

S☆E戦闘シート

▼行動順：先ず、行動値の高い順にPフェイズを行う。その後の行動は、上位エリアが優先。エリアAの中で行動値の高い順に行動したあと、エリアBの行動へ移る。以下エリアFまで同じ。

▼待機：自分のメインプロセス直前に「待機」を宣言できる。「待機」したキャラクターはアクションを消費せずエリアFへ再配置され、エリアFまでの全員が「行動済み」になった後に行動する。複数名が「待機」していた場合は行動値が高い順に行動する。

▼攻撃の種類

- ・白兵攻撃：〈回避〉でリアクション。上位から下位へ：リアクションの達成値－2／エリア。下位から上位へ：リアクションの達成値＋2／エリア。ダメージに＋5／エリア
- ・射撃攻撃：〈回避〉でリアクション。上位から下位へ：リアクションの達成値－5／エリア。下位から上位へ：リアクションの達成値＋1／エリア。
- ・魔法攻撃：〈意思〉でリアクション。エリアによる補正なし。
- ・特殊攻撃：攻撃ごとにリアクションが異なる。攻撃ごとにエリアによる補正が異なる。

▼基本行動：スクリプト使用のほか、次のいずれかを行える。

P：手札の交換。互いに「フラグ」の立っているキャラクター1名と手札を1枚交換できる。

S：下位エリアへ1移動。装備ひとつを変更。ドロ－1。

M：上位エリアへ1移動。任意の下位エリアへ移動。ドロ－3。攻撃。

▼バッドステータス（BS）：

「スリップn」 Tフェイズに山札をn枚引き、合計値を【HP】から引く。

「パニック」 解除／Tフェイズに自動解除。全ての判定にCP 1を受ける。「バインド」 解除／P、S、Mのうち2つ消費。アイテムや装備の使用不可。「スタック」 解除／S。エリア移動不可。

「スランプ」 解除／M。スクリプト使用不可。

戦闘開始：エリア配置

ラウンド開始

P: プリセット・フェイズ

I: イニシアチブ・フェイズ

エリアAから 行動開始

エリア内で行動値の高い順に
メインプロセスを行う

S: サブ・アクション

M: メイン・アクション

「行動済み」を宣言、ターンを回す

エリアの全員が「行動済み」になれば
次のエリアへ

全員が「行動済み」になれば
「待機」状態のキャラクターが行動

T: ターニング・フェイズ

ラウンド終了

