

# 戦闘シート

| 敵側Cマス | 敵側Bマス | 敵側Aマス | 味方側Aマス | 味方側Bマス | 味方側Cマス |
|-------|-------|-------|--------|--------|--------|
|       |       |       |        |        |        |

## ※戦闘ルール(一部)※

移動はサブアクションで「コスト:3」または メインアクションで「コスト:8」で行える。(スキルなどによって変化する。)  
 初期配置は、味方側・敵側それぞれ3マスの範囲で配置する。  
 味方は敵の、敵は味方のいるマスに移動することはできない。(いない場合は敵側のマスに侵入することは可能である。)  
 各マスにユニット数制限はない。(何体でも配置できる。)  
 メインアクションでのアイテム使用、行動放棄、逃走は「コスト:10」として扱う。

## 基本バッドステータス一覧

| 名称    | 持続期間 (解除タイミング)           | 効果                                                                                           |
|-------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 眠り    | 10カウント経過 or ダメージを受ける。    | 一切の行動不可。                                                                                     |
| 麻痺    | 次に行動手番を迎えた時              | 次に迎える行動手番が消滅し、2カウント後に自身を配置する。                                                                |
| 封印    | 次の行動手番を終えた後。             | スキルの使用不可。                                                                                    |
| 凍結    | 5カウント後 or 〈炎〉属性ダメージを受ける。 | 一切のスキル使用と移動不可。回避判定の達成値-4。                                                                    |
| 怯み(X) | 持続無し                     | Xカウント後に自身を配置する。                                                                              |
| 即死(X) | 持続無し                     | 即死(X)を受けた時、自身の【HP】がX以下だった場合、直ちに【HP】が0になる。                                                    |
| KB(X) | 持続無し                     | Xマス後退する。                                                                                     |
| 毒(X)  | スキル、アイテムのみ               | メインアクションを迎える度に【HP】がX点減少する。                                                                   |
| 恐怖    | スキル、アイテムのみ               | 全ての判定の達成値に-2。                                                                                |
| 混乱    | ダメージを受けた後、1D6を振って5,6を出す。 | 「対象:X体」の行動の対象決定が、射程内の自分と敵の中からランダムになる。                                                        |
| 催眠    | ダメージを受けた後、1D6を振って5,6を出す。 | 全ての判定の達成値に-1し、C値が19 F値が10に固定になる。                                                             |
| 呪い    | スキル、アイテムのみ               | F値が8で固定となり、ファンブル時に振り直しが可能になる。                                                                |
| 疲労    | スキル、アイテムのみ               | 【HP】が回復しない。                                                                                  |
| 脱力(X) | スキル、アイテムのみ               | メインアクションを迎える度に【MP】がX点減少する。                                                                   |
| 石化    | スキル、アイテムのみ               | 行動不可。1点以上のダメージを受けると、直ちに【HP】が0になる。                                                            |
| 呪印:Y  | 20カウント経過                 | Yが行う攻撃に対する回避判定の達成値に-3する。                                                                     |
| 花毒(X) | スキル、アイテムのみ               | メインアクションを迎える度に【HP】がX点減少する。「BS:花毒(X)」を受けている対象が、「BS:花毒(Y)」を受けた場合、「BS:花毒(X)」は「BS:花毒(X+Y)」に変化する。 |
| 不動    | 20カウント経過                 | 移動不可。                                                                                        |

## 戦闘不能状態

- 1:【HP】が0以下となったとき、直ちに【HP】を0にして[戦闘不能状態]となり、強制的に最後列のマスの配置する。
- 2:[戦闘不能状態]では、一切の行動を行うことができない。(行動手番は自動的に「行動放棄」となる。)
- 3:[戦闘不能状態]中に【HP】が1以上になった場合、直ちに【HP】を0にする。
- 4:[戦闘不能状態]で「リザルトフェイズ」を迎えた場合は、[戦闘不能状態]を解除して、【HP】を1にする。