



戦闘の流れ

① **モンスター知識** New!

② **先攻を決める** New!
GM とプレイヤー1人が<2D> 大きかったほうが先攻!

③ **戦闘開始!**
・先攻チームが順番に行動
・後攻チームが順番に行動
→以下、交互にくりかえし

移動せずに攻撃
1マス移動して攻撃
2マス移動(攻撃はできません)

攻撃が届くのは
剣術 弓術 魔術
同じマス 1つとなり 2つとなり

通せんぼ
<剣術>のキャラは自分のマスで敵の移動を止めよう!

追加ダメージ
攻撃が成功したら、「追加ダメージ〇点!」と言おう!

※ 最初にコマを置く場所はGMが決めます。
※ 1つのマスには何人でも入れます。

① 見た目をメモ ② 判定 (全員が1回判定、その中で一番大きい数字を、モンスターそれぞれの数字と比べる)
③ 成功したモンスターの名前・レベル・能力をメモ、攻撃の術に“○” ④ 弱点:いちばん低い防御力に“○”

<p>1 見た目 体目</p> <p>名前 _____ レベル _____</p> <p>特殊能力 _____</p> <p>攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔</p>	<p>3 見た目 体目</p> <p>名前 _____ レベル _____</p> <p>特殊能力 _____</p> <p>攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔</p>
<p>2 見た目 体目</p> <p>名前 _____ レベル _____</p> <p>特殊能力 _____</p> <p>攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔</p>	<p>4 見た目 体目</p> <p>名前 _____ レベル _____</p> <p>特殊能力 _____</p> <p>攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔</p>



モンスター知識

- ① 見た目をメモ ② 判定 (全員が1回判定、その中で一番大きい数字を、モンスターそれぞれの数字と比べる)
 ③ 成功したモンスターの名前・レベル・能力をメモ、攻撃の術に“○” ④ 弱点:いちばん低い防御力に“○”

1 見た目
体目

名前 見た目

特殊能力

攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔

3 見た目
体目

名前 見た目

特殊能力

攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔

5 見た目
体目

名前 見た目

特殊能力

攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔

2 見た目
体目

名前 見た目

特殊能力

攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔

4 見た目
体目

名前 見た目

特殊能力

攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔

6 見た目
体目

名前 見た目

特殊能力

攻撃 剣 弓 魔 弱点 剣 弓 魔