

エリア1



エリア名

エリア2



エリア名

エリア3



エリア名

エリア4



エリア名

司令部

ラウンド開始

PCの行動

準英傑・従軍キャラクターの行動

敵軍の行動

進軍ジャッジ

ラウンド終了

○ ラウンド開始時の処理

すべてのキャラクターが未行動になる。
 タイミングがラウンド開始時のスキルを使用できる。

○ キャラクターが行える行動

1. 攻撃スキルの使用

タイミングが「攻撃」のスキルを使用。

2. 移動

好きなエリアを選び、そのエリアに配置し直す。

3. パス

なにもせずに行動を終える。

● NPCのみが行える行動

4. 攻撃

同じエリアの敵 1 体に【攻撃力】D6 点のダメージを与える。

ラウンド終了時に【レギュラー】を山札から1枚引く

○ 進軍ジャッジ

1. エリアの優劣決定

エリアを1つ見て、【自軍のキャラクター数】 < 【敵軍のキャラクター数】 になっているエリアは「敗北」となる。その二つが同値の場合、「侵攻戦」なら「敗北」となる。それ以外のエリアは「勝利」になる。そのエリアに自軍がおらず、敵軍しかいない場合は「大敗北」となる。

2. 【拠点HP】にダメージ

「敗北」したエリアは、そのエリアにいる敵軍の中でもっとも高い【攻撃力】と同じだけ【拠点HP】が減少する。「大敗北」したエリアは、そのエリアにいる敵軍の【攻撃力】を合計した値だけ【拠点HP】が減少する。

3. すべてのエリアで繰り返し