

# 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

# 恋と冒険の学園TRPG エリュシオン

## 戦場表

1D6



- |   |   |
|---|---|
| 1 | 平地。特に特殊効果はない。   |
| 2 | 震。落とし穴やセキュリティ装置など、無数の震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、何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にいたり、〔学力〕の判定を行うことができる。成功すると、《アウル》を1点獲得できる。                             |
| 6 | 修羅場。自分たちとは別の撃退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にいたり、〔政治力〕の判定を行う。失敗すると、《生命力》が1D6点減少する。 |