

全巻

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【戦闘移動】のアビリティが使用されたラウンドは、プロットは行わない。毎ラウンドは行わない。

ハッチオンダ
 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。メインフェイズに脱落。

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。仲間はプロットが可能。

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。相手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、仲間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。

戦闘中の再評価
 支援行動。自分の修得しているアビリティ一つ指定特技を、別のもに変更する。

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動判定を行なったとき、一度だけ、メインフェイズの修正をつける。

風式判定
 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-2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い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。妨害される場合、知識が野からランダムに特技を一つ選んで逃走判定。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特つ【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】を一つ選んで、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】を一つ獲得させる。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、ブラス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