

戦場マップ

戦闘の流れ

① 移動フェイズ p63

①-1 プロット

①-2 プロット公開

①-3 コマの配置

② 攻撃フェイズ p64~65

②-1 武器の決定

②-2 目標の決定

②-3 命中判定

②-4 ガード判定

②-5 ダメージの決定

③ ラウンドの終了 p65

③-1 終了時の効果

③-2 退場の処理

③-3 戦力の確認



戦場表

1D6

- 1 平地。特に特殊効果はない。
- 2 罅。落とし穴やセキユリテ装置など、無数の罅が仕掛けられた戦場。この戦場にいるキャラクターは、ダメージを受けたとき、速度によるダメージ修正が2倍になる。
- 3 障害物。林の中や狭い部屋の中など、自由に身動きすることが難しい戦場。この戦場にいるキャラクターは、プロットを行うとき、5以上の速度をプロットできなくなる。
- 4 機動戦。車や電車、船や飛行機など、動いているものの上での戦闘を表す。この戦場にいるキャラクターは、向らかの行為判定にファンブルした場合、〔青春力〕で判定を行う。失敗すると、行動済みになり、速度が0になる。
- 5 力場。天界や魔界の影響を強く受けている戦場。この戦場にいるキャラクターは、ラウンドの終了時に速度0になると、〔学力〕の判定を行うことができる。成功すると、《アウロ》を1点獲得できる。
- 6 修羅場。自分たちとは別の拳闘士や天魔たちが戦闘を行っていたり、悪意に満ちた第三勢力に囲まれていたりする戦場。この戦場にいるキャラクターは、ラウンドの終了時に速度0にいると、〔政治力〕の判定を行う。失敗すると、《生命力》が1D6点減少する。

5

4

3

2

1

