

●カウント管理シート

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

●カウント戦闘ルール

・初期カウント決定方法

最も【敏捷】が高いユニットが1カウント目に初期配置される。その後は戦闘に参加するユニット数に応じて、【敏捷】が高い順に以下のように決定される。

ユニット数が2の場合：15カウント差 (1,16)

ユニット数が5～6の場合：4カウント毎 (1,5,9,13,17,21)

ユニット数が9～12の場合：2カウント毎 (1,3,5,7,9...)

ユニット数が3～4の場合：6カウント毎 (1,7,13,19)

ユニット数が7～8の場合：3カウント毎 (1,4,7,10,13,16...)

ユニット数が13以上の場合：1カウント毎 (1,2,3,4,5,6...)

※【敏捷】が同値の場合、PC＞味方NPC＞敵 の順で決定する。