

戦闘サマリ

インゼイン

マルチジャンル・ホラーRPG

insAte

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。

バツティング

プロット公開時、同じ速度に2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。

ラウンドの行動

攻撃

タイプが攻撃のアビリティを使用。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。

命中判定の修正

シーンが闇に覆われていた場合、命中判定にマイナス2。怪異の属性を持つエネミーや、それに類するNPCはこの修正を受けない。

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

ラウンドの間、1度だけ、誰かが行為判定のサイコロを振る直前に、その判定にマイナス1の修正をつけることができるようになる。

儀式判定

支援行動。シナリオで設定された儀式の手順の1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、一段階先に進む。

回避

回避判定

攻撃の目標になったものは目標値判定を行う。この判定を回避判定と呼ぶ。目標値は以下の通り。回避を行う者の方が速度が低い：目標値6
回避を行う者の方が速度が高い：目標値8
速度が同じ：目標値10

回避判定への修正

▶ 攻撃を読む
命中判定に使用している特技と同じ特技を修得している場合、回避判定にプラス1。
▶ 身がすくむ
命中判定に使用されている特技と自分の【恐怖心】が同じ場合、回避判定にマイナス2。
▶ 暗闇
シーンが闇に覆われていた場合、その回避判定にマイナス2。怪異の属性を持つエネミーや、それに類するNPCはこの修正を受けない。

ブロック

仲間が攻撃によってダメージを受けた場合、ブロックを試みるができる。攻撃に使用された特技で判定。成功すれば、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。本来のダメージより大きなダメージを受けることはない。

ラウンドの終了

終了条件

- ▶ 登場しているキャラクターが1人以下になる。
- ▶ 登場キャラクターの人数と等しいラウンドが経過する。

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1人を選んでそのキャラクターが持っている【居所】、【秘密】、【精神状態】のうち、いずれかの1つの【情報】を獲得する。

感情

敗者1人を選び、自分に対する好きな【感情】を獲得させるか、選んだ敗者に対してその【感情】を自分が獲得する。

狂気

敗者のPC1人を選び、そのPCに【狂気】を1つ獲得させる。

プライズ

敗者1人を選び、プライズを持っていれば、それを奪うことができる。

そのほか

行動不能

【生命力】が0点になると行動不能になる。「行動不能中でも使用できる」という注記のある行動以外は、何も行うことができない。【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PCは、自動的に【生命力】を1点回復します。

アビリティの使用

戦闘に参加しているキャラクターは、手番に関係なく、「支援行動」と書かれていないサポートアビリティを、そのアビリティごとに指定されたタイミングで使用することができる。ただし、1人のキャラクターは、同名のサポートアビリティを1ラウンドに1回しか使用できない。

演出修正

その戦闘シーンに登場していないPCのプレイヤーは、1人につき1ラウンドに1回だけ、演出修正を行える。戦闘シーン中にキャラクターが行為判定をするとき、その判定にプラス1、もしくはマイナス1の修正をつける。脱落した場合、演出修正をできない。