※このシートは戦闘中の情報を管理するために、GMではなくプレイヤーが記入することを想定して作られている。

FINAL FANTASY IV TRPG 戦闘管理シート

日時	シナリオ名	回目の戦闘

GM名	PL名	PL名	PL名	PL名

冒険者の行動順

1	2	3	4

冒険者の受けているバフとデバフ

バフとデバフはすべてフェーズが終了すると解除される（**気絶状態**や**衰弱状態**は除く）

冒険者の受けているその他の効果

バフでもデバフでもない特性などの効果は、特記なきかぎりフェーズが終了しても解除されない

敵の情報

戦闘の流れ

不意打ちの有無 ▶ キャラクターの配置

フェーズ

ラウンド

[冒険者たちのターン処理]ステップ

冒険者Aのターン
- 冒険者Aがメインアクションとサブアクションを1回ずつ任意の順に行う
- 冒険者Aは【移動速度】範囲内で自由に移動できる（分割もできる）

冒険者Bのターン

冒険者Cのターン

冒険者Dのターン

[冒険者たちのターン処理]ステップ終了時
- すべての冒険者のMPを自動回復
- 冒険者の受けているDOTや再生の処理（冒険者の好きな順番）／その他
- フェーズ移行の条件を満たしていれば新たなフェーズが開始

[敵のターン処理]ステップ

敵Aのターン

敵Bのターン

⋮

[敵のターン処理]ステップ終了時
- 敵の受けているDOTの処理／その他
- フェーズ移行の条件を満たしていれば新たなフェーズが開始

[ラウンド終了]ステップ
- ラウンド終了時に発生する予兆、ギミック、効果等を処理
- すべての戦闘参加キャラクターに戦闘継続の意思がなければ戦闘終了

新たなラウンド

⋮

◀▶ フェーズが終了するまでラウンドを繰り返す ◀▶

フェーズの終了時　バフとデバフを解除する

新たなフェーズ

[フェーズの開始時]
- アビリティの使用回数が戻る
- 必要に応じてマップを変更する
- 必要に応じてキャラクターのデータ変更／再配置をする
- 冒険者は1回ずつアイテムを使用してもよい

⋮

◀▶ 戦闘が終了するまでフェーズを継続する ◀▶

© SQUARE ENIX