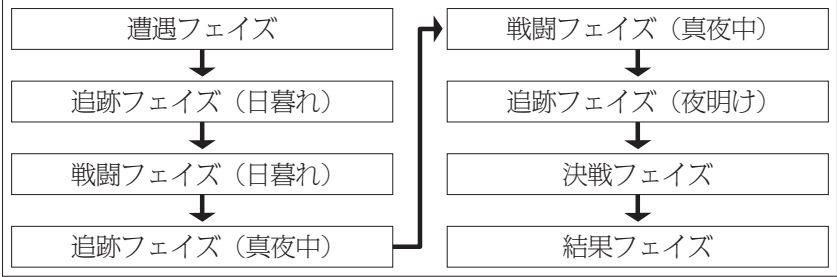




セッション進行



追跡フェイズ

ロケーション表を振り、次の戦闘フェイズのロケーションを決定します。
モノビースト行動表を振り、行動の内容を決定します。

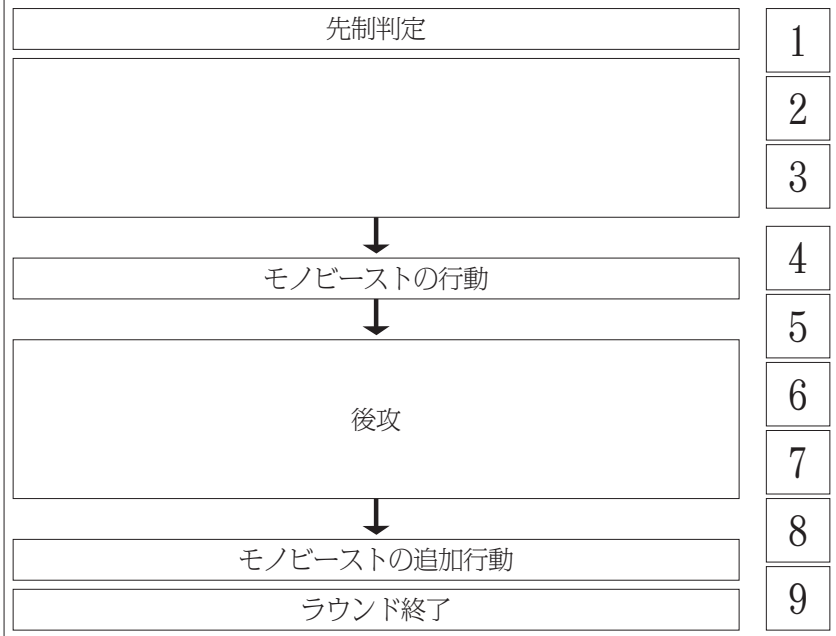
その後、各プレイヤーは以下の行動をとることができます。

妨害：モノビースト行動表の結果を無効化する ▶指定特技：モノビースト行動表による
弱点調査：モノビーストの【弱点】が判明する ▶指定特技：頭部分野からランダム
習性調査：モノビーストの【習性】が判明する ▶指定特技：胴部分野からランダム
ロケーション変更：ロケーション表を振り、次の戦闘フェイズのロケーションを決定する ▶指定特技：脚部分野からランダム
練習：次の戦闘フェイズの間、攻撃アビリティのダメージにプラス1の修正がつく ▶指定特技：腕部分野からランダム
感情調整：自分の【感情】を好きなだけ上昇させる ▶判定なし
支援：支援タイプのアビリティを使用する ▶指定特技：アビリティによる
パス：何もしない ▶判定なし

モノビーストの状態

弱点											習性					
感情	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	<input type="checkbox"/>	逆上	<input type="checkbox"/>	動転	<input type="checkbox"/>	捕縛
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	炎上	<input type="checkbox"/>	重傷
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	<input type="checkbox"/>	萎縮	<input type="checkbox"/>	流血	<input type="checkbox"/>	妨害

戦闘ラウンド



戦闘、決戦フェイズ

ラウンドごとに、各プレイヤーは先制判定を行います。
指定特技は、モノビーストの領分が都市なら《憶える》、閉所なら《黙る》、冷暗なら《耐寒》、炎熱なら《耐熱》です。
先制判定に成功したキャラクターは先攻タイミングに行動をとることができます。
失敗したキャラクターは後攻タイミングに行動をとることができます。

自分の行動順に、各プレイヤーは以下の行動をとることができます。

攻撃：攻撃タイプのアビリティを使用する ▶指定特技：アビリティによる
援護：ラウンド終了まで目標の全ての行為判定に+2修正がつく ▶指定特技：自由 (目標も同じ特技で行為判定を行う)
連携攻撃：以降ラウンド終了まで、他のキャラクターの行為判定に1回だけ補助タイプのアビリティを組み合わせることができる。 ▶判定なし
支援：支援タイプのアビリティを使用する。 ▶指定特技：アビリティによる
逃走：戦闘から撤退する ▶判定なし
パス：何もしない ▶判定なし