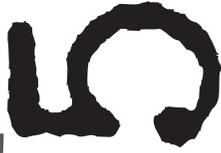


# 戦場シート

速度



速度



速度



速度



速度



速度



回避判定

回避を行う者が速度が低い：目標値 6  
回避を行う者が速度が高い：目標値 8  
速度が同じ：目標値 10

ブロック

攻撃に使用された特技で判定。成功すれば、仲間が受けたダメージを 1D6 点だけ代わりに受けることができる。

錯乱状態

以下の行動を行う場合、コストとして【正気度】を 1 点消費する必要がある。  
・回避 ・ブロック ・支援行動 ・タイプがサポートのアビリティの使用 ・アイテムの使用