

전투 요약본

인사이드

멀티장르 호러 TRPG

insafte

전투 장면의 절차

- ①라운드 개시(플롯)
- ②공격 처리
- ③라운드 종료

플롯 관련

플롯에 관해

전투가 시작하고 가장 첫 라운드, 또는 앞 라운드에 【전장 이동】 어빌리티가 사용된 라운드에는 플롯을 처리한다. 매 라운드 하지는 않는다.

버팅

플롯 공개 시, 같은 속도에 2명 이상의 캐릭터가 있다면 발생. 그 속도에 있던 캐릭터 전원에게 1점의 대미지. 메인 페이지라면 탈락.

라운드의 행동

공격

타입이 공격인 어빌리티를 사용. 지정 특기로 명중 판정을 한다. 목표는 회피 판정을 한다. 동료는 블록 가능.

명중 판정에 대한 수정치

장면이 어둠에 덮여 있는 경우, 명중 판정에 -2. 괴이 속성을 가진 에너지나 그에 준하는 NPC는 이 수정치를 적용하지 않는다.

명중 판정의 스페셜

명중 판정에서 스페셜이 발생하면 입히는 대미지가 1D6점 상승한다.

전장 이동

지원 행동. 같은 이름의 어빌리티를 사용. 다음 라운드의 「라운드 개시 시」에 전투에 참가한 캐릭터 전원이 플롯을 한다.

그 밖의 어빌리티

지원 행동. 당신이 습득한 서포트 어빌리티 중에서 효과에 「지원 행동」이라고 적힌 어빌리티를 사용.

전투 중의 재훈련

지원 행동. 당신이 습득한 어빌리티 하나의 지정 특기를 다른 것으로 변경한다.

상황을 본다

라운드 동안 한 번만, 누군가가 행동 판정의 주사위를 굴리기 직전에 그 판정에 -1의 수정치를 적용할 수 있다.

의식 판정

지원 행동. 시나리오에 설정된 의식의 절차 중 하나에 도전할 수 있다. 지정된 특기로 판정해서 성공하면 다음 단계로 넘어간다.

회피

회피 판정

공격의 목표가 된 이는 목표치 판정을 한다. 이 판정을 회피 판정이라고 부른다. 목표치는 아래와 같다. 회피를 하는 쪽의 속도가 더 낮다: 목표치 6 회피를 하는 쪽의 속도가 더 높다: 목표치 8 속도가 같다: 목표치 10

회피 판정에 대한 수정치

▶공격을 읽다
명중 판정에 사용하는 특기와 같은 특기를 습득하고 있는 경우, 회피 판정에 +1.
▶몸이 움츠러든다
명중 판정에 사용된 특기와 자신의 【공포심】이 같은 경우, 회피 판정에 -2.
▶어둠
장면이 어둠 속인 경우, 그 회피 판정에 -2. 괴이 속성을 가진 에너지나 그에 준하는 NPC는 이 수정치를 적용하지 않는다.

블록

동료가 공격으로 대미지를 입었을 때, 블록을 시도할 수 있다. 공격에 사용된 특기로 판정. 성공하면 동료가 입은 대미지를 1D6점만큼 대신 입을 수 있다. 본래의 대미지보다 더 큰 대미지를 입는 일은 없다.

라운드 종료

종료 조건

- ▶등장한 캐릭터가 1명 이하가 된다.
- ▶등장 캐릭터의 수만큼 라운드가 경과한다.

자발적인 탈락

라운드 종료 시에 선언하면 자발적으로 탈락할 수 있다. 단, 방해 가능. 방해 받은 경우, 지각 분야에서 무작위로 특기를 1개 선택해서 도주 판정. 성공하면 탈락할 수 있다.

전과

정보

패자 1명을 선택하고, 그 캐릭터가 가지고 있는 【거처】, 【비밀】, 【정신 상태】 중 아무거나 한 가지 【정보】를 획득한다.

감정

패자 1명을 선택하고, 그 패자에게 당신에 대한 임의의 【감정】을 획득시키거나, 당신이 그 패자에 대해 그 【감정】을 획득한다.

광기

패자인 PC 1명을 선택하고, 그 PC가 【광기】를 1개 획득한다.

프라이즈

패자 1명을 선택하고, 프라이즈를 가지고 있다면 그것을 빼앗을 수 있다.

기타

행동 불능

【생명력】이 0점이 되면 행동 불능이 된다. 「행동 불능 중이라도 사용할 수 있다」라고 언급된 행동 이외에는 아무것도 할 수 없다. 【생명력】이 1점 이상이 되면 행동 불능은 해제된다. 메인 페이지의 경우, 행동 불능이 된 PC는 각 장면 개시 시에 자동으로 【생명력】을 1점 회복한다.

어빌리티 사용

전투에 참가한 캐릭터는 차례와 관계없이 「지원 행동」이라고 적혀 있지 않은 서포트 어빌리티를 각 어빌리티에 지정된 타이밍에 사용할 수 있다. 단, 각 캐릭터는 이름이 같은 서포트 어빌리티를 라운드마다 1회만 사용할 수 있다.

연출 수정

그 전투 장면에서 등장하지 않은 PC의 플레이어는 한 명당 라운드마다 1회, 연출 수정을 할 수 있다. 전투 장면 중에 캐릭터가 행동 판정을 할 때, 그 판정에 +1, 또는 -1의 수정치를 적용한다. 탈락했을 경우, 연출 수정을 할 수 없다.