



# 戦闘マップシート

* 戦闘マップ		
エネミー／イベント	偶数ならば前衛	奇数ならば後衛
エネミー	前衛	後衛
イベント		

※PCが配置されていない前衛か後衛がある場合、エネミーのダメージが+2される

* 戦闘中にできること
<p><b>●手番を消費</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>①活劇攻撃：前衛のみ選択可。エネミーに活劇攻撃を行なう。</li><li>②絡線攻撃：後衛のみ選択可。エネミーに絡線攻撃を行なう。</li><li>③呪法攻撃：前衛・後衛どちらでも選択可。エネミーに呪法攻撃を行なう。</li><li>④解除：前衛のみ選択可。イベントの効果は無効化する。</li><li>⑤移動：前衛から後衛、後衛から前衛にコマを移動する。</li><li>⑥封印：ボスを倒した次の手番のPCが行なえる。判定はせず、封印期間表を振り結果を決める。</li></ul>
<p><b>●手番を消費しない</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>①割込：手番を使用しないアビリティを使用する。</li><li>②待機：手番で行動せず順番を譲り、後で行動する。</li><li>③会話：PCが会話を行なう。</li></ul>
<p><b>●ダメージの発生</b></p> <p>判定を行ない、4～5の出目で1点、6の出目で2点、それらの合計をダメージで与える。 《退魔具》の効果がある時は、与えたクサビの数×2点を追加ダメージで与える。</p>
<p><b>●ダメージの軽減</b></p> <p>アビリティを使用することで、受けるダメージを軽減できる。 《両儀の陣》を使用すると、与えたクサビの数×2点のダメージを減らすことができる。 [耐久値] 0以下になった場合、[覚醒]か[行動不能]を選択できる。 [覚醒]すると[活力値]を[耐久値]として扱い戦闘が継続できる。セッション1回。</p>