

Liver&Labyrinth Battle Seat



h
H3R3 H4N3

E
H3R3 H4N3

2
H3R3 H4N3

L
H3R3 H4N3

PLAYER AREA
1

PLAYER AREA
2

PLAYER AREA
3

PLAYER AREA
4

バトルフェイズの進行順

●戦闘開始時の処理

全員が「反応」で難易度 5 の判定を行います。成功度で《行動値》が決定します。

●ラウンドの開始

戦場にいるキャラ、全員が未行動の状態になります。

●戦闘行動

各キャラは行動順が回ってきたら、戦闘行動を行います。

●ラウンドの終了

全員の行動が終了したら、そこでラウンドの終了となります。次のラウンドのラウンドの開始に戻ります。

■命中判定

使用するアクションの命中難易度の値を難易度に「戦闘」で判定を行う。成功したらダメージ判定に進む。命中判定でクリティカルが 3 つ以上発生した場合、クリティカル表を 1 回振ることができる。命中判定でファンブルをした際には、命中ファンブル表を 1 回振る。

■ダメージ判定

「命中判定の成功度 + 武器の攻撃力」と同じ値のダメージを対象に与える。このとき、ダメージを与えられたキャラクターは防御判定を行う。

■防御判定

相手が使用したアクションの命中判定の難易度の値を難易度に「反応」で判定を行う。成功度の分だけ、ダメージを減少する。アクション以外のダメージを防御判定する場合、難易度 7 で「反応」で判定を行う。

■致命傷

《EP》が 0 点以下（致命傷）になったキャラクターは、致命傷表を振る。モンスターは致命傷を振らず、行動不能になる。

■行動不能

戦闘中に行動不能になったキャラクターは、戦場から取り除かれ、戦場に立ち入ることができなくなる。戦場からキャラが取り除かれ、空白になったマスができた場合、その後ろにいるキャラクターは全員、即座に前進する。