壊を無効化。

失敗：[エネミーの【攻撃力】] 点のダメージを受ける。

緊急回避

攻撃のダメージを受けた PC は、緊急回避を行い、自分のいるマスを破壊することで、そのダメージを無効化できる。そのマスがすでに破壊されている場合、緊急回避はできない。

攻撃の処理

①**スキルの選択：**使用する攻撃スキルを 1 つ選択。

②**目標の選択：**使用する攻撃スキルの射程内のマスにいるエネミー 1 体を目標を選ぶ。

③**命中判定：**使用する攻撃スキルの指定個性で判定を行う。

成功：効果に指定されたダメージを目標に与える。

スペシャル：成功の効果に加え、ダメージを 1D6 点上昇。

④**行動済み：**命中判定を終えるか、パスすると行動済みになる。

決着条件

・魔女見習いの PC の誰かが脱落している。

(ノックスの PC が脱落しても決戦フェイズは続行)

・エネミーが脱落している。

・シナリオに設定された勝利条件を満たしている。