

이 체 인

전투 시트

전투 장면의 절차

- ① 라운드 시작(플롯)
- ② 공격 처리
- ③ 라운드 종료

플롯 관련

플롯에 관하여

전투의 제1라운드 및 직전의 라운드에서 【전장이동】 어빌리티가 사용된 라운드는 플롯 처리를 한다. 매 라운드 하는 것은 아니다.

버팅

플롯을 공개했을 때, 같은 속도에 2명 이상의 캐릭터가 있으면 발생. 그 속도에 있는 캐릭터 전원에게 1점의 데미지. 메인 페이즈라면 탈락.

전투 라운드의 행동

공격

공격 어빌리티를 사용. 지정특기로 명중판정을 한다. 목표는 회피판정을 한다. 동료는 블록 가능.

명중판정 스페셜

명중판정에 스페셜이 발생하면 입히는 데미지가 1D6점 증가한다.

전장이동

지원행동. 동명의 어빌리티를 사용. 전투에 참가한 캐릭터 전원은 다음 라운드의 「라운드 시작」에 플롯을 한다.

그 외의 어빌리티

지원행동. 자신이 습득한 서포트 어빌리티 중에서 효과에 「지원행동」이라고 적힌 어빌리티를 사용.

전투 중의 재훈련

지원행동. 자신이 습득한 어빌리티 1개의 지정특기를 다른 것으로 변경한다.

상황을 본다

지원행동. 이후 그 라운드 동안 누군가가 행동판정을 하면 한 번만 -1의 수정을 적용한다.

의식판정

지원행동. 게임 마스터가 설정한 의식의 절차 하나에 도전할 수 있다. 지정된 특기 판정에 성공하면 의식은 한 단계 진행된다.

방어행동

회피판정

공격의 목표는 회피판정을 시도한다. 목표치는 자기 속도+4.

회피판정에 대한 수정

▶ 회피판정을 하는 캐릭터가 명중판정에 사용된 특기를 습득하고 있다면, 회피판정에 +1 수정.

▶ 명중판정에 사용된 특기가 회피판정을 하는 캐릭터의 【공포심】이라면, 회피판정에 -2 수정.

블록

동료가 데미지를 입을 때, 데미지를 입을 캐릭터 이외의 캐릭터는 블록 가능. 공격에 사용된 특기로 판정. 성공하면 동료가 입을 데미지를 1D6점 대신 입을 수 있다. 블록을 한 캐릭터는 본래의 데미지보다 큰 데미지를 입지 않는다.

라운드 종료

종료 조건

▶ 전투에 참가한 캐릭터가 1명 이하가 되었다.

▶ 전투에 참가한 캐릭터의 수만큼 라운드가 경과했다.

자발적인 탈락

라운드가 종료될 때 선언하면 자발적으로 탈락할 수 있다. 단, 방해 가능. 방해받으면 지각 분야에서 무작위로 특기 1개를 선택해서 도주판정. 성공하면 탈락할 수 있다.

진과

정보

패자 1명을 선택해서 그 캐릭터가 가진 【거처】, 【비밀】, 【정신상태】 중 한 가지 【정보】를 획득.

감정

임의의 【감정】을 하나 선택해서, 자신에 대한 그 【감정】을 패자가 획득하게 한다. 혹은 자신이 패자에 대해 그 【감정】을 획득한다.

광기

패자 1명을 선택해서 【광기】를 1장 획득하게 한다. PC에게만 가능.

프라이즈

패자 1명을 선택해서, 그 캐릭터가 가진 프라이즈 1개를 획득한다.

기타

행동불능

【생명력】이 0점이 되면 행동불능. 【생명력】이 1점 이상이 되면 행동불능은 해제된다. 메인 페이즈의 경우, 행동불능인 캐릭터는 각 장면이 시작할 때 자동으로 【생명력】이 1점 회복한다.

서포트 어빌리티

지정된 타이밍에 사용 가능. 같은 서포트 어빌리티는 한 라운드 1회밖에 사용할 수 없다.

연출수정

전투에 참가하지 않은 캐릭터는 한 명당 한 라운드에 1회만 누군가의 판정에 +1 또는 -1의 수정을 적용할 수 있다. 탈락한 캐릭터는 연출 수정을 할 수 없다.

속도

6

회피판정 목표치:

10

속도

5

회피판정 목표치:

9

속도

4

회피판정 목표치:

8

속도

3

회피판정 목표치:

7

속도

2

회피판정 목표치:

6

속도

1

회피판정 목표치:

5