

『ブレイド・オブ・アルカナ リンカーネーション』サマリー

■INTRODUCTION

ハイデルランドの夜は昏い。

ようこそ、^{エンブレイド}刻まれし者よ。あなたはこれから霧深きハイデルランドの地におもむくことになる。

あなたはその身に帯びた聖なる傷痕^{スティアス}「聖痕」のもたらす奇跡の力を持って悪逆非道の殺戮者と戦っていく。

それは大いなる贖罪の戦い。あなた方が地に堕ちた聖痕を天に帰すことで、いつかアルカナの使徒は復活し、世界に光が満ちるだろう。

■奇跡

聖痕のもたらす力、それが神の権能、「奇跡」の力だ。だがその力は人のものではない。うかつに用いれば、魂の尊厳を穢すだろう。

PCはアルカナごとに1回の奇跡を使用できる。

●ドラマ効果とバトル効果

奇跡にはドラマ効果とバトル効果があり、戦闘以外で使用できるのがドラマ効果、戦闘中に使用できるのがバトル効果である。

■行為判定

指定された技能のレベルに等しい個数のD20を振り、判定値以下の目がひとつでも出れば成功。

●判定値

判定に使用する能力値に特技やアイテムなどの修正を行なった数値。

●ダイスの出目

出目はもっとも低いものを採用する。

●クリティカル

採用した出目がクリティカル値（初期値は1）以下ならクリティカルとなる。

●ファンブル

振ったすべてのダイスの出目がファンブル値以上なら、ファンブルとなる。

■鎖

アクト中にプレイヤーはGMからタロットを配布される。これを鎖と呼ぶ。

●鎖の配布

GMからタロットを配布される。向き（タロットの正位置、逆位置）を変えないように注意して目の前に配置すること。

●鎖の返却

4枚目の鎖を受け取った際に、プレイヤーは配置されている鎖のうちの1枚をGMに返却する必要がある。返却する順番は次のとおり。

- ・裏返っている鎖
- ・逆位置の鎖
- ・正位置の鎖

■束縛

奇跡の使用や聖痕の解放の際に、束縛が発生する。

- ・正位置の鎖1枚につきDP1点回復。
- ・逆位置の鎖1枚につきDP1D10点減少。
- ・ウेंटス
正位置：DP10点回復。
逆位置：DP2D10点減少。
ウेंटスのタロットは捨て札となる。

■クリティカルによる追加効果

命中判定がクリティカルで成功した場合、ダメージに追加効果が発生する。

▼S（切断）

BS狼狽が発生する。

▼P（貫通）

BS出血が発生する。出血レベルは1。

▼C（粉碎）

BS放心が発生する。

▼X（特殊）

ダメージロールに+1D10する。

●バッドステータス一覧表

No	BS名	よみがな	効果	回復
1	闇鎖	あんざ	使用する特技すべてに「代償：D2」を追加する。	クリンナッププロセスの最初で自動的に回復する。
2	重圧	じゅうあつ	使用する特技すべてに「代償：H3」を追加する。	クリンナッププロセスの最初で自動的に回復する。
3	出血	しゅっけつ	メジャーアクションの終了時にHPを【出血レベル×5】点失う。	メジャーアクションを使用することで回復する（そのメジャーアクションでは、「BS出血」でHPを失わない）。
4	邪毒	じゃどく	クリンナッププロセスにHPを【邪毒レベル×5】点失う。	特技、アイテム、奇跡の効果で回復する。
5	憎悪	ぞうお	「BS憎悪：～～」のように記述する。～～に記述されたキャラクター以外を対象にしたメジャーアクションの判定にダイスペナルティ-2する。	～～に記述されたキャラクターに攻撃を行なったら、そのメジャーアクションの終了時に回復する。
6	放心	ほうしん	すべての判定にダイスペナルティ-1する。	クリンナッププロセスの最初で自動的に回復する。
7	捕縛	ほばく	物理攻撃、ガードが行なえない。	マイナーアクションを使用することで回復する。
8	マヒ	マヒ	ドッジの判定にダイスペナルティ-2する。	マイナーアクションを使用することで回復する。
9	狼狽	ろうばい	あらゆる移動が行なえない。また、メジャーアクションの判定にダイスペナルティ-1する。	マイナーアクションを使用することで回復する。

