

インセン

戦闘シート

戦闘シーンの手順

- ① ラウンドの開始（プロット）
- ② 攻撃の処理
- ③ ラウンドの終了

プロット関連

プロットについて

戦闘が始まって一番最初のラウンドと、前のラウンドに【戦場移動】のアビリティが使用されたラウンドは、プロットの処理を行う。毎ラウンドは行わない。

バッティング

プロット公開時、同じ速度に二人以上のキャラクターがいた場合に発生。その速度にいたキャラクター全員に1点のダメージ。メインフェイズなら脱落。

戦闘ラウンドの行動

攻撃

攻撃アビリティを使用。指定特技で命中判定を行う。目標は回避判定を行う。仲間はブロックが可能。

命中判定のスペシャル

命中判定でスペシャルが起きると、与えるダメージが1D6点上昇する。

戦場移動

支援行動。同名のアビリティを使用。次のラウンドの「ラウンドの開始時」に、戦闘に参加しているキャラクター全員は、プロットを行う。

そのほかのアビリティ

支援行動。自分の修得しているサポートアビリティの中で、効果の中に「支援行動」と書かれたアビリティを使用。

戦闘中の再訓練

支援行動。自分の修得しているアビリティ一つの指定特技を、別のものに変更する。

様子を見る

支援行動。そのラウンドの間、それ以降に誰かが行為判定を行ったとき、一度だけ、マイナス1の修正をつける。

儀式判定

支援行動。ゲームマスターの設定した儀式の手順の一つに挑戦することができる。指定された特技の判定に成功すると、儀式は一段階先に進む。

防衛行動

回避判定

攻撃の目標は、回避判定を試みる。目標値は、自分の速度+4。

回避判定への修正

▶命中判定に使用している特技を、回避判定を行うキャラクターが修得していた場合 回避判定に+1の修正

▶命中判定に使用している特技を、回避判定を行うキャラクターが【恐怖心】に指定していた場合 回避判定に-1の修正

ブロック

仲間がダメージを受けた場合、ダメージを受けたキャラクター以外のキャラクターは、ブロックが可能。攻撃に使用された特技で判定。成功すると、仲間が受けたダメージを1D6点だけ代わりに受けることができる。ブロックを行ったキャラクターは、本来のダメージより大きなダメージを受けない。

ラウンドの終了

終了条件

▶戦闘に参加しているキャラクターが一人以下になった。

▶戦闘に参加したキャラクター人数と等しいラウンドが経過した。

自発的な脱落

ラウンドの終了時に、宣言すれば自発的に脱落することができる。ただし、妨害可能。妨害された場合、知覚の分野からランダムに特技の一つを選んで逃走判定。成功すると脱落できる。

戦果

情報

敗者一人を選んで、そのキャラクターの持つ【居所】、【秘密】、【精神状態】のいずれかの一つの【情報】を獲得。

感情

好きな【感情】の一つを選んで、自分に対するその【感情】を敗者に獲得させるか。または、敗者に対するその【感情】を自分が獲得する。

狂気

敗者一人を選んで、【狂気】の一つ獲得させる。PCにのみ可能。

プライズ

敗者一人を選んで、そのキャラクターが持つプライズ一つを獲得する。

そのほか

行動不能

【生命力】が0点になると行動不能に。【生命力】が1点以上になると、行動不能は解除される。

メインフェイズの場合、各シーンの開始時に行動不能になっているキャラクターは、自動的に【生命力】が1点回復する。

サポートアビリティ

指定されたタイミングで使用可能。同じサポートアビリティは、1ラウンドに一回しか使用できない。

演出修正

戦闘に参加していないプレイヤーは、一人につき、1ラウンドに一回だけ、誰かの判定に、プラス1かマイナス1の修正をつけることができる。

脱落した場合、演出修正をできない。

速度

6

回避判定の目標値:

10

速度

5

回避判定の目標値:

9

速度

4

回避判定の目標値:

8

速度

3

回避判定の目標値:

7

速度

2

回避判定の目標値:

6

速度

1

回避判定の目標値:

5