

戦闘ボード

攻勢値(P129)

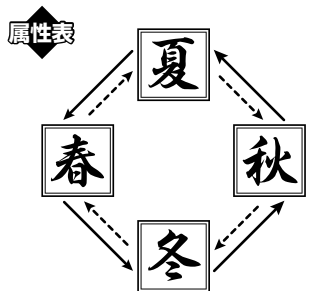
0 修正なし	4 威力+4 AP+2
1 威力+1	5 威力+5 AP+2
2 威力+2 AP+1	6 威力+6 AP+3
3 威力+3 AP+1	

攻勢値の上昇する条件

隠人を倒す:+1	PCが[重傷]になる:-3
[隠人の手番]終了時:-3	[幕が閉じる](戦闘の終了):0に戻る

※上昇と現象が同時に発生する場合は減少を先に適用する。

属性(P141)



→ 強い(攻撃側の属性が強い場合、威力+10)

← 弱い(攻撃側の属性が弱い場合、威力-10)

状態異常(P144)

優先順位

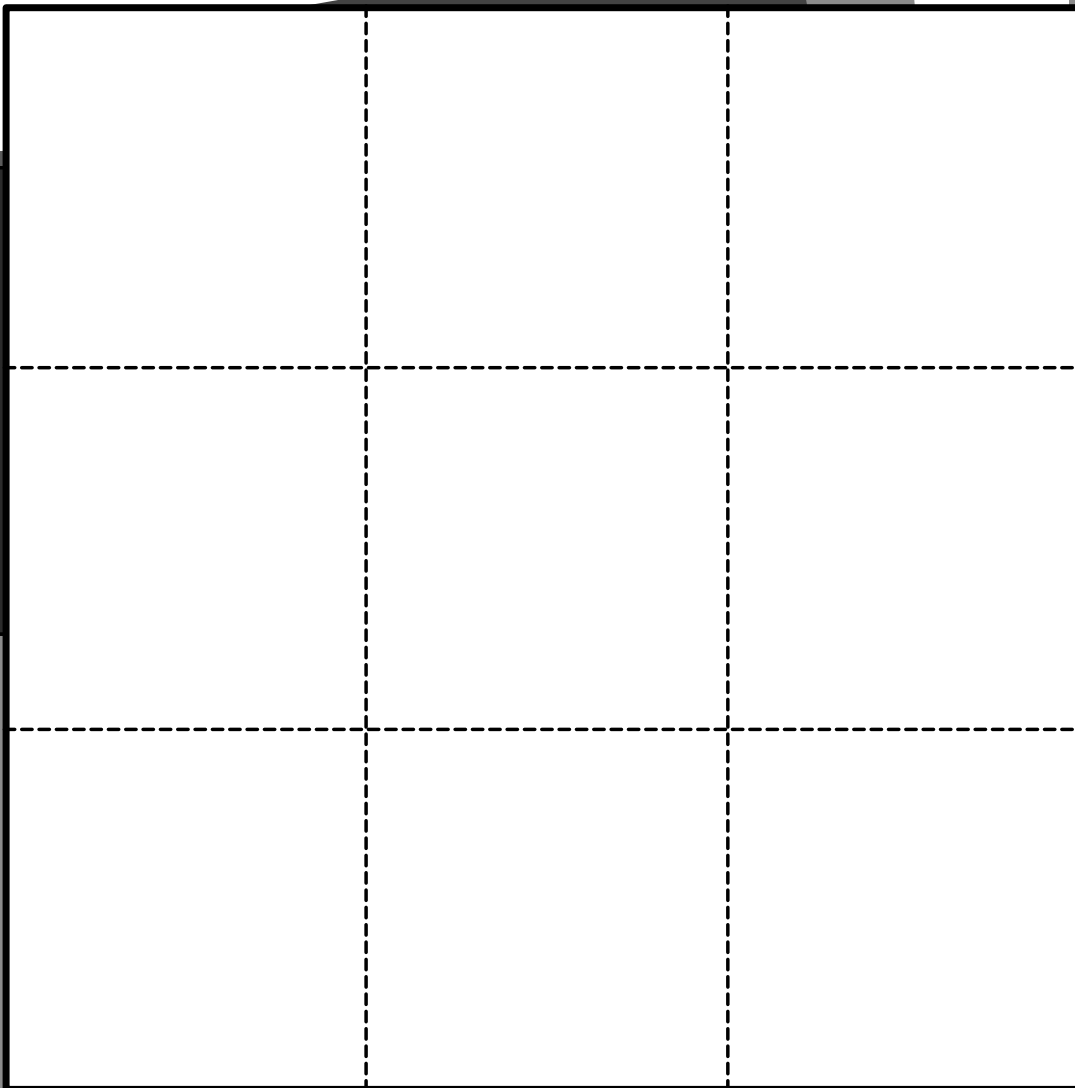
①骨折	④麻痺	⑦悪寒
②捻挫	⑤睡眠	⑧吐き気
③封呪	⑥目潰し	⑨頭痛

※もっとも優先順位の高い状態異常のみが残る。
 ※同じ状態異常は、より高いランクのものを残す。
 ※[捻挫]状態が重なった場合は、[骨折II]になる。

ランクと回復手段

I (軽度): 「幕が閉じる」、「状態異常回復」コマンド、アイテムやスキル。

II (重度): II以上の状態異常を回復するアイテムやスキルのみ。



移動と移動の妨害(P134)