



インセインSCPサマリー

inSANE SCP summary

ストレス(181ページ)

「ストレス」と書かれたハンドアウトに対して調査判定を行う場合、判定前に【狂気】を1枚獲得する。

進捗(186ページ、191ページ)

初期【進捗】は2点。

【秘密】を3つレポートに送るたび、【進捗】1点を獲得。

【進捗】は消費することで財団の支援を使用できる。

【進捗】を保持した状態でセッションが終了すると功績点になる。

財団の支援

・クラスA記憶処理(192ページ)

行動済みにならない。【進捗】0~3点消費。周辺住民などの短期記憶を失わせる。

・セキュリティクリアランスの上昇(192ページ)

行動済みにならない。【進捗】3~4点消費。クリアランスレベルを上昇させる。

・アイテムの支給(193ページ)

行動済みにならない。【進捗】1点以上消費。任意のアイテムを届けてもらう。

・職員の補充(193ページ)

行動済みにならない。サイクルの終わりにマスターシーンが発生。【進捗】1~5点消費。死亡したPCにかわる、新たなPCを作成できる。

・技術者の派遣(193ページ)

行動済みにならない。【進捗】1点消費。特技を1つ修得している協力的なNPCが登場する。

・収容スペシャリストの派遣(194ページ)

行動済みにならない。【進捗】2点消費。情報災害やSCPオブジェクトの安全な取り扱いや無力化に関する判定にプラス1の修正をつける協力的なNPCが登場する。

・保安要員の派遣(194ページ)

行動済みにならない。【進捗】2点消費。PC1人の【生命力】と攻撃のダメージが2点上昇させる協力的なNPCが登場する。PCが2点以上のダメージを受けると死亡する。

死亡(181ページ)

【生命力】が0になったキャラクターは死亡する。死亡時に顕在化していない【狂気】は破棄される。死亡したPCのハンドアウトは残る。

レポート(186ページ)

メインフェイズの各サイクルの終わりに、キャラクターが入手した【秘密】はレポートに送られる。

レポートにある情報は、クリアランスレベル2以上のPCはすべて入手したものとして扱う。

【秘密】をレポートから入手した場合、ショックを受けない。

クリアランスレベル3以上が必要な情報がレポートに記されている場合がある。

財団の支援2

・戦術チームの派遣(195ページ)

行動済みになる。【進捗】4点消費。PC全員に保安要員の効果がつく。

・戦闘部隊の派遣(195ページ)

行動済みになる。マスターシーンが発生する。【進捗】6点消費。協力的な戦闘部隊が登場する。戦闘部隊が登場しているシーンで戦闘が発生した場合、以下の効果のうち一つを選択できる。

A: 戦闘終了までエネミー全員の回避判定にマイナス2の修正をつける。

B: 戦闘終了までPC全員の与えるダメージが1D6増加する。

C: エネミー全員は1ラウンド目の行動ができない。

・カバーストーリー(196ページ)

行動済みになる。【進捗】3点消費。不都合な目撃談を封殺する噂を流布する。

職員の補充(197ページ)

追加で消費した【進捗】1点につき以下の効果のうち1つが発生する。それぞれの効果は2回まで累積する。

・【生命力】の現在値と最大値が1上昇

・アイテムの数が一つ増える