

ルールサマリー

行為判定

8面ダイスを1つ振り、判定に使用する【能力値】＋【技能】に対応する出目が目標回数以内に出れば成功となる。その目標回数を『成功レベル』と呼ぶ。

例えば、[筋力:成功レベル4以下]の判定なら、【筋力】に対応する[1]の目が4回以内に出れば成功。それぞれの能力値に対応する目は、キャラクターシートから確認できる。

能力値

1つの判定につき1つ使用し、成功に必要な目を決定する。GMの許可があれば、PLのロールプレイにより得意な能力値を指定して使うこともできる。

技能

PLのロールプレイにより使用を宣言し、成功に必要な目を増やすことができる。GMの許可があれば、1つの判定でいくつでも使用できる。

神魂

PCや鎖蟲のヒットポイントを表す。敵からの攻撃や、PCは加護を使用することでも減少し、0になるとそのキャラクターは死亡する。

加護

PCの神魂を[1]以上消費することで使用できる特殊能力。

攻撃の場合は[ダメージロール＋ダメージボーナス]の分だけ、鎖蟲の神魂を減少させる。ダメージボーナスは消費した神魂の数や、他のPCと接続することで増加する。

他にPCの神魂を回復させたり、鎖蟲の行動を阻害したりする加護もある。

武器

鎖蟲へのダメージの他、損傷率を上昇させたり、敵の攻撃で受けるダメージを減少させたりすることができる。使用回数などの制限はなし。

射程

攻撃が可能な距離を表し、フィールドの前後左右1マスを[1]と数える。

空中の鎖蟲に対しては射程が半減する。

対象

1回の攻撃につき何体までの鎖蟲に攻撃できるかを表す。攻撃の際は射程内から、対象に記載されている数までの鎖蟲を選択し、攻撃を行う。

しんくせんしゅうりつ 身躯損傷率

武器、防衛兵器による攻撃で上昇し、鎖蟲の行動を制限する。損傷率[60%]以上の鎖蟲は移動できず、[80%]以上で攻撃もできなくなる。空中の鎖蟲は[40%]以上で地上に落下する。

天運

行為判定等で使用した場合、[1]消費することに2回までの振り直しができる。

ダメージロールで使用した場合、もう一度振り直すことができる。

1つの判定で消費できる数に制限はなし。

接続

神柱や他のPCと行うことで、加護のダメージボーナスを増幅させるなどの効果がある。

ただし、接続している相手がダメージを受けると、自分も同じダメージを受けてしまう。