

戦闘の手順

1. 柱の守の初期位置を決める

PCがどこから戦闘を開始するかを決める。シナリオにより初期位置に制限がかかることもある。

2. 鎖蟲が出現する

フィールド上に鎖蟲が配置される。配置される数と場所、タイミングはシナリオにより決定される。

3. 味方の移動を行う

移動力以内でPC、防衛兵器の移動をさせる。移動力は前後左右1マスを[1]と数え、柱の守の基本移動力は[1]。

4. 味方の行動を決定する

PCは鎖蟲への攻撃、追加の移動、防衛兵器の使用、仲間や神柱との接続、克服判定、行為判定などの行動から1つを選択する。

防衛兵器はPLの指示やデータ表に従い行動する。味方内での行動順は任意。

5. 鎖蟲が移動する

それぞれの移動力の分、目標に対して最短距離で移動する。損傷率[60%]以上の鎖蟲は移動しない。

6. 鎖蟲が攻撃する

攻撃の条件が満たされている場合、鎖蟲が攻撃を行う。損傷率[80%]以上の鎖蟲は攻撃をしない。

7. 攻撃の回避と防御

鎖蟲の攻撃の対象になったPCがいれば、回避か防御の判定を行う。

回避には【敏捷】+〈技能〉の判定を行い、成功すれば受けるダメージを0にする。

防御には【筋力】+〈技能〉の判定を行い、成功すれば受けるダメージを減少させる。

8. 鎖蟲が再生する

再生力の分だけ、鎖蟲の損傷率が回復する。神魂は回復しない。

9. 2、3から繰り返す

追加で鎖蟲が出現するなら2から、全ての鎖蟲が出現しているなら3から繰り返す。

10. 戦闘が終了する

鎖蟲の親個体が消滅、または神柱の過半数が崩壊すれば戦闘が終了する。

神柱が崩壊して戦闘が終了した場合、シナリオタイアとなる。

仲間シート

神魂1消費あたりの
ダメージボーナス合計

仲間の名前

接続の有無

仲間の名前

接続の有無

仲間の名前

接続の有無

仲間の名前

接続の有無