

異世界転生RPG カンザラバババ バトルシート

バトルマップ

| エリア⑤ | エリア④ | エリア③ | エリア② | エリア① |
|------|------|------|------|------|
| 環境 | 環境 | 環境 | 環境 | 環境 |

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| 50 | 49 | 48 | 47 | 46 |
| 45 | 44 | 43 | 42 | 41 |
| 40 | 39 | 38 | 37 | 36 |
| 35 | 34 | 33 | 32 | 31 |
| 30 | 29 | 28 | 27 | 26 |
| 25 | 24 | 23 | 22 | 21 |
| 20 | 19 | 18 | 17 | 16 |
| 15 | 14 | 13 | 12 | 11 |
| 10 | 9 | 8 | 7 | 6 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 0 | -1 | -2 | -3 | -4 |
| -5 | -6 | -7 | -8 | -9 |

ラウンド進行での基本行動

| 使用 | 行動 | 消費AP | 解説 |
|------|------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| [行動] | 攻撃 | 装備 | 攻撃(P270)を行なう。[消費AP]は攻撃に使用する装備によって変化する。 |
| | スキル等の使用 | 効果参照 | [使用:行動]のスキル・アイテムを使用する。 |
| | 待機 | 5※ | [超過AP]に5点を加えた後、ターンを終了する。 |
| [割込] | 撤退 | 5 | 宣言後、[行動]では[待機]のみ宣言できる。ラウンド終了時にバトルからユニットを取り除く。 |
| | 移動 | 効果参照 | [行動]または攻撃の直前に宣言する。同じ段の任意のエリアに移動する。 |
| | 防御 (回避)or(機知) | 1(5) | 攻撃のダメージ算出の直後に宣言する。受けた攻撃で指定された行為タグで防御(P271)を行なう。[エリア①]にいるか[限界重量]を超過している場合、[消費AP:5]となる。 |
| | 装備の変更 | 0 | 自身のターンに1回まで、任意の時点で装備アイテムひとつを[所持状態]または[装備状態]に変更する。 |
| | スキル等の使用 | 効果参照 | [使用:割込]のスキル・アイテムを使用する。 |

射程一覧

| 射程 | 解説 |
|------|----------------------------------|
| n | 自身のエリアからn列離れているエリア。「0」は自身と同じエリア。 |
| n~n' | 自身のエリアからn列以上n'列以下離れているエリア。 |

対象一覧

| 対象 | 解説 |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| n体 | 射程内のn体(nは整数)を対象にする。 |
| n列 | 射程内のエリアを1箇所選択し、選択したエリアを含めた隣接するn箇所のエリア(各エリアはすべて隣接してなければならない)に存在するすべてのユニットを対象にする。 [n列:選択]の場合は、上記のエリアに存在する任意のユニットを選択して対象にすることができる。 |

バトルの流れ

- ①セットアップ**
 - ▶ **[AP]の現在値の決定**: 1D10を振り、[AP]に加算した値が[AP]の現在値となる
※ 2ラウンド目以降は、前のラウンドの[AP]の現在値のマイナスの値を差し引く
- ②ターン**
 - ▶ **ターンユニットの決定**: 最も[AP]の現在値が高いユニットがターンを開始する
 - ▶ **ターンの処理**: 1回の[行動]を行なう([ラウンド進行での基本行動]を参照)
 - ▶ **[AP]の現在値の消費**: [消費AP]のぶんだけ[AP]の現在値を減少させる
超過AP: [消費AP]を代わりに[超過AP]を消費して[消費AP]を減少可能。ただし、消費APの値に「※」がついている場合は超過APを消費できない。
 - ▶ **ターンの終了**: 1回の[行動]が終了したら、ほかに[割込]の効果の宣言があるかを確認する。宣言がなければターンは終了する
 - ▶ **[AP]の現在値の確認**: すべてのユニットの[AP]の現在値を確認する。
・[AP]の現在値が1以上のユニットがいる場合→「ターンユニットの決定」に戻る。
・[AP]の現在値が1以上のユニットが存在しない場合→「ラウンド終了」に進む。
- ③ラウンドの終了**
 - ▶ すべてのユニットの[AP]の現在値が0以下になった時点で、[APリチャージ]の宣言がなければラウンドは終了する。
- ④バトルの終了**
 - ▶ PC側かエネミー側のすべてのユニットが[昏睡][死亡][解脱]のいずれかになった時点で終了する。GMが望むならば、上記以外のバトル終了条件を用意してもよい。