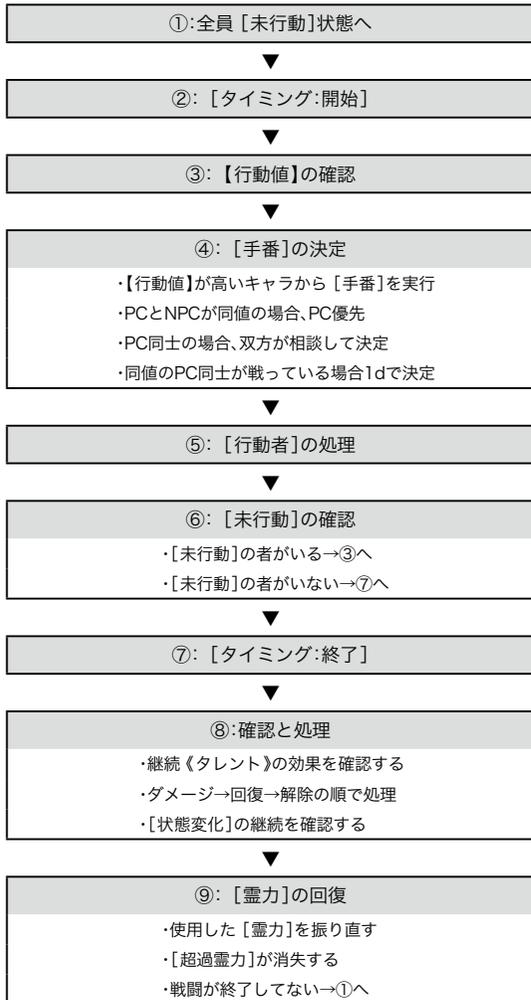


戦闘

ターンの進行



※【識別】判定は戦闘開始時におこなう。

攻撃の手順



※半減の効果が複数適用された場合、その回数だけ半減を繰り返す。

※攻撃の【属性】と目標の【弱点】が同じ場合、【ランク】が+1される。

【命中・発動】判定

クリティカルの場合
[ダメージレート:CR]を適用する
[対象]は【受動判定】をおこなえない
ファンブルの場合
攻撃は失敗となる

【回避・抵抗】判定

クリティカルの場合
攻撃は失敗となる
ファンブルの場合
【装甲・結界】を0として扱う

【障害物】の破壊

【障害物】	【生命力】	【装甲】
分厚いドアやビルの壁	10	2
大きな岩	20	4
通常の住居	40	6
大きな石柱や鉄の門	60	8
大きな建造物	80	10
強大な城や塔、ビル	100	14

サイズと近接突破

PCの【サイズ】は2
1ターンに「自分の【サイズ】」回まで「近接状態宣言」をおこなえる
【近接状態】内において、味方の【サイズ】の総計が敵の総計を上回る場合、差分以下の【サイズ】のキャラクター1体は【戦闘移動】が可能