

合戦シート

士気ゲージ

本陣	

1 ～ 5	51 ～ 55	101 ～ 105
6 ～ 10	56 ～ 60	106 ～ 110
11 ～ 15	61 ～ 65	111 ～ 115
16 ～ 20	66 ～ 70	116 ～ 120
21 ～ 25	71 ～ 75	121 ～ 125
26 ～ 30	76 ～ 80	126 ～ 130
31 ～ 35	81 ～ 85	131 ～ 135
36 ～ 40	86 ～ 90	136 ～ 140
41 ～ 45	91 ～ 95	141 ～ 145
46 ～ 50	96 ～ 100	146 ～ 150

※ PC と同じマス内に敵がいる場合、別のマスに移動するには【突破】判定が必要。【目標値：4】で【体力判定】で対抗判定（このとき、技能〈突破〉を使用可能）。敵の達成値を上回った場合、このターンの終了時まで移動可能。
 ※騎乗中の PC が【突破】を行う場合、技能〈騎乗〉の達成値を【突破】判定の達成値に追加できる。

士気の上昇

★ PC の判定成功（or 対抗判定の勝利） + 1
 ★ PC による神威の使用 + 5
 ※ただし、GM が認めた判定でなければ士気は上昇させられない。