

【聖盃戦争 ver1.51】

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、杯では不らず…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(^^)

ルールの的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】

ver1 実装

ver1.1 貫通のナーフなど

ver1.2 宝具、特に貫通の効果変更、追加、それに伴う防御の貫通半減化。

符号の逆転及び＝の削除、それに伴う運値のプラス限定化、魂喰いのデメリット追加

ver1.3 ダイス操作の分割 ガードの強化 細かい処理の明文化

ver1.4 ダイス操作を一つに セイバーの強化 弱体の一部緩和 処理の明文化

ver1.5 クリティカルヒット 令呪消費によるコマンド変更 クラスボーナスの変更 ステータス値変更
裁定の詳細明記 現行システムでの簡略化

ver1.51 追記修正 かばう ver1.52 追記修正 戦闘同盟参加のルール追加 ver1 更新は打ち止め

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

忠誠心があるかどうか何より自由ッ

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。

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、不利益はなにも)。

RP 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+200or耐久+200(上限突破はしない)or強制的に命令に従わせる(相手の行動が公開された後コマンドを1画につき1つ変更可能)

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。

また、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(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』ダイス(上限突破不可)、ダメージに+10。ガード適用。

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、自分は確定で探知する。1日に追加は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。英霊に比べ小さいが重要。

効果→ダメージに固定値を追加できる。また、1消費して戦闘時のダイスを振りなおす事も可能。

『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…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 敏捷を1ランク上昇』

・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』

【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)】

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ダメージまで。判定回数は回数分振ってよい。】

・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)を振る事)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	210	22	2	200
9:A	35	17	180	19	2	200
8:B+	30	13	160	15	1	170
7:B	25	11	140	10	1	170
6:C+	19	10	120	6	0	150
5:C	13	10	100	5	0	150
4:D+	9	8	90	4	0	120
3:D	6	8	80	3	0	120
2:E+	3	6	70	2	0	100
1:E	1	6	60	1	0	100

筋…1d 筋分ダメージ。実体的な攻撃。

敏…行動順、回避力、並びに行動回数を示す。

耐…体力を指す。上限でありこれを超える事は無い。

魔…数値分ダメージ。魔術で攻撃。

運…自分のダイスを運の分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

27→13.5→6.75→3.375→1.6875

21→10.5→5.25→2.625

17→8.5→4.25→2.125

13→6.5→3.25→1.625

11→5.5→2.25

10→5→2.5

8→4→2

6→3

【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。

(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)

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。

相手の防御・回避系宝具の影響を受けない。(相手に 100 ダメージ貫通、という効果なら割り振りは $100+50=150$ 。ターン分割の場合はターン x50 する事)

弱体:割り振りは 25~50。

3 ターン宝具、耐久以外の任意の能力値を半減。また、筋力 or 魔術の弱体は 25 で入手可能。

(相手の敏捷を半減、の効果なら割り振りは 50)

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。(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)。

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 70。戦闘時のコマンド公開後、宝具を相手の行動に対応する形で使用できる。(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)

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。使用した場合次の同ターンが終わるまで使用不可(自分のターンで使用した場合、次のターンが終わるまで使用不可。相手のターンに使用した場合は次の相手ターンが終わるまで使用不可。プロセスを跨いだ場合は使用可能になる)。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。

礼装を取得できる 2 倍の数追加で取得する。

連撃:割り振りは 30。

[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日回復する。

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)

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ターン行動を決め、[1d 敏捷]と一緒に秘匿を送ってくれ(^ ^)

この行動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』

27→5 行動分 21~13→4 行動分 11~8→3 行動分 6→2 行動分

コマンドは一斉に情報欄に公開する カウンター宝具や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。カウンター宝具は同タイミングに連続して放つ事はできない(相手のターンに発動した場合、次の同じ相手のターンが終わるまでそのカウンター宝具は発動できない)

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 未満でターンを行な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行動と[1d 敏捷]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行動選択へ…

できる行動は 6 つ

- 1.筋力攻撃:[1d 筋力]で振り、その分ダメージを与える。
- 2.魔術攻撃:[魔]の分、ダメージを与える。
- 3.ガード:自分が次に行動するまでダメージを半減。
- 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 倍にすることで行動順を無視しかばうを発動する事ができる。

1d 敏捷の分だけそのターンのダメージを軽減できるぞ

[ダメージ+戦闘力-敏捷ダイス]がゼロ目の場合『クリティカル』となり相手の防御・ガードを計算せずダメージを与える。

相手が逃走するなど無意味、対象を失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(ダメージに値分追加できる、もしくは1消費して戦闘時のダイスを振りなおす)

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無効になる。移動以外は無効にならない。

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。

【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

秘匿→夜にのみ可能(朝・昼は出歩いているため)

という形になる事を教える

【一日の進行】

朝(5つの中から各ジャ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(キャスターは2つ)入手。

またキャスターは、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:

調査を行う事によってその場所へ移動、陣営がいれば交渉、および襲撃が可能になる。

調査:その場所に誰がいるか、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。調査先が空白地の場合移動も同時に可能。

『能力調査項目(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に移動する場合は襲撃で奪える。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

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(戦闘の際に助太刀する。何回行う、何ターンまで～などの期限も指定可)

礼装譲渡(これはいくつ渡してもよい)など好きに設定して良く、また複数の条項を結んでも良い。

約束は裏切っても良いが『セルフギアスクロール(魔力消費50,破った者にステータス5ランクダウン)』の製作をGMに宣言し(魔力消費はどちら側でも可、折半も可能)交渉に強制力を持たせる事もできる。

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る。

(襲撃が同時に起き、それが多陣営、陣地に影響する場合 choice[先,中,後]で順番を決める。

襲撃をされた後に襲撃を行う予定がある場合はキャンセル可能。)

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。

↓
↓
↓
↓
↓
↓
↓
↓

昼(1日ごとに交代で1d10を二人のPLが振り、それぞれイベントが起きる。運の分イベントが+に動かせる)

1. 多人数が集結！([1d生存陣営数+1]がランダムに1か所に集結)
- 2.3. ランダムな陣営との敵対接触(戦闘確定)
- 4.5. 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)
- 6.7. 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。

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、移動なども可能だ

戦闘に参加した場合戦闘力の半分を任意の英霊に加算でき礼装などで支援できるぞ

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 度結べば永続)

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 1 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

ホムンクルスだった場合:

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(^^)