

クライマックスフェイズ サマリー

戦闘の手順

戦闘開始

セットアッププロセス

次の手順で行なう

- ①キャラクターの登場
- ②未行動への移行
- ③先制値の決定
- ④特技、アイテムの使用
- ⑤行動順番の決定

未行動のキャラクターの中で、先制値が一番高いキャラクターがメインプロセスを行なう。

メインプロセスはキャラクターごとに発生する。

メインプロセス

メインプロセスでは、次の3つの行動を任意の順で行なうことができる。すべて終了（放棄も含む）したら、メインプロセスは終了となり、キャラクターは行動済となる。

- ・ムーブメント
- ・メインアクション
- ・フリーアクション

すべてのキャラクターが行動済となったら、クリンナッププロセスに移行する。未行動のキャラクターの中で、先制値が一番高いキャラクターが次のメインプロセスを行なう。

クリンナッププロセス

次の手順で行なう

- ①デバフの効果終了
- ②特技、アイテム、特殊効果の効果終了
- ③特技、アイテム、特殊効果、技能の使用
- ④デバフの処理
- ⑤デバフの継続処理
- ⑥ラウンドの終了

戦闘が継続するなら

セットアッププロセス

戦闘終了

●先制値の決定

キャラクターの行動する順番を決定する。各キャラクターは1D10を振り、その値をキャラクターの【行動値】に加える。この値を【先制値】と呼ぶ。

【先制値】の高い順に、キャラクターはメインプロセスをはじめとした行動を取る。

◆マーカーの配置

戦闘シートを用いている場合は、【先制値】の数値欄に各キャラクターを示すマーカーを配置する。

●メインプロセス

メインプロセスでは【ムーブメント】【メインアクション】【フリーアクション】の3つの行動を1回ずつ行なえる。

▼ムーブメント

キャラクターは移動を行なう。

- ・通常移動
隣接するスクウェア（マス）に移動する。
- ・突入
移動先のスクウェアに敵キャラクターがいる場合、突入となる。敵キャラクターとエンゲージする。
- ・離脱
エンゲージから隣接するスクウェアに移動する。

▼フリーアクション

行為判定を必要としない行為を処理する。

- ・特技の使用
- ・アイテムの使用
- ・武器や防具の装備や交換
- ・同エンゲージ内のキャラクターとのアイテムの受け渡し
- ・他のキャラクターとの会話 など

▼メインアクション

行為判定を必要とする行為を処理する。

- ・克服判定
- ・推奨行動
- ・攻撃
- ・ムーブメント

●クリンナッププロセス

クリンナッププロセスでは、次の順番で、ラウンドの終了にともなう処理を行なう。

- ①デバフの効果終了
- ②特技、アイテムの効果終了
- ③特技、アイテム、技能の使用
- ④デバフの処理
- ⑤デバフの継続処理
- ⑥ラウンドの終了