

【聖盃戦争 ver2.0】

1.はじめに

小さな盃に口づけを。彼の肌にしみた酒を受けたその杯は、世界に奇跡を齎す願望器となった。かの街に起きた『大災害』以降、散らばった小聖杯によって各地で行われるようになった聖杯戦争。集った7人が各々『英霊(サーヴァント)』を召喚し争い、その勝者にはどんな願いも叶う聖杯が与えられるという。

…しかし、この町に流れ着いたそれは、杯ではならず…盃の形をしているともいう。

そんな噂を聞いたある日、あなたの端末にメールが届く。

自動的に読み込まれ、開かれたファイル。それは端末の中のデータを自動で読み込んでいき、画面は暗転する。

明るくなったかと思えば、再度閉じ。それを繰り返すつどに五度。

端末は告げる。

光は満ちて。

そして飛び出してきたのは、貴方の守り手。

『問おう、あなたが私のマスターか？』

——君は、運命と出会う。

2.概要

このゲームは fate 及び北尾聖杯戦争をシャンクナイズしたものである事を教える

7人の主人がそれぞれ英霊を呼び出し戦わせるバトルロイヤルだ

勝った者は聖杯に願いを叶えて貰えるので協力して頑張ってくれ(^^)

ルールのにはちょっと複雑になったシャンパラみたいな感じだな…ルフィ

fate ハラはほぼ無いから気軽に参加してほしいだろ

【バージョン】

ver2

昼フェイズを全員が振る様に更新 並びに表も一部変更

クラスボーナスの一部改訂

魔術攻撃に回復効果追加

戦闘力・敏捷でのダメージ増減を廃止、戦闘力消費による負傷回復・逃走+1を追加

コマンドに魔力奔流(消費魔力の 1/4 ダメージ)追加

耐久の底上げ

カウンターの割り振りポイント若干調整

トラップの追加、並びに弱体の強化 +微修正...

3. キャラメイク

どちらかを選んでもらう 来い

【マスター&英霊】

一人二役でやってもらう 人が集まったり希望があればタッグでもいいよ

マスター

- ・手に浮かんだ紋章『令呪』で英霊を従える主人
- 出自などは自由である事を教える 叶えたい願いを一つ GM に伝えてくれ
令呪を消費すれば英霊へ強制的に命令を従わせられる事を教える

英霊

- ・召喚されて出てくる主人に従う幽霊みたいなやつ。出典はなんにもかも
- 二次キャラでもいいし捏造海賊団でもいいし実在の英雄が正体でもいい、ただし叶えたい願いを一つ GM に伝えてくれ
- マスターに対する忠誠心があるかどうかとも何より自由ッ
だが英霊が主人を背後から一突きする為にはマスターの令呪を 0 にする必要がある
また逆に、令呪が 0 でも従い続ける事も勿論可能だ
- ・英霊によっては歴史の改変(ワンピースに赤髪を出す)や受肉(現実世界で肉体を得て生活を楽しみたい)、主人に従って勝利するなどの様々な願いを設定して持ってもいい事を教える

【ホムンクルス】

英霊を身に宿すことが出来る人造生命体
カゲカゲ入れられたナイトメアルフィみたいな感じだ
マスターと英霊、両方の処理を1キャラで行う(データの利益、不利益はなんにも)
RP やキャラ管理に迷ったらこれだな…ルフィ

マスターと英霊の能力値は違うのでそれぞれ作って欲しいだろ
次ページにて作り方を教える

【マスター能力】

使用ステータスは[魔力量・戦闘力・属性・令呪・礼装]

『令呪』 初期数量→3 どのタイミングでも使用可能。譲渡可能。

英霊を従える文様が身体のだこかに3画浮き出る。タトゥーとか淫紋みたいな感じだな…ルフィ

効果↓

1画消費すると魔力+200 or 耐久+200(上限突破はしない)

またはコマンドが公開された後自分のコマンドを任意タイミングで1画につき1つ変更する

2画消費すると即時戦闘から撤退。

3画消費すると耐久が0になった時魔力と体力+200 逃走+1で復活。

また、令呪が無くなると主人は英霊の反抗を抑えられなくなる

(RPやデメリットに利用できるが基本ファジーであり、設定上そうになっているだけでゲーム的には反映しなくてもよい)

『礼装』 初期数量→0 複数同時使用可能で使い捨て。譲渡可能。

ダメージや判定の固定値増加、情報収集に使う。なんか装備とか消耗品とかそんな感じだろ

効果↓

① 任意のタイミングで『自分の』魔力、ダイスまたはダメージに+10。昼ダイスには使用できない(10より上には出目が無いため)。計算時、礼装によるダメージ追加はガードで半減される。

② 任意の場所に調査を行う。礼装による調査を行った場所にて夜に魂喰いが発生した場合、自分は確定でそれを探知する。1日に礼装による追加調査は1か所のみ。

③ 交渉時、礼装を1つ消費しその交渉相手と夜に永続的に秘匿、交渉可能なチャネルを制定する。

以下の能力値はシャンパラみたいにx3 1d10を振り決めてくれ(^^)

『魔力量』 初期数量→出目x50 英霊の維持に使う。低いと維持が大変。

効果↓

毎ターンの英霊の維持、宝具の使用に消費する。0以下になるとその値分宝具の効果値が減少(効果値が設定されていない物には影響は無い)し、-200を超えると英霊が消滅し脱落。

『戦闘力』 初期数量→出目x1 そのマスターの持つ戦闘力を表す。財力なども戦闘力の一種。

効果↓

1消費して戦闘時に自分のダイスを振りなおす事が可能。

ラウンド開始時・または自分のターンに戦闘力を4消費した場合、任意の対象の逃走を+1する。

朝・昼・夜の開始時に戦闘力を5消費した場合、自身の負傷を-1する。

『属性』 持つ魔力の属性を表す。火・風・地・水・空の五大元素が主流。

数量→1-5,単属性 6-7,二重属性 8,三重属性 9,五重属性 10,架空元素(内容、効果はGMと相談)

効果↓

選んで取得する。それぞれ筋・敏・耐・魔・運に対応して英霊のランクを+1する。重複は不可。

【英霊能力】

クラスをまず決定してくれ(^^)他の PL と被ったら抽選で変更させられる事を教える

・セイバー:

「三騎士」の一角。バランスの取れた「最優」の剣士なのが特徴。

『特性:対魔力…常時魔術・宝具ダメージを-10 する。筋力を 2 ランク上昇』

・アーチャー:

「三騎士」の一角。射撃能力があり、単独行動にも慣れているぞ。

『特性:単独行動…消費魔力を-20 する』

・ランサー:「三騎士」の一角。その敏捷性は SSS。美しく堅実。

『特性:不運…運を D までしか上げられない。敏を 2 ランク上昇』

・ライダー:

何かに騎乗した逸話と、強力な宝具を持っている。その為、機動力を生かして暴れたいと考えているのだ！

『特性:騎乗…移動に関する値(逃走カウント、移動探知、敏捷同値での優先権など。他に思いついたら GM へ)に+1 する 敏捷の値も+1 する』

・キャスター:

魔術に特化していて貧弱ですが、でも私は自分の陣地を作成すれば互角以上に戦えると思っていますよ。

『特性:作成…生産礼装+1、陣地生産可 魔術の値を+5』

【陣地(魔力回復+10,戦闘力補正+3[陣地と同じ場所なら戦闘力の代わりとして利用可能],礼装ダイス+-1 可能,重ね掛け可)】

朝行動にて作成可能。

・アサシン:

気配を遮断しろ！遮断した暗殺者に気づけないマスターは死ぬべきなんだ！

『特性:気配遮断…2d10>10 に成功でマスターに攻撃できる。移動等探知に関する値に+2 補正』

【気配遮断:移動等探知に関する補正に+2。

また、調査成功時 or 戦闘でダメージを与えた時に対象のマスターへ負傷を付与する判定(調査した場所にて『同居』が発生していた場合どちらか片方のみ。戦闘の場合はダメージを与えたサーヴァントのマスターのみ。)

を任意で発生させる。

2d10>10 にて判定。負傷が3溜まるとマスターは□□また、負傷の数だけ戦闘力補正も下がる。

一人に対し、1 プロセスに与えられるのは 1 負傷まで。判定回数はダメージを与えた回数分振ってよい。】

・バーサーカー:

バーサーカーは狂化した理性と強化されたステータスをコントロールできない…

『特性:狂化…全ステータスを 1 ランク上昇。令呪は 2 画スタート。LEVEL を 15 まで選択可能。』

次は LEVEL を 1～10 で設定。

その後能力値を一番左の値を見て[20+LEVEL]点を割り振って設定(例えば EX は 11 点、C は 5 点、E+ は 2 点消費。全ステータス最低でも E[1点]を振ること)する。

毎日マスターの魔力を[LEVELx10]消費する。

魔力がマイナスになるとその値の分だけ耐、宝の値が下がり魔力不足が 200 になると消滅。

[筋・敏・耐・魔・運・宝]

11:EX 50 27 260 25 3 300
10:A+ 40 21 220 22 2 200
9:A 35 17 200 19 2 200
8:B+ 30 13 170 15 1 170
7:B 25 11 140 10 1 170
6:C+ 19 10 130 6 0 150
5:C 13 10 120 5 0 150
4:D+ 9 8 110 4 0 120
3:D 6 8 100 3 0 120
2:E+ 3 6 90 2 0 100
1:E 1 6 80 1 0 100

筋…肉体や剣術など、実体的な攻撃を示す。対象に 1d 筋分ダメージ。

ダイスがゼロ目の場合、筋力攻撃は [貫通:相手の防御・回避系宝具の影響を受けない] となる。

敏…戦闘時の行動順を示す。行動するたびに半減し3以下になると上限まで回復し行動終了。

耐…体力を指す。上限を超える事は無い。夜に魔力を消費し、その x2 だけ回復できる。

魔…実体のないビームや呪い等の魔術的な攻撃。対象に数値分のダメージ or 回復を選び与える。

運…自分の振ったダイスを運の値だけプラスに動かす事が出来る。

宝…宝具は好きに設定できるコトを教える 詳細は次ページにて

敏捷早見表

EX	A+	A	B+	B	C	D	E
27	21	17					
13.5			13	11			
	10.5				10		
		8.5				8	
6.75			6.5				6
				5.5			
	5.25				5		
		4.25				4	
3.38			3.25				3
				2.75			
	2.63				2.5		
		2.13				2	
1.69			1.63				

【宝具について】

簡単に言えば必殺技だ

ランクによって貰える数値(Cなら 150、Eなら 100)を以下から効果を選び好きに割り振ってくれ(^^)

勿論複数の宝具を設定しても良い

また、発動するごとに[割り振った数値/2]の魔力を消費する事を教える

宝具はカウンターが無ければ自分のターンでのみ使ってくれ(^^)

『作成例:シャunks 宝 EX...300 の場合』

[覇王色の覇気 100[ダメージ]+(50[弱体])=150 ポイント 消費魔力 75]相手に 100 のダメージを与え、相手の敏捷を3ターン半減

[お前に教える 50[強化]+(200/2[防御]=100)=150 ポイント 消費魔力 75]自分の敏捷を4ターン倍化、2ターン相手からのダメージを-100 する

『作成例:ルウ 宝 E...100 の場合』

[犯す 50[貫通]+50[ダメージ]=100 ポイント 消費魔力 50]相手に 50 ダメージ。防御不可

(例:シャunks セイバー『特性:対魔力…魔力・宝具ダメージを-10 する 筋力を2ランク上昇』

LEVEL8=28 点

筋力 D(1+2):6

敏捷 A+(10):19

耐久 D(3):80

魔術 D(3):3

天運 E(1):0

宝具 EX(10):300

1+10+3+3+1+10=28)

ルウ ランサー『特性:不運…運をDまでしか上げられない。敏を3ランク上昇』

LEVEL8=28 点

筋力 EX(11):50

敏捷 B+(8)→EX[ボーナスで2ランク上昇]:26

耐久 C+(6):120

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 E(1):100

11+8+6+1+1+1=28)

【宝具効果リスト】

ダメージ:割り振りはダメージ値。

(相手に 300 ダメージ、という効果なら割り振りは 300)

防御:割り振りは防御値/2。

(対象に対する次の相手からのダメージを-100、という効果なら割り振りは 50)

ターン分割:ターンを分割して発揮する(3ターンダメージ-50 なら $(3*50)/2$ (防御))=割り振り 75)

ガードが行われていた場合、ガードの減少後に防御宝具によるダメージ減少を計算する。

回避:割り振りは 200。パッシブ(魔力を消費しない)。

2d10>10 に成功した場合その攻撃を回避する。

貫通:割り振りは 50。

1ターン相手の防御・回避系宝具の影響を受けない状態になる。(相手に 100 ダメージ貫通、という効果の宝具なら割り振りは $100+50=150$)

弱体:割り振りは 50。

3ターン宝具、耐久以外の任意の能力値を半減。どの能力値を半減させるかは宝具使用時に指定する。

強化:割り振りは 50。

4ターン宝具、耐久以外の任意の能力値を倍化。どの能力値を強化させるかは宝具使用時に指定する(自分の筋力を倍化、という効果なら割り振りは 50)

回復:割り振りは 100。パッシブ(魔力を消費しない)。

常時消費魔力 x2 分耐久を回復できる。また、夜の耐久回復が消費魔力 x4 回復になる。

カウンター:割り振りは 60。相手が自分に何らかの行動を行った際に宝具を使用できるようになる。

(相手の攻撃時、-50 という効果であれば割り振りは $50/2$ (防御)+70=95)

使用した場合次の自分のターンが終わるかプロセスを跨がない限り使用できない。

ダイス操作:割り振りは 50。

戦闘時任意タイミング(相手ターンも可)でダイスを操作する。choice は操作できない。

使用した場合次の自分のターンが終わるかプロセスを跨がない限り使用できない。

魂喰いダイスにも使用できるがその場合次の昼まで使用できない。

調査:割り振りは 20。

調査を更に1度行う。

強化礼装:割り振りは 50。

取得できる礼装と同じ数の礼装を追加で取得する。

連撃:割り振りは 30。

[筋力攻撃]or[魔術攻撃]を1回行う。この効果は[宝具]以外の戦闘行動にも組み合わせる事ができる。宝具に処理順を示す事。

(合計 2 つまで取得できるが同じ攻撃の連撃は習得できない。魔術と筋力それぞれ一つのみ。)

魔力軽減:割り振りポイントの半分だけ毎夜回復する。

トラップ:割り振りは20。

指定した[場所]に仕掛ける事で、その場所で戦闘が発生した場合この宝具効果・あるいは各攻撃を任意の相手に与える。宝具を仕込んだ場合の魔力消費は仕掛けた時点で行われ、調査された場合 $2d10 > 15$ で一つが発覚し、発覚している場合 $2d10 > 10$ で回避可能。同じ効果は一つまで設置可能。

デメリット:制約を付けたら GM と相談で宝具の効果を強めても良い

[デメリット例]数ターン後に自分の XX 弱体、自爆(メガンテ系)、魔力解放(マダンテ系)、自傷(すてみ系)、数ターンその行動を強制される(げきりん系)発動に令呪が必要(コスト系) ...など。

その他:応相談。うおー！無法やアイデアをくれ！調整はこちらからも手伝うから安心してくれ(^^)

最下部にある英霊の例も参考に。

基本的に 250 ダメージは絶対超えない、積みがなるべく発生しないようにするものとする

【戦闘システム】

プロセスとターンで構成されている

まず『現在の敏捷』分のイニシアチブを得ることを教える

その後↓のイニシアチブ表を参考に行動を決め、秘匿を送ってくれ(^^)

行動の事を**コマンド**

行動が行われる手番を**ターン**と呼び、

このターンの塊を**プロセス**と呼ぶ事を教える

『敏捷ごとの行動回数早見表』

EX(5 回)	A+(4 回)	A(4 回)	B+(4 回)	B(3 回)	C(3 回)	D(3 回)	E(2 回)
27	21	17					
13.5			13	11			
	10.5				10		
		8.5				8	
6.75			6.5				6
				5.5			
	5.25				5		
		4.25				4	
3.38			3.25				3
				2.75			
	2.63				2.5		
		2.13				2	
1.69			1.63				

プロセスで行われるコマンドは一斉に情報欄に公開する。

その後ターンを処理していく

カウンター宝具・ダイス操作・令呪でのコマンド変更を差し込みたいタイミングがある場合はそのターンをGMが処理するまでに宣言すること。

イニシアチブが多い順にターンを行い、ターンの度に行動者のイニシアチブを半減していく

イニシアチブ 3 未満でターンを行った時点で行動終了だ

全員が行動を終了した時イニシアチブリセットが行われ『現在の敏捷』分までイニシアチブが回復する…つまり最初の処理に戻り再度コマンドを送ってもらう事になる

『例:(A+:21)シャンクス VS ルウ(EX:27)』

このターンルウさんは 5 回行動、シャンクスさんは 4 回行動をします

ルウさんは攻・攻・宝・宝・攻を選択しました

シャンクスさんは魔・宝・防御・攻を選択しました

→27:ルウの攻撃(1 ターン目)！ 21 シャンクスの魔術(1 ターン目)！ 13.5:ルウの攻撃(2 ターン目)！ 10.5:シャンクスの宝具(2 ターン目)！ 6.75:ルウの宝具(3 ターン目)！

5.25:シャンクスの防御(3 ターン目)！ 3.375:ルウの宝具(4 ターン目)！ 2.625:シャンクスの攻撃！(4 ターン目、イニシアチブ 3 以下なので行動終了)1.6875:ルウの攻撃！(3 以下なので行動終了) →次プロセス開始、イニシアチブが回復しもう一度コマンド選択へ…

できるコマンドは7つ

1.筋力攻撃:[1d 筋力]で振り、その分ダメージを与える。

ゾロ目の場合は[貫通:相手の防御・回避系宝具の影響を受けない] となる。

2.魔術攻撃:[魔]の分、ダメージ or 耐久回復を与える。どちらを与えるかは命中時選んでよい。

3.ガード:自分が次に行動するまでダメージを半減(半減効果はプロセスを跨ぐ)。

4.逃走:逃走カウンターを一つ得る(ライダーなら 2 つ)。3 つ溜まれば離脱。

5.宝具:魔力を消費して解放。2 ターン連続して同じ宝具を放つ事はできない(プロセスを跨ぐ)。

6.かばう:このプロセスにおいて味方一人に行われる敵対行動を自分が受ける。

ダメージを 2 倍にすると宣言することで行動順を無視しかばうを発動する事ができる。

7. 魔力奔流:自身の持っている魔力を任意の数だけ消費し、その 1/4 分のダメージを与える。

『計算式』

(ダメージ+礼装ダメージ) /2{ガードを行っていたら} - 防御宝具{使用してたら} =ダメージ

相手が逃走するなど対象を失ったり無意味になった場合その行動はガードになるぞ

『戦闘終了の条件』

全員が倒れる・逃げる

または相手と協議して終了を宣言する ことで戦闘が終了になる事を教える

『同盟・交渉時の戦闘参戦』

参戦する場合、1d27 を振り自分の敏捷から引く。そのイニシアチブ値で戦闘に参加する。

敏捷が0以下となった場合、次プロセスに参戦する。

『戦闘時つかえそうな参照用データ』

戦闘力(1消費して戦闘時のダイスを振りなおす、もしくは逃走+1できる)

令呪(1画消費すると魔力+200or 体力+200or 命令に従わせる、2画消費すると即時撤退、3画撤退すると魔力と体力+200で復活)

礼装(任意のタイミングで自分の好きな判定、ダメージに+-10できる)

・戦闘時間省力のアドバイス

筋力攻撃の場合などダイスを振る場合は事前に PL に振ってもらいましょう

【絆ダイス】

ダメージが発生した戦闘を終えると英霊との絆が深まる

ランダムなステータスが choice[筋,敏,耐,魔,運] で上昇するぞ

【MAP】

町の8か所 [山][住宅地][学校][商店街][歓楽街][僻地][公園][ホテル] にランダム配置される。

また同時に初期情報として2陣営の情報を手に入れる。

場所の調査を行った時、空いていればその場所へ移動可能。

この時、2d10>10に失敗すると自分の情報を持つ全陣営に移動が発覚する。

陣営の情報を持つ場合交渉、同盟、および襲撃が可能になる。

既に相手が移動していた場合は襲撃ができず、その居場所へ移動可能になる。

交渉は無効化されず、移動後でも情報を持っている場合交渉は行える。

場所には大・中・小の『霊地』が設定されている場所が存在し、それぞれターン終了時の魔力回復に+30,+20,+10される。

調査を行った時その場所が霊地の場合通知。初期配置に存在する場合は配置時に通知する。

陣地がある場所に自分がいる場合、どのタイミングでも破壊が可能。

キャスターなら1フェイズで任意の段階、それ以外なら1フェイズに1段階破壊可能。

【同居】

同盟関係などを結んで他の PL と同じ陣地に陣取る事もできるぞ

その時、同居相手への処理は

調査→1度目の場合 1d[人数]分の情報だけ通知され、2度目以降の場合は 1d[非知人数]で振り追加で渡す。纏めると1回の調査で全員の情報が出るかは運次第って事だな…ルフィ

霊地→通常時と同じく効力を発揮する

暗殺→片方にのみ可能

陣地→同居相手にも適用するかは決められる。朝ターンに残留していれば、破壊が可能。

秘匿→夜にのみ可能(朝・昼はお互いに出歩いているため)

という形になる事を教える

【一日の進行】

『朝』 以下の5つの中から各シランカーは選択して行動する。

1.作成:

礼装を作成する。

2d10>10を振り、成功すれば自分の任意の値に+10できる礼装を1つ(キャストは2つ)入手。

またキャストは、礼装作成の代わりに自分の今いる場所を

【陣地(魔力回復+10,戦闘力補正+3,礼装ダイス+1 可能,重ね掛け可)】

に改造する事も選択できる。こちらは判定不要。

2.調査:

その場所の情報を収集し、空白地なら移動する。

指定した場所に誰がいるか、霊地があるかを調べられる。

またその場所に既に陣営がいる事を知っている場合は相手の能力を調査する事もできる。

調査先が誰もいない空白地の場合移動も同時に可能。

『調査可能項目(既に入手済みの情報は調査されない): schoice[マスター行動,英霊,宝具一つ]』

礼装調査:礼装を消費しての調査。朝行動とは別途行える。

更にもう一か所を調べる事が出来、その夜その場所で魂喰いが行われた場合確定で探知できる。

移動:場所を移動する。他の相手がいる場所場合は相手に許可を貰えば同居できる。居場所を知られている場合移動時に情報を持つ相手を対象に2d10>10を振り失敗すると通知される。

同時に同じ場所へ移動が発生した場合は中立接触となりメインにて描写を行って貰う。

処理チャート yes ⇒ NO ➡

調査先に誰がいる? ⇒ その相手の情報を既に入手した事がある? ⇒ 場所+schoice 情報入手
➡ なにも ➡ 場所情報のみ入手

3.交渉:

既に居場所を知っている、あるいは約束をしている相手陣営と交渉、並びに会話できる。

交渉の内容には

対陣営共同戦線(ある陣営に対する共同戦線)

一時的同盟(条件付き)

永久同盟(二人になるまで、または最後まで)

相互・一方防衛/戦闘(相手が戦闘に入った、攻められた時に戦闘へ参加する)

等々、好きに設定して良い。

何回行う、何ターンまで、～が発生するまで...などの期限も任意で指定可能。

礼装譲渡や令呪譲渡など好きに設定して良く、また複数の条項を結んでも良く、裏切っても良い。

『セルフギアスクロール(魔力消費 50,破った者に E+以上のステータスランダムで5ランクダウン)』
の製作を GM に宣言し作成する事で交渉に強制力を持たせる事もできる。

(魔力消費はどちら側でも可、折半も可能)

交渉時にどちらかが礼装を1消費消費した場合、その交渉相手と夜に永続的に秘匿、交渉可能なチャンネル(打ち切りも可能)を入手できる。

4.襲撃:

既に居場所を知っている、あるいは約束をしている相手陣営に襲撃できる。襲撃して勝った場合相手は誰もいないランダムな場所へ移り、自分はその場所へ移動が可能(任意)。

5:警戒:

2日の間相手の調査にて負傷判定が行われず、また襲撃を受けた場合戦闘力+5。

(移動や襲撃が同時に行われた場合、choiceで優先順位を決める。

襲撃を受けた相手が襲撃を予定していた場合、途中で取りやめても良い。

ライダーの場合 choice の選択肢を1つ増やし有利にすること。)

↓
↓

『昼』 全員が1d10を振ってイベントを発生させる。

接触が連鎖した場合同時に行う。数が多い物を優先し、同数の場合優先度は 友好>中立>敵対。

1.魔力の脈を感じた。魔力を50回復する。

2.5ランダムな陣営との敵対接触(戦闘確定)

3.6ランダムな陣営との中立接触(戦闘は起こしても良いし起こさなくてもいい)

4.7.ランダムな陣営との友好接触(戦闘は起きない)

8.9.礼装を拾う(礼装+1)

10.ラッキーイベント！任意のイベントを起こす(相手も指定できる)

↓
↓

『夜』 下の3つのうちどれかを選択して行動できる。

戦闘中以外好きなタイミングで魔力を消費し、その2倍の値だけ耐久を回復する事もできる(上限は耐久の値まで)。例えば休息と共に耐久を回復した後、魂喰いの介入後に回復も可能。

[休息]:魔力+50

[魔力供給]:サーヴァントとパスを繋ぐ。次のターン戦闘力を利用出来なくなる代わりに魔力+100

[魂喰い]:町の人々の魂を喰らう。

2d10>10に成功した場合、魔力+100しステータスを1ランク上げる。

上昇ステータスは choice[筋,敏,耐,魔,運]で振って決める。

失敗した場合全員に通知が行き、介入するかどうかを選択される。魂喰いを行った者は介入不可。

介入されない、または介入されたが戦闘に勝利した場合は成功時と同じ処理が行われる。

介入されて戦闘に敗北 or 撤退、交渉によって取りやめた場合は休息と同じく魔力+50。

(魂喰いの処理が終わった後、GMが2d10<=17を振る。失敗した場合、運営が消すべき灯と認定し朝行動の前にイベントが発生、『包囲網(全陣営に現ステータスが配られる。倒した場合それに貢献した陣営に令呪 or 礼装+1。貢献度によって確率は前後する)』状態になる)

夜行動を選択しそれぞれの処理した後、全員の魔力が[LEVEL*10]減少する。

↓
↓

朝に戻る

【聖盃】

負けた英霊の魂がくべられる。残っていれば令呪は 0.25 騎分扱いで捧げられる。

受肉(現世に英霊を顕現させる。人間なみ=2.5 騎分 英霊そのままの力=6 騎分)

財宝(2 騎分)

健康(2~3 騎分)

死者の復活(3 騎分)

歴史改変(3~6 騎分)

根源への到達(7 騎分)

ワンピースにシャンクスを出す(1 騎分)

など GM と相談して願いをかなえてくれ…！

【脱落したら】

マスターが残された場合:

→殺されない限りは生きている事を教える 礼装作成、受け渡し、移動なども可能だ

余っているサーヴァントがいれば契約可能(任意)な事を OCL

令呪が何も無い場合マスターは契約時に 1 画が貰える

また他の陣営、英霊に捕獲された場合や攻撃対象に選ばれた場合抵抗できない 悲しいだろ

捕まっている場合魔力を捕縛者が利用でき、魔力がマイナスを超えると死んでしまう事を教える

捕獲して強制的に協力をさせる(令呪の強奪、戦闘参加等)為にはセルフギアスクロール(魔力 50)

が必要な事を教える(1 度結べば離れない限り永続的に効果は続く)

英霊が残された場合:

→殺されない限りは生きている事を教える 調査、移動、襲撃も可能だ

契約が解除された時点のマスターの魔力/100(切り上げ)+1 ターンの間まで存在でき、[単独行動]

がある場合は更に 2 ターン追加される

それまでに他のマスターとの契約、並びに優勝できなければ消滅する。

無契約時に宝具を使用した場合行動可能ターンが-1 される事を教える

他の生存マスターと契約が行える(多重契約も可) 令呪に縛られるのは同じである事を教える

行動は自分で選択可能だが令呪で命令されれば自害や強制なども命じられる可能性があるぞ

ホムクルスだった場合:

英霊が脱落したら英霊の機能が抜け落ちる マスターが死んだら魔力維持機能が死んだとか依り代が…死んだ！とかそんな感じで勝手に読み替えろ

【まとめ】

英霊と一緒に全陣営を殺せば勝ちだ、もしくは願いのリソースをそれぞれで分け合う交渉で解決しろ

俺たちは実力主義でもあり平和主義でもある 同盟なども行ったり時には裏切りつつ頑張って争ってくれ(^^)