

『ブレイド・オブ・アルカナ —聖痕英雄譚RPG—』ルールサマリー

■INTRODUCTION

ハイデルランドの夜は昏い。

ようこそ、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“聖痕”のもたらす奇跡の力をも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。

■束縛

奇跡の使用をした際に、束縛が発生する。PCが使用した奇跡ひとつにつきDPを1D10点減少すること。

●バッドステータス一覧表

番号	BS名	効果	回復
1	間鎖(あんざ)	使用する特技すべてに「代償：D 2」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：H 3」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)	行動終了時に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(その行動終了時には、「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(ほぼく)	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	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。

■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

判定の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(初期値は20)以上なら、ファンブルとなる。

■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。