

## ～マモノと での戦闘の扱い～

### 行動順番

マモノ保護者は戦闘時(人間 PC の BS + マモノ PC の BS) ÷ 2 の順番で行動する。敵味方ともに BS の高い順から行動を行う。BS が同値の場合、敏捷の高い方が先。それも同値の場合、同値同士がダイスを 1 個振って高い目の方が先とする。一度決まった順番はこの戦闘中、変わることはない。

敵味方入り混じって行動します。順番を把握するために紙かなにかにメモを取ること。

「戦闘即応」や<戦術>は戦闘時の順番には関係ありません。

### 適用しないルール

姿勢や転倒は適用しない。

マモノと の戦闘では部位狙いのルールは適用しない。

サイズ修正によるボーナスやペナルティは適用しない。

高度差によるボーナスは適用しない。また、高さによる距離計算は求めない。

“つかむ”、“体当たり”、“組みつく”、“押し”などの特殊行動をマモノは行えない。

### マモノと 独自ルール

ファンブルによる転倒は次のターンまで能動防御に-4 ペナルティ、また行動が行えないとする。

戦闘を厳密に 1 ターン = 1 秒ということにしなくてよい。ただし、準備時間などの 1 秒辺りは 1 ターン扱いとする。

基本的に部位狙いはできない。ただし、GM の出す敵に弱点の部位などがあっても構わない。命中へのペナルティ、効果などは各自で設定するとよい。

保護者が<指令>、 \*\* / 応援! を使用した場合、保護者はそのターン行動済みになるので注意すること。( 緊急指令 / \*\* ! はこの限りではない)

試合や練習のときはマモノの HP が 0 以下になったら自動的に気絶扱いとしてよい。きわめて特殊な状況である場合のみ、HP が 0 以下であっても気絶判定を(特別な絆(保護者)をボーナスに加えて)行うことができる。ただし、元の HP 分マイナスに達すると自動的に気絶する。

空中のマモノは地上にいる 1 m 未満の対象からすり抜け判定されることはない。

範囲攻撃を受けた時、〔よけ〕に成功すると、ステップ移動することができる。

〔よけ〕〔受け〕〔止め〕は同じマスから攻撃されても可能である。

視界内に相手がいれば、特殊攻撃や、〔よけ〕〔受け〕〔止め〕は可能とする。

### 試合形式

一般的な試合形式を紹介します。この試合形式は練習試合でよく使われるものです。

フィールドは横 8 m × 縦 12 m の長方形をしており、お互いの距離は 5 m 離れている。

保護者はフィールド外に立ち、フィールド内にいるのはマモノのみとする。

枠線をはみ出したら、すぐに戻る。戻れるのに戻らなかったら反則とする。

保護者に向かってマモノに攻撃させることは反則とする。

保護者がフィールド内に入ることは反則とする。

公共の福祉に反するような行いをした場合も反則とする。

先に半分以上が倒れた側の負けとする。