

【頂上聖盃戦争 上級ルルブ ver1.1】

1.追加要素

スキル機能の追加(点数は平等、より個性溢れる英霊の作成が可能に)→未実装

マスター技能の追加(能力の数値に合わせた任意の特典を一つ入手できる)→1.0 で追加

シナリオ内の隠し要素→未実装

を追加する。予定です！！！！！！)

【マスター技能】

()←能力値が条件を満たしていれば習得できる。一人一つ。

『』←その技能の効果。

GM が許可すればマスター能力を振りなおしたり少しずらすくらいは良いだろう

逸般人:人間でありながらその範囲を逸脱する力を持っている。

(能力値合計:9 以下)『任意のルール上制約を一つ無効化(要相談)』

一般人:ごく一般的な、世界に住む人間。

(魔力:3 以下)『シナリオに一度だけ即座に撤退可能』

学生:年若い故に可能性に満ち溢れている存在。

(free)『任意の好きなダイスをシナリオに一度だけ振りなおさせる』

山育ち:山に生まれ、山に育つ人間。強力な技術を持つ人間が多い。

(戦闘力:8 以上、それ以外が 5 以下)『スキル・戦闘力+1 点』(スキル未実装時は戦闘力+5 点)

魔術師:根源に至る事を目標とした、一般的な価値観から離れた研究者。

(魔力:4 以上)『マスター能力の魔力・戦闘力・属性に+1 点』

魔術使い:道具として魔術を扱う者。魔術師より更に世俗的。

(魔力:4 以上)『英霊ランクに+1 点』

名家:家柄が良い。支援も大きい。

(能力値の一つが 2 以下)『いずれかの霊地に確定配置。礼装を 2 つ入手』

怪物:生まれ方、育ち方、それとも…魅入られた?ナニカを身体に宿す者。

(free)『スキル+1 点』

賞金稼ぎ:魔術能力も理解している、フリーランスで動く存在。

(free)『開始前に任意のマスターの調査を 1 回行い、[居場所][マスター技能][召喚クラス]
[LEVEL]の情報を獲得』

ver1.0:マスター能力を追加

ver1.1:スキル未実装時の処理を追加。また賞金稼ぎの強化。マスター能力均一用ルールの追加。

【スキル】

全英霊に6点付与される。習得するには

EX:6

A:5

B:4

C:3

D:2

E:1

点が必要となっている為、好きに割り振って習得する事。個数制限は無し。

【スキル一覧】

{できてません!!!}

領域外の生命:外宇宙などに準ずる特性。それを身に宿すもの。

相手から受ける弱体のターンをマイナスする(D.-1/B.-2/A.-3)

{実装するならこんなかんじです}

【均一版ルール】

戦闘力・魔力を6設定

属性・マスター能力はなし 礼装は1個でスタート

2.Q&A

防御って貫通に対して効力を発揮する？

→発揮します。読み合いが重要です。

令呪や礼装で耐久の値を超えて回復する事はある？

→ありません。耐久が限界です。

夜に耐久回復って2回やってもいい？

→いいですよ！例えば休息+耐久回復を行い、魂喰い介入後に回復…って事も可能です！

GMやりたいけど運営時、大変な処理って？

→戦闘時のダメージ反映(特にガードと戦闘力の計算です)、夜行動での魔力消費計算ですね！

この先のルルブ作成どうしたらいいの？

→どうしたらいいんでしょうね？少なくとも言えるのは意見を貰えると喜ぶと思います