

● 戦闘シート

味方 後衛	味方 前衛	敵 前衛	敵 後衛

● 戦闘ルール

サブアクションでは「移動」「スキルの使用」「アイテムの使用」が行える。
 メインアクションでは「移動」「スキルの使用」「アイテムの使用」「通常攻撃」「逃走」「行動放棄」が行える。
 (「逃走」「アイテムの使用」「行動放棄」は「コスト:10」として扱う。)

逃走は2D10を振り、出目が15以上なら成功する。
 (これは判定ではない。1人成功で全員戦闘から離脱可能。)
 各マスに人数制限はない。全員前衛or後衛も可能。
 【HP】が0になったユニットは、強制的に後衛に配置される。

射程比較表 (味方側)					
(前⇒前:前衛から敵の前衛への適用)					
※:敵前衛にユニットがない場合のみ「○」になる					
射程	前⇒前	後⇒前	前⇒後	後⇒後	味方マス
超至近	○	×	※	×	○
至近	○	○	※	×	○
中距離	○	○	○	×	○
遠隔	○	○	○	○	○
遠隔x	×	○	○	○	×
超遠隔	×	×	×	○	×
自陣	味方 前衛と後衛が範囲内 (自身含む)				
自マス	自身と同じマスのみ範囲内				
武器依存	装備武器と同じ				

● 戦闘不能について

- 1:【HP】が0となったタイミングで、直ちに【HP】を1以上にする事ができない場合、そのユニットは戦闘不能となる。
- 2:戦闘不能となったユニットは、以降その戦闘に復帰することができない。
- 3:PCが戦闘不能となった場合、リザルトフェイズ開始時に戦闘不能を解除して【HP】を1にする。

● BS・GS効果一覧 ※背景色付きがGS

名称	解除方法 (持続期間)	効果名
覚醒	次メインアクション終了時	全判定の達成値に+3。
先制	次メインアクション終了時	同タイミングの行動順決定時に先に行動する。
攻勢(X)	ダメージを受ける	攻撃によって与えるダメージに+X。
飛行	なし (スキル・効果・アイテムのみ)	射程が「—」「自陣」「自マス」でない行動が「射程:遠隔」に変更される。
準備期間	1. 自身の配置カウント開始時 2. 凍結、睡眠、マヒ、封印のいずれかを受ける	「オートスキル」「ダメージロール」のスキル使用不可。 1の方法で解除された場合、「コスト:(X)→Y」の行動の効果が発動する。 それ以外の方法で解除された場合には効果は発動しない。
火傷(X)	【HP】が1点以上回復する	スキルを使用する度に【HP】がX点減少する。
凍結	次メインアクション終了時	回避判定を自動的に失敗する。(ファンブルではない。)
睡眠	ダメージを受ける or 次メインアクション開始時	一切のスキルの使用不可。判定に必ず失敗する。(ファンブルではない。)
マヒ	次メインアクション終了時	「メインアクション」以外のスキル使用不可。
疲労	なし (スキル・効果・アイテムのみ)	あらゆる効果によっても【HP】が回復しない。
封印	命中判定 or 回避判定に成功する	「サブアクション」で一切の行動ができない。
毒(X)	なし (スキル・効果・アイテムのみ)	攻撃で与えるダメージがX点減少。行動手番開始時に【HP】X点減少。
恐怖	BPを消費する	全判定の達成値に-2。
呪い	判定でクリティカルする	全判定のF値が8に固定され、出目8以下となった判定を振り直せない。
盲目	なし (スキル・効果・アイテムのみ)	射程が「—」「自陣」「自マス」でない行動が「射程:超至近」に変更される。
即死(X)	持続しない (効果が発生するのみ)	付与時に【HP】がX点以下なら、直ちに【HP】を0にする。
怯み(X)	持続しない (効果が発生するのみ)	直ちにXカウント後方にあなたを配置する。
KB	持続しない (効果が発生するのみ)	直ちに後衛にあなたを配置する。