

【聖盃戦争 ver2.2】

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。**

【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、耐久の底上げ

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、魔術攻撃に回復効果追加、

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...

ver2.1

架空属性の効果変更、戦闘力の一部機能追加、令呪消費の効果追加、一部制限の撤廃

セイバーの強化、筋力の強化、魔術による詠唱ポイントの追加

宝具追加{封印、毒、呪い、行動不能、狙撃、判定強化、解除、範囲拡大}また回復のポイント増

移動通知、襲撃の場所指定化など面倒な制約部分を撤廃

接触時の交渉ルールなど、ファジーな部分の明確化及び裁定の記載

ver2.2

令呪の効果追加、筋力ダイスでのぞろ目をクリティカルに変更、陣地の機能追加・裁定制定
ランサーのスキル効果変更

IOP 要素を一部追加、全体的な解釈の言語化

・要素の追加

令呪・礼装使用の効果追加、三騎士のスキル効果変更、陣地の効果・裁定を追加

筋力ダイスでのゾロ目をクリティカルに変更、宝具の追加・効果変更、状態付与を追加

セルフギアスクロールによる消滅を追加、朝コマンドの追加、再契約処理及び状態の追加

・処理についての明確化

クラスやコマンドの重複・処理順を明記、宝具分類を追加、聖盃計算ツールのリンクを追加

逃走の変更、戦闘への参戦処理を制定、朝・戦闘時の指示をコマンドに統一、

・複数契約に関連する処理の追加

撤退・気配遮断の効果処理厳格化、再契約の処理を明確に

【目次】

1.はじめに

2.概要

3.キャラメイク

・マスター能力

・英霊能力

クラス一覧

ランクと能力値の決定

宝具の作成

サンプルキャラ

4.戦闘システム

敏捷ごとの行動回数早見表

戦闘コマンド

5.開始前準備

6.聖盃戦争の進行

朝

昼

夜

7.陣営の脱落

マスターが残された場合

英霊が残された場合

8.聖盃戦争の終了

9.まとめ

10.用語・裁定のまとめ

(^U^) わからない単語は『』で括って検索しよう！

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

3. キャラメイク

[ホムンクルス]と[マスター&英霊]のどちらかを選んでもらう 来い
性能差や扱いの差はないのでどっちの RP がやりやすいかだとは思ってんすがね…
[マスター]・[英霊]・[ホムンクルス]を総称するときは[キャラ]と呼び
[ホムンクルス]または[マスター&英霊]の組み合わせを[陣営]と呼ぶことを教える
マスター用データと英霊用データはそれぞれどちらも作って欲しいだろ

【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、戦争に臨む主人】

出自などは自由である事を教える 叶えたい願いを一つ運営に伝えてくれ
令呪を消費すれば契約した英霊へ強制的に命令を従わせられる事を教える
基本的に戦闘では英霊が守ってくれるので攻撃を受ける事はないぞ

・英霊

【願いを持ってマスターの召喚に応じ、戦争に臨む英霊の残滓】

召喚されると出てくる、主人と契約し従う幽霊みたいなやつ。別名・サーヴァント。
出典はなににもかも 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運営に伝えてくれ
マスターに対する忠誠心があるかどうかでも何より自由ッ、だが英霊が主人を背後から一突きする為には自害を命令されない為にマスターの令呪を 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むみたい)、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

【英霊の力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 ハクバとキャベツみたいな感じでもいいよ
英霊とマスターを兼ねる事を教えるがデータ上はマスターと英霊の2キャラ分作ってほしいだろ
RP やキャラ管理に迷ったらこれだな…ルフィ

【マスター能力】

使用ステータスは[魔力・戦闘力・属性・令呪・礼装・逃走・負傷]の7つだな....ルフィ
魔力・戦闘力・属性は1d10をメインで振って決めて欲しいだろ

・**魔力** 初期数量→(1d10)×50

【英霊の維持や宝具の発動に使うリソース。回復こそすれどその量は有限】

一日の終わりや宝具を使用した時に魔力は増減する事を教える 低いと維持が大変だなァ....

魔力はマイナスになっても良いが英霊にマイナス分のペナルティがかかり、-200を超えるとその瞬間に英霊が消滅する。悲しいだろ

・**戦闘力** 初期数量→(1d10)×1

【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】

マスターの強さを表すものだ ンマー金とか腕っぷしとか解釈は自由だな

それぞれのタイミングで任意数の戦闘力を消費する事で、以下の効果から一つを選んで使用できる事を教える

タイミング	消費量	内容
・戦闘時の任意 タイミング	1	その時自分が振ったダイスを振りなおす。 1度に複数のダイスを振る場合、それら全てのダイスを振り直す。
・プロセス開始時 ・自分のターン	3	任意のキャラの逃走を+1する。同じキャラには1ターン1度まで。 自分のキャラに対しては-1する事も可能。
・時間帯変更時	5	戦闘力を消費したマスターの負傷を-1する。

・**属性** 初期数量→1d10の結果を元に下記表を参照

【マスターが持つ魔力の属性を表す。火・風・地・水・空の五大元素が主流】

自身が契約している英霊のステータスのランクに補正が掛かる。多ければ多いほど嬉しいだろ

出目	内容
1~5	単属性(属性表から1つを選んで獲得)
6~7	二重属性(属性表から異なる2つを選んで獲得)
8	三重属性(属性表から異なる3つを選んで獲得)
9	五重属性(全ての属性を獲得する)
10	架空元素(獲得時に選んだ、自分のキャラの任意のステータスの値または行動の対象ひとつを常に+1する)

属性表

火	風	地	水	空
筋力ランク+1	敏捷ランク+1	耐久ランク+1	魔術ランク+1	天運ランク+1

・**令呪** 初期数量→3 どのタイミングでも使用可能(令呪の処理は優先される)。譲渡可能。

【身体のどこかに3画浮き出る、契約した自分の英霊を従えるための文様】

タトゥーとか淫紋みたいな感じだな…ルフィ 勿論自分の英霊にしか使えないだろ

また、令呪が0だと自分の英霊は自分のマスターを攻撃可能になるので気を付けてくれ(^^)

消費する事で以下の効果から一つを選んで使用できることを教える

消費量	内容
1画	・マスターの魔力を+200する。 ・英霊の耐久を+200する。 ・受けている封印・弱体効果を1つ解除する。 ・戦闘時、任意のコマンドを任意のタイミングで1つ変更する。 ・任意の命令に英霊を従わせる。 ・自分に対して行われた[狙撃]の効果を無効にする。
2画	・その[場所]から自身の陣営全てを即時[撤退]させる。
3画	・英霊1体の耐久が0になった時にのみ使用できる。 その英霊は次の自分のターンまで耐久が0になっても消滅せず、マスターの魔力とその英霊の耐久をどちらも+200し、現在受けている封印・弱体を全て解除する。 またその[英霊]の逃走を+1できる。

・**礼装** 初期数量→0 譲渡可能。

【家系に伝わる魔術的武装や使い魔。解釈によっては現代的なカメラや銃などの装備も含む】

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

それぞれのタイミングで消費する事で以下の効果から一つを選んで使用できることを教える

タイミング	内容
・任意	・指定のマスターの魔力を+10する。 ・指定の英霊の耐久を+10する。 ・『自分のキャラが与える、あるいは受ける』ダメージを+10、あるいは-10する。 礼装によるダメージ増加・減少は対象となるダメージに合算する形で行われる。 ・『自分のキャラが振った』ダイスの出目を+10、あるいは-10する。 この効果によって出目がダイスの上限・下限を超えてしまう場合は使用する事ができない(例えば 2d10>10の出目に使用する場合、21以上・1以下にはできない)。
・朝行動 コマンド 選択時	礼装を消費した数だけ任意の場所に追加で[調査]を行える。 この礼装消費による調査を行った[場所]でその日の夜に魂喰いが行われた場合、自分はその魂喰いの情報を入手する(この情報は交渉相手に公開可能)。
・交渉時	その交渉相手と常時任意に秘匿会話、交渉可能なチャネルを制定する。

・**逃走** 初期数量→0 戦闘時に[逃走]を行う事で増加。

【その[場所]から逃げる為の準備や態勢、距離を示す】

3になるとその場所から[撤退]するぞ 失せろ

『撤退』

自分の[英霊]I 体はその[場所]から移動する

他に契約を行っている[英霊]がその[場所]に存在しない場合、[マスター]も移動するぞ

まあ基本的には[マスター]と[英霊]が一緒に他の[場所]に移動するもんだと思って欲しいんですがね…

別の[場所]にいる場合は自分の滞在している[場所]に戻り、自身に対し[襲撃]が行われた場合は他陣営のいないランダムな[場所]に移動するぞ

・**負傷** 初期数量→0 時間帯変更時に戦闘力を5消費する事で-1が可能

【アサシンによる攻撃でマスターに付けられる事がある負傷の深さ。溜まれば無論、その結末は】

負傷の値だけ使用可能な戦闘力はマイナスされ負傷が3になるとマスターは🌈

以降そのマスターは利用不可になる 悲しいだろ

英霊だけが残された場合は『[英霊が残された場合](#)』を参照してくれ(^^)

【英霊能力】

使用ステータスは[クラス:・筋力・敏捷・耐久・魔術・天運・宝具・詠唱]の8つだな...ルフィ

・**クラス**: 初期数量→後述の[LEVEL]の値に設定する また名称を[クラス:(選んだクラス名)]に変更すること

【英霊の特性を表す分類。基本的に7つのクラスで構成されており、特有のスキルを持つ。

セイバー・ランサー・アーチャーの3クラスは三騎士とも呼ばれ、優秀とされる】

クラスごとに[スキル]を持っているぞ、効果を確認しつつまずはクラスを一つ選び決定してくれ(^^) 剣士ならセイバー、飛び道具を使うならアーチャー、魔術師ならキャスターみたいな感じだってチョッパが言ってたぞ つまりゾロならセイバーでホキならキャスター、だけどどっちも船に乗るからライダーもアリっちゃアリだろ

『クラスの重複』

他の英霊と被ったら抽選で変更させられる事を教える

『スキル』

【英霊が保有する技術や性質を示す】

英霊が典型的に持つ特殊能力だ

基本的に効果は常時適用できることを教える

『クラス一覧』

◆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。】

『スキル:対魔力…魔術・魔力奔流・宝具によって受けるダメージを常時-10。

弱体・封印の効果ターンも-1 される。筋力のランクを2・宝具のランクを1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。】

『スキル:単独行動…消費魔力を-30 する。残留魔力が0 以下になった場合、300 の[残留魔力]を得る』

◆ランサー

【「三騎士」の一角。その敏捷性は SSS。美しく堅実。】

『スキル:不運…敏捷のランクを2 上昇。

天運のランク上限がD となり、天運のランクが上限でない場合天運の能力値は『-1』になる(結果値が0 になる場合1 扱いとなる)』

◆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!】

『スキル:騎乗…自身の[コマンド:逃走]により追加される[逃走]の数と[敏捷]の能力値を+1 する。朝行動の処理順、また戦闘時に[イニシアチブ]が他英霊と同値の場合自身が最優先される』

◆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!】

『スキル:気配遮断…トラップ・狙撃を感知する判定に+2の補正

また調査成功時 or 戦闘で攻撃が英霊へ命中した時[2d10>10]に成功すると行動の対象となった陣営のマスターに負傷を+1できる。負傷が3溜まるとそのマスターは🌈

また、調査時の気配遮断は対象のマスターが警戒状態だった場合、失敗する』

『負傷の制限』

一人のマスターに対して英霊が各タイミングで与えられる負傷の数は

負傷を与えるタイミング	負傷の数
戦闘時	1プロセスに1つまで
非戦闘時	1時間帯に1つまで(その後戦闘に突入した場合は別カウントとする)

であり、判定ダイスは自身が攻撃を命中させた数・調査を行った回数分振る事ができる

◆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。】

『スキル:作成…自分のキャラの生産礼装+1、魔術の能力値を+5

朝行動で現在いる[場所]に[作成]で陣地を作成できる』

『陣地』

【魔術師が作り上げる、自身に有利に働くよう構築する領域】

[スキル:作成]を持つ陣営は[朝:作成]にて[礼装]の代わりに[陣地]を作成できるようになる。

判定を行わず自身が滞在している[場所]に『陣地』を作成する。『陣地』は重複して作成できる。

陣地と同じ[場所]に滞在する限り、自分のキャラ及び許可を行っている同居中のキャラに対し

以下の効果を任意の数だけ選び適用できる。

- ・[夜]の魔力回復量を [陣地の個数]×10 追加する。
- ・[戦闘力]を[陣地の個数]×3 まで追加で利用できる。
この効果による[戦闘力]は『陣地』に紐づき、使用した値だけ減少する。
- ・自身の礼装作成ダイスの出目を+-[陣地の個数]できる。
- ・1 戦闘に 1 度、プロセス開始時に[詠唱]を+1 できる。

また陣地の作成者は、その[場所]にいれば[非戦闘時:任意のタイミング]または[戦闘時:自分のターン終了時]に魔力を 100 消費することで以下の効果を適用できる。

- ・この[場所]にある全ての陣地を破壊し、
この[場所]にいる全員に[陣地の個数]×10 ダメージと逃走を+1する。

◆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。マスターの令呪初期数が 2 画となる。

また英霊のデータ作成時[LEVEL]を 15 まで選択可能となり、『各ステータスに1点を割り振る』のルールは適用されなくなる』

・LEVEL

【英霊の格、強さを示す。LEVELが高い程維持に必要な魔力は増大する】

LEVELを1～10までの好きな数に設定して[クラス]にその値を設定しろ

しかし1日の終了時にマスターの魔力は契約している英霊の[LEVEL×10]分減少する
高ければ高いほど英霊が強くなるが自分の魔力や立ち回りと相談してくれ(^^)

『ランクと能力値の決定』

[クラス]を決めたら次は

[20+LEVEL]点を下の『ランク・能力値表』を見ながら各ステータスに割り振って貰う

(例:EXは11点、Cは5点、E+は2点割り振り)

各ステータスのランクに基づいた[能力値]を英霊のデータに書きこんでくれ(^^)

表の[筋力・敏捷・耐久・魔術・天運・宝具]の下に書いてあるのが[能力値]だ

ステータスのランクに対応して英霊の[能力値]は増減する事を教える

(例:筋力がEXであれば筋力の能力値は70、敏捷のランクがCであれば能力値は11)

また全ステータス最低でも1点を割り振る必要がある事も教える

『ランク・能力値表』

必要点	ランク名	筋力	敏捷	耐久	魔術	天運	宝具
11	EX	70	27	260	30	4	300
10	A+	65	21	220	25	3	200
9	A	60	17	200	23	2	200
8	B+	50	14	170	21	2	170
7	B	45	11	140	20	1	170
6	C+	35	10	130	10	0	150
5	C	30	10	120	10	0	150
4	D+	20	8	110	4	0	120
3	D	15	8	100	3	0	120
2	E+	5	6	90	2	0	100
1	E	1	6	80	1	0	100

・**筋力** 初期値→[筋力]の[能力値]

【肉体や剣術など、実体的な攻撃による力を示す】

筋力で攻撃を行うと対象に1d[筋力]ダメージを与える事を教える

このダイスがゼロ目の場合、筋力による攻撃は[クリティカル]となる こわい

『クリティカル』

この攻撃は[貫通]となり、相手の英霊はこのターンが終わるまで[状態:スタン]となる

・**敏捷** 初期値→[筋力]の[能力値]

【その英霊のスピードや反射神経など、素早さを示す】

プロセス開始時敏捷分のイニシアチブを獲得する事を教える

戦闘時ターンを行う度にイニシアチブは半減し3以下でターンを行うと行動終了になる

つまり平たく言うとイニシアチブ=敏捷が多いほど行動回数が増えるだろ(敏捷早見表参照)

また、各行動の処理順や戦闘への乱入判定にも使用できることを教える

・**耐久** 初期値→[耐久]の[能力値]

【生物なら体力や生命力。モノであれば其の頑丈さを示す】

この値が0になった時点で英霊は消滅することを教える

礼装や令呪を使っても自分の能力値を超えた値にはならない

[夜]の非戦闘時に魔力を消費すると、消費した値×2の耐久を回復できるだろ

・**魔術** 初期値→[魔術]の[能力値]

【実体のないビームや呪術等の魔術の技量を示す】

魔術攻撃を行うと対象に能力値分のダメージ・回復のどちらかをその時に選んで与えられるだろ

・**天運** 初期値→[天運]の[能力値]

【その英霊が持つ運氣や運命の螺旋、巡り合わせの事を示す】

英霊及び契約しているマスターの振ったダイスの出目を能力値の数まで+する事ができるだろ

この効果によって出目がダイスの上限を超えてしまう場合は使用出来ないぞ

(例えば2d10>10の出目に使用する場合、21以上にはできない)。

・**宝具** 初期値→[宝具]の[能力値]

【英霊の逸話に基づく現象の再現、兵器の顕現などの超自然的な力を示す】

有体に言うと[魔力]を消費して使える必殺技だな、ルフィ 覇気とか火薬星とか生命帰還とか色々再現できるぞ(詳細は次々ページにて)

・**詠唱** 初期値→0 魔術のランクがC,B,A,EX に到達していればそれぞれ1ずつ上限が増加

【練り上げた魔術の構成、下準備や唱えるスピードを高め魔術に効果を付与する】

戦闘でのコマンド選択時に消費する事で[魔術攻撃]にそれ以外のコマンドを1つ同時に組み合わせ使用できるようになる。ただし1コマンド1つのみ

(例: 魔術(詠唱:強化宝具)→逃走→魔術(詠唱:逃走)→魔術(詠唱:ガード)詠唱合計:3P)

詠唱は戦闘開始時に上限まで回復する事を教える

敏捷イニシアチブ早見表

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				

『マスターの魔力不足と英霊への影響』

魔力がマイナスになるとその値の分だけ耐久の能力値(現在値が能力値を上回った場合現在値も減少する)、攻撃・防御宝具の効果値が減少。

魔力不足が 200 を超えると英霊は(行動を行っていればその行動を行った後に)消滅する
消滅によってマスターだけが残された場合は『[マスターが残された場合](#)』を参照してくれ(^)

【計算用用語(ほぼ運営専用)】

『能力値』

ダイス・ランクから産出する、ステータスに設定されている数値のこと。成長ダイスの効果によってランクが上昇する場合や、宝具の効果などで増減される

簡単に言えば**数値の計算の大本になるステータスの値**

『効果値』

[能力値]や効果に設定された元となる値から補正を受け一時的に算出された値のこと
(ダメージ 100 を防御宝具で-20 した[80 ダメージ]、2d10>10 の判定ならば[2d10]、弱体の[3ターン]などが該当し、これらの効果値は礼装など外部要因で変動し新たな効果値となる)

簡単に言えば**数値確定前の変化しうる値**

『結果値』

[効果値]に各種変動処理を行った上で、確定した値のこと

簡単に言えば**数値の計算が終了した、=(イコール) の後の確定した値**

能力値	効果値	結果値
筋力 50	(1d50+10[礼装])/2[ガード]	=24 ダメージ

『宝具の作成』

英霊に特殊な効果を齎す宝具を作成していくぞ

宝具の種類には以下の5つがある事を教える

◆「パッシブ」

常時効果を適用できる。この宝具のポイントによる[魔力]消費は計算されない。

◆「アクティブ」

戦闘時[コマンド:宝具]で使用できる

◆「カウンター」

戦闘時[コマンド]が自身に対し行われた時に行った相手に使用できる

◆「エフェクト」

単体では効果を発揮せず、他の宝具に組み合わせる事で効果が適用される

◆「アビリティ」

指定された行動を行った時に使用できる

宝具は個数に制限はなく、また「アクティブ」「エフェクト」「カウンター」宝具は好きな効果を選んで組み合わせよう事を教える

ただし宝具の効果にはそれぞれポイントが設定されており、全ての宝具を合わせたポイントの合計は宝具の[能力値]分以下でなければならない事も教える

『宝具の使用と処理』

宝具は記載がない場合、使用すごとに[割り振った数値/2]の魔力を消費する事を教える

魔力の減少は礼装と同じく、盤面への反映は戦闘開始時、あるいはその日の夜の終了時で良いぞ

また[ターン]が指定されている宝具は、宝具の対象となった[英霊]のターン換算で計算するぞ

次の[ターン]が次の[プロセス]で行われる場合、効果[ターン]はプロセスを跨ぐことも教える

また、組み合わせた結果使用できるタイミングが複数存在する事があるが、その場合それに合わせたタイミングどちらの場合でも宝具が使用可能であることも教える

でも効果を発揮しなかった場合にも魔力は払ってもらうぞ

『宝具の使用制限』

同じ宝具は1度のタイミングで1回しか使用できない事を教える

また「パッシブ」もしくは「アビリティ」ではない宝具を[戦闘時]に使用する場合、次の自分の[ターン]終了時までその宝具は使用できなくなるのでタイミングには気を付けてくれ(^^)

(例:[調査]を朝行動で使用する場合、同じ[調査]宝具は一つしか使えない。

朝行動にて[調査]宝具を複数回使用したい場合は[調査]宝具を複数個取得しておくこと)

『宝具効果リスト』

・ダメージ ポイント→任意 「アクティブ」

【シンプルかつ明確な威力。魔力の消費は激しいものの威力は折り紙付き】

対象に(割り振ったポイント)分のダメージを与える。

・防御 ポイント→任意 「アクティブ」

【一定時間、対象に対するあらゆる攻撃を防御せんとする障害を展開する】

1ターンの間、対象の受ける全ての[ダメージ]を(割り振ったポイント×2)分減少する。

[コマンド:ガード]が行われていた場合、[コマンド:ガード]によって[ダメージ]が半減された後に減少を計算する。

・障壁 ポイント→任意 「アクティブ」

【あらゆる攻撃から守護する障害を対象に展開する】

対象が次に受ける[ダメージ]を(割り振ったポイント×2)分減少する。

[コマンド:ガード]が行われていた場合、[コマンド:ガード]によって[ダメージ]が半減された後に減少を計算する。

・ターン継続 ポイント→なし(特殊) 「エフェクト」

【防御や攻撃を連鎖、あるいは連続的に発動し続ける能力。

その一撃一撃は例え小さくとも、唯一つのチャンスは逃さない】

「アクティブ」である宝具の効果が使用される[ターン]をプラスできる。

プラスする[ターン]数は宝具取得時に決定し、組み合わせた宝具に設定されているポイントを(1+プラスした[ターン])倍にすること。

また効果[ターン]を「戦闘終了時まで」にする事もでき、その場合は組み合わせた宝具に設定されているポイントを5倍にすること。

・連撃 ポイント→30 「エフェクト」

【物理的、あるいは魔術による追加攻撃。攻撃宝具と組み合わせての追撃や通常の攻撃に組み合わせた連続攻撃、あるいは防御宝具と組み合わせての攻防一体の構えなども】

この宝具を使用した時、[筋力攻撃][魔術攻撃]のどちらか一つを追加で行う。

追加で行う[筋力攻撃][魔術攻撃]は、[1プロセス]につきそれぞれ1回ずつしか選択できない。

この効果は宝具以外のコマンドにも組み合わせる事ができる。その場合、組み合わせる[コマンド]は宝具作成時に選択する。

・貫通 ポイント→50 「エフェクト」

【彼と我、その間にある障壁を貫き意を通す力】

この効果を組み込んだ宝具は相手の[防御]・[障壁]・[回避]宝具の影響を受けない。

この効果は宝具以外のコマンドにも組み合わせる事ができる。その場合、組み合わせる[コマンド]は宝具作成時に選択する。

・必中 ポイント→30 「エフェクト」

【その矢、外させたもうな...といった祈りの念を込める事で因果を超え正射へと導く】

この効果を組み込んだ宝具は[回避]宝具の影響を受けない。

この効果は宝具以外のコマンドにも組み合わせる事ができる。その場合、組み合わせる[コマンド]は宝具作成時に選択する。

・範囲拡大 ポイント→40 「パッシブ」

【英霊に注ぎ渡す魔力の量を増幅させる事で、一を十に、そして百と限度無く対象を拡げる】

[コマンド]選択時の[筋力攻撃]・[魔術攻撃]・[宝具]・[かばう]の対象を任意の数だけ追加できる。

対象を増やした[コマンド]が行われる[ターン]に、[魔力]を({追加した対象の数}×30)消費する。

・カウンター化 ポイント→60 「エフェクト」

【反撃のタイミングを伺い、行動に合わせて返す技術】

この効果を組み合わせた宝具は「カウンター」を得る。

・回避 ポイント→200 「カウンター」

【攻撃を避け、無為とする力。当たらないという事は元より行われなかったのと同義である】

2d10>10の判定を行い、成功した場合その相手の行動の効果は自身に適用されない。

この宝具のポイントによる[魔力]消費は計算されない。

・強化 ポイント→100~50 「アクティブ」

【英霊の規格外の身体能力を更に跳ね上げる、奇跡の顕現】

対象とした英霊に[4ターン][状態:強化]を付与する。

倍化する[能力値]はその[コマンド]が行われる[ターン]に選ぶ。

『派生』

必要ポイント	差異部分
100	倍化する能力値は「そのコマンドが行われるターン」に選ぶ
50	倍化する能力値は「宝具作成時」に選ぶ

『状態:強化』

英霊の[耐久]・[宝具]を除く任意の[能力値]一つが倍化する。

・ブースト ポイント→50 「アクティブ」

【一時的なブーストにより、英霊の格を最盛の時へ近づける】

対象とした英霊に[4ターン][状態:ブースト]を付与する。

倍化する[能力値]はその[コマンド]が行われる[ターン]に選ぶ。

『状態:ブースト』

英霊の[耐久]・[宝具]を除く任意の[ステータス]のランク一つが倍化する。

ランクが倍化する際の基準となる数値は[必要点]を参照する事。また、この効果でランクはEX以上にならない。

・弱体 ポイント→50 「アクティブ」

【英霊による効果的な足の引っ張り。対象となった英霊は萎え萎びる事間違いない】

対象とした英霊に[4ターン][状態:弱体]を付与する。

半減する[能力値]はその[コマンド]が行われる[ターン]に選ぶ。

『状態:弱体』

英霊の[耐久]・[宝具]を除く任意の[能力値]一つが半減する。

・封印 ポイント→100～250 「アクティブ」

【英霊の得手を封じ止める、強力な制限の形】

対象とした英霊に[2ターン][状態:封印]を付与する。

封印する行動は[筋力攻撃]・[魔術攻撃]・[宝具]から一つを「ランダム」に選ぶ。

『派生』

必要ポイント	差異部分
100	封印する行動は[筋力攻撃]・[魔術攻撃]・[宝具]から一つを「ランダム」に選ぶ
150	封印する行動は[筋力攻撃]・[魔術攻撃]・[宝具]から一つを「宝具作成時」に選ぶ
250	封印する行動は[筋力攻撃]・[魔術攻撃]・[宝具]から一つを「そのコマンドが行われるターン」に選ぶ

『状態:封印』

【その行動を封じ込めること。呪術や物理的な払い除けなど妨害の形は多岐に及ぶ】

指定されている行動はその[ターン]に使用できない。

・スキル封印 ポイント→130～250 「アクティブ」

【相手の得手を阻害し不完全な環境での戦闘を強制する】

対象とした英霊の[スキル]を[2ターン][状態:封印]を付与する。

封印するスキルは「ランダム」に選ぶ。

『派生』

必要ポイント	差異部分
130	封印するスキルは「ランダム」に選ぶ
160	封印するスキルは「指定したもの」を選ぶ
250	封印するスキルは「指定した全て」を選ぶ

・燃烧 ポイント→20 「アビリティ」

【炎の力によって相手を焼き焦がす】

戦闘時、自身が[コマンド]で[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]を行った時にその対象へ使用できる。

対象に[状態:やけど]を付与する。この宝具は一つの[コマンド]につき一つまでしか使用できない。

『状態:やけど』

[ターン]終了ごとに10ダメージを受ける。

・ヘイト ポイント→40 「アクティブ」

【挑発、あるいは攻撃の誘導を兼ねた特性。

十分な効果を保証する為かあくらつな言動が大抵セットになってしまう】

対象に[4ターン][状態:ターゲット集中]を付与する。

『状態:ターゲット集中』

他の英霊が別の英霊を対象に[コマンド]を行う時、その対象1つを自身に変更する事ができる。

この効果は自身が戦闘に参加していない場合、元の対象に戻る。

・エンチャント ポイント→0~150 「アクティブ」

【振るい捉える攻撃に、相なるは宝具の一撃】

宝具作成時、宝具に割り振ったポイント以下の「アクティブ」か「エフェクト」の宝具を一つ指定する。

対象に[4ターン][状態:エンチャント(指定した宝具)]を付与する。

この宝具を使用した場合、指定した宝具の使用時と同じ[魔力]を追加で消費しなければならない。

『状態:エンチャント』

[筋力攻撃][魔術攻撃]が行われた時に指定した宝具の[効果]も行う。

・毒 ポイント→20 「アビリティ」

【内側から英霊を蝕む異常物】

戦闘時、自身が[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]を行った時にその対象へ使用できる。

対象に[状態:毒]を付与する。

この宝具は一つの[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]につき一つまでしか使用できない。

『状態:毒』

[ターン]経過、または[時間帯]が代わるごとに 5 ダメージを受ける。この効果は重複する。

この効果は1日の終了時にダメージを適用した後解除される。

・呪い ポイント→20 「アビリティ」

【怨霊、儀式などプロセスを踏み持続的に霊基を損傷させる】

非戦闘時、[コマンド]を行った時にその対象へ使用できる。

対象に[状態:毒]を付与する。この宝具は一つの[コマンド]につき一つまでしか使用できない。

・感電 ポイント→30 「アビリティ」

【雷の力によって強いショックを与える。相手が不運であればあるほど有効。天罰である】

戦闘時、[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]を行った時に使用できる。

対象に[3ターン][状態:感電]を付与する。この宝具は一つの[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]につき一つしか使用できない。

『状態:感電』

[ターン]終了時に 2d10>=6 を振る。失敗した場合、自身は[状態:スタン]を受ける。

『状態:スタン』

カウンター・パッシブ宝具が使用不能になる。

次の[ターン]終了時にこの効果は終了する。

・**行動不能** ポイント→100 「アクティブ」

【縛り、封じ、墮とし、蔑み。敵意によって相手の所作に空白を作り出す】

対象の次の[ターン]の[コマンド]を[ガード]に変更し、[1 ターン][状態:スタン]を付与する。

この効果を持つ宝具は[1プロセス]に1度しか使用できない。

・**解除** ポイント→30～50 「アクティブ」

【霊基の異常を解き解し、正常の状態に再構成を行う。

但し、『正常である事』=『最高である事』ではないというのもまた一つの真実である】

対象に付与されている[状態:XX]を全て解除する。

『派生』

必要ポイント	差異部分
30	[状態:XX]を全て解除する。
50	[状態:XX]を任意の数解除する。

・**回復** ポイント→120～40 「パッシブ」

【魔力による肉体の充填、再構築

この宝具が在る限り倒れる事はない————倒れない限りは】

任意のタイミングに使用できる。

[魔力]を任意の数消費する事で、英霊の[耐久]を([消費した魔力]×2)回復できる。

また、[夜]の非戦闘時に[魔力]を消費して[耐久]を回復する場合、回復する値は([消費した魔力]×4)となる。

『派生』

必要ポイント	差異部分
120	[魔力]を任意の数消費する事で、英霊の[耐久]を([消費した魔力]×2)回復できる。 また、[夜]の非戦闘時に[魔力]を消費して[耐久]を回復する場合、回復する値は([消費した魔力]×4)となる。
40	[夜]の非戦闘時に[魔力]を消費して[耐久]を回復する場合、回復する値は([消費した魔力]×4)となる。

・**礼装増加** ポイント→50～30 「アビリティ」

【汎用的な礼装を量産する事で手数や交渉材料を補い、後々の聖盃戦争を優位に運ぶ宝具】

[コマンド:礼装作成]が成功した際に使用できる。[礼装]を2つ得る。

『派生』

必要ポイント	差異部分
50	礼装を2つ得る。
30	礼装を1つ得る。

・**礼装強化** ポイント→70 「アビリティ」

【礼装を強化し、より専門的かつ独創的な物を作成する。性能の代替として汎用性は犠牲となる】

[コマンド:礼装作成]が成功した際に使用できる。

礼装を獲得する代わりに以下の[強化礼装]から一つを選び、取得する。

『強化礼装』

処理は礼装と同じ扱い。取得した強化礼装は礼装扱いで加算しその種類は秘匿保存すること。

名称	効果
使い魔	二回の調査を行う。
宝玉	任意のマスターの[魔力]を 50 回復する。
護符	同じ場所に滞在している英霊を対象とする。英霊は[状態:加護]となる。 この効果は重ね掛けできず、その英霊が[状態:XX]の付与を受けた場合それを無効にし、この効果は終了する。
戦闘礼装	同じ場所に滞在している英霊を一人選択する。次の戦闘が終了するまで、 英霊の[筋力][耐久][魔術]の内一つを選び[能力値]を+10 する
代替令呪	使用時礼装を追加で9個消費する。令呪を1つ獲得する

『状態:加護』

【英霊に対する強力な護りの力。何らかの伝説に由来し呪いやジンクスを跳ね除ける】

[状態:XX]の付与を他のキャラから受ける場合、その効果を無効にする。

・**魔力軽減** ポイント→任意 「パッシブ」

【魔力の補い先は自然エネルギーや信仰、あるいは感情や人の魂、ひいては聖盃から直接など】

割り振ったポイントの半分が[夜]の魔力回復時に[魔力]が回復する。

また、聖盃戦争開始時に魔力軽減に割り振ったポイントだけ[魔力]を得る。

・**陣地内在** ポイント→70～100 「パッシブ」

【陣地をその対象に書き込む事で、常に(特に作成者にとって)快適な環境を約束する】

陣地を[場所]以外に同意のある[キャラ]にも設置できる。陣地の設置、陣地の適用は[キャラ]の同居者にも可能。陣地の適用権限は作成者と遭遇中でない場合陣地が設置されたキャラに移る。

『派生』

必要ポイント	追加部分
100	自身が作成した陣地の効果を、陣地と同じ場所にいる場合任意のタイミングで2倍にできる。1日の終了時、その陣地とその陣地が設置されたキャラは消滅する。

・**追加調査** ポイント→20 「アビリティ」

【一つを知るという事は知らない事を狭める事。

2、3と知識を積み重ねていく事で、いずれは知らないという事さえ知る事もできるかもしれない】

[朝]の[コマンド]選択時、追加で1回[コマンド:調査]を選択する事ができる。

・トラップ ポイント→30 「アビリティ」

【気づかぬ内に背後から這い寄り運命を刈り取る】

以下のタイミング・場所に使用できる。

タイミング	対象となる場所
朝のコマンド選択時	現在滞在している場所
調査によって情報を入手した時	調査を行った場所

戦闘時に行える[コマンド]から[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]の内一つを選び、[トラップ:(指定したコマンド)]をその[場所]に設置する。

[宝具]を選択した場合トラップでの魔力消費と併せて消費すること。

トラップは次の時間帯から使用が可能となり、一度使用すると設置されたトラップは解除される。

また同じ効果のトラップは1つの[場所]に1つしか設置することが出来ないが、設置し直す事も可能。その場合、既に知られているトラップの情報は効果を失う

『トラップ』

自身が参加している戦闘開始時、または[プロセス]開始時に使用できる。

任意の対象に設置時に指定した[コマンド]を使用する。

トラップの情報は設置された[場所]において[調査]が行われる、または[警戒]の効果がある場合 $2d10 > 8$ に成功すると探知する。このダイスは運営が秘匿で判定を行う。

情報を入手している場合、以下の方法で解除が可能となる。

タイミング	解除方法
トラップの発動時	トラップ発動時、及び調査時に以下が行える。 ・ $2d10 > 10$ に成功する ・[宝具:解除]の効果を含む宝具を使用する
その[場所]に[調査]を行った時	
その[場所]で[コマンド:警戒]を行った時	

・狙撃 ポイント→100 「アビリティ」

【並大抵の英霊では届き得ない長距離を超え、戦闘を介さず致命的な一撃を与える】

[調査]が行われた後、[魔力]を 50 消費してその[場所]に滞在しているキャラに使用できる。

戦闘時に行える[コマンド]から[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]の内一つを行う。

狙撃した結果(ダメージを受けた、カウンター宝具で軽減した、回避した、礼装を使用したなど)を使用者は知る事が出来る。

この宝具のポイントによる[魔力]消費は計算されない。

狙撃は使用された陣営が[警戒]を行っていた場合 $2d10 > 10$ の判定に成功する事で無効化する事ができる。また[宝具:回避]を持つ英霊は[警戒]を行っている、いないに関わらず追加で1回 $2d10 > 10$ の判定が可能となる。

これらの判定に失敗した場合は[令呪]を一画消費する事でも無効化が可能。

・**宝具キャンセル** ポイント→300 「アビリティ」

【圧倒的な威圧が本来行われる筈であった権能の行使すらも塗り替える】

[宝具]が使用された時に使用できる。

その[宝具]の割り振りポイントの 5 倍[魔力]を消費する事で、その[宝具]の効果を無効化する。

この効果を持つ宝具は[1プロセス]に1度しか使用できない。

・**ドレイン** ポイント→任意 「アビリティ」

【相手に与えた損傷だけ自身を癒す、嗜虐的な嗜好の表れ】

自身がダメージを相手に与えた時に発動できる。与えたダメージの値だけ自身の耐久を回復する。

1 度与えたダメージで回復できる耐久は割り振ったポイントまで。

この宝具のポイントによる[魔力]消費は計算されない。

・**複製** ポイント→150 「アクティブ」

【対象を模倣し、類義的な存在を形成する】

対象の宝具以外のステータス一つ、または宝具を一つ選ぶ。

任意のタイミングまで、自身のステータスはそのステータスと同一になる、またはその宝具を得る。

この効果で得た宝具は[魔力]の消費が倍となり、また複製の効果中英霊は『状態:やけど』となる。

・**復活** ポイント→100 「アビリティ」

【誰しものが存在を知っており、誰しものが不可能であった御業の再現】

耐久が 0 になった時に使用できる。この英霊は消滅せず耐久を60にする。

この宝具効果は消費魔力を 150 として計算する。

この効果は1つの戦闘につき 1 度しか使用できない。

・**ステータスアップ** ポイント→任意 x50 「パッシブ」

【共に戦うステータスを底上げする補正。それはどこか狂化にも似て】

自身のステータス 1 種類を割り振りポイント50につき 1 ランク上昇させる。

[絆ダイス]・[魂喰い]によって choice を振った時、その出目をこの宝具で上昇させたステータスに変更できる。

・**アンチルール** ポイント→ALL(要:宝具ランク B 以上) 「パッシブ」

【世界法則への敵対】

宝具作成時に[コマンド]を一つ指定する。

自身を対象とする指定した[コマンド]は無効化され、また自身はその[コマンド]を使用できない。

【サンプルキャラ】

[*1]まどか [クラス:アーチャー]

『スキル:単独行動…消費魔力を-30 する。残留魔力が 0 以下になった場合、300 の[残留魔力]を得る』

LEVEL4=24 点 (1+3+1+1+1+1+1=24)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	E(1)	1	魔術	E(1)	1
敏捷	D(3)	8	天運	B(7)	1
耐久	E(1)	80	宝具	EX(11)	300

所持宝具1

『わたしの、最高のともだち』	防御(80) + 2 ターン分割(0) =80P
2 ターン 80 ダメージ軽減	

所持宝具2

『それはとっても嬉しいなって』	ダメージ(120)+必中(30)=150P
120 ダメージ 回避無効	

所持宝具3

『コネクト』	解除(30)=30P
対象に付与されている[状態:XX]を全て解除する。	

所持宝具4

『円環の理』	範囲拡大(40)=40P
対象に付与されている[状態:XX]を全て解除する。 [コマンド]選択時の[筋力攻撃]・[魔術攻撃]・[宝具]・[かばう]の対象を任意の数だけ追加できる。 対象を増やした[コマンド]が行われる[ターン]に、[魔力]を({追加した対象の数}×30)消費する。	

[*2]ほむら [クラス:アサシン]

『スキル:気配遮断…トラップ・狙撃を感知する判定に+2 の補正

また調査成功時 or 戦闘で攻撃が英霊へ命中した時[2d10>10]に成功すると行動の対象となった陣営のマスターに負傷を+1 できる。負傷が3溜まるとそのマスターは🌈

また、調査時の気配遮断は対象のマスターが警戒状態だった場合、失敗する』

LEVEL6=26 点 (1+1+3+1+1+9=26)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	E(1)	1	魔術	E(1)	1
敏捷	EX(11)	27	天運	E(1)	1
耐久	D(3)	100	宝具	A(9)	200

所持宝具1

『時止め』	カウンター(60)+防御(70)=130P
1 ターン 140 ダメージ軽減 カウンター使用可能	

所持宝具2

『物資調達』	礼装増加(50)=50P
[コマンド:礼装作成]が成功した際に使用できる。[礼装]を2つ得る。	

所持宝具3

『隠密調査』	追加調査(20)=20P
[朝]の[コマンド]選択時、追加で1回[コマンド:調査]を選択する事ができる。	

[*3]マミ [クラス:キャスター]

『スキル:作成…自分のキャラの生産礼装+1、魔術の能力値を+5

朝行動で現在いる[場所]に[作成]で陣地を作成できる』

LEVEL10=30 点(1+5+6+10+1+7=30)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	E(1)	1	魔術	A+(10) [詠唱→3]	25+5[クラス補正]=30
敏捷	C(5)	10	天運	E(1)	0
耐久	C+(6)	130	宝具	B(7)	170

所持宝具1

『マスケット銃』	強化(50)=50P
対象とした英霊に[4ターン][状態:強化(魔術)]を付与する。	

所持宝具2

『ティロ・フィナーレ』	防御(80) + 2 ターン分割(0) =80P
[魔術攻撃]に加え[筋力攻撃][魔術攻撃]のどちらか一つを[防御]・[障壁]・[回避]宝具の影響を受けない状態で行う	

[*4]さやか [クラス:セイバー]

『スキル:対魔力…魔術・魔力奔流・宝具によって受けるダメージを常時-10。

弱体・封印の効果ターンも-1 される。筋力のランクを2・宝具のランクを1上昇』

LEVEL9=29 点 (9+5+9+1+1+4=29)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	EX(9+2[クラス補正])	70	魔術	E(1)	1
敏捷	C(5)	10	天運	E(1)	1
耐久	A(9)	200	宝具	C(4+1[クラス補正])	150

所持宝具 1

『治癒』	回復(120)=120P
[魔力]を任意の数消費する事で、英霊の[耐久]を([消費した魔力]×2)回復できる。 また、[夜]の非戦闘時に[魔力]を消費して[耐久]を回復する場合、回復する値は([消費した魔力]×4)となる。	

所持宝具 2

『剣撃』	連撃(30)=30P
[筋力攻撃]に加え[筋力攻撃][魔術攻撃]のどちらか一つを追加で行う。	

[*5]杏子 [クラス:ランサー]

『スキル:不運…敏捷のランクを2 上昇。

天運のランク上限がDとなり、天運のランクが上限でない場合天運の能力値は『-1』になる(結果値が0 になる場合 1 扱いとなる)』

LEVEL10=30 点 (8+9+2+1+1+9=30)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	B+(8)	50	魔術	E(1)	1
敏捷	A(9+2[クラス補正])	27	天運	E(1)	0
耐久	E+(2)	90	宝具	A(9)	200

所持宝具

『幻影』	回避(200)=200P
2d10>10 の判定を行い、成功した場合その相手の行動の効果は自身に適用されない。 この宝具のポイントによる[魔力]消費は計算されない。	

[*6]ルウ [クラス:バーサーカー]

『特性:狂化…全ステータスを 1 ランク上昇。マスターの令呪初期数が 2 画となる。』

また英霊のデータ作成時[LEVEL]を 15 まで選択可能となり、『各ステータスに 1 点を割り振る』のルールは適用されなくなる』

LEVEL9=29 点 (10+6+9+0+0+4=29)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	EX(10+1 [クラス補正])	70	魔術	E(0+1 [クラス補正])	1
敏捷	B(6+1 [クラス補正])	11	天運	E(0+1 [クラス補正])	0
耐久	A+(9+1 [クラス補正])	220	宝具	C(4+1 [クラス補正])	150

所持宝具 1

『犯す』	貫通(50)+ダメージ(70)=120P
相手に相手の[防御]・[障壁]・[回避]宝具の影響を受けない 70 ダメージを与える。	

所持宝具 2

『喰う』	連撃(30)=30P
[筋力攻撃]に加え[筋力攻撃][魔術攻撃]のどちらか一つを追加で行う。	

[*7]シャンクス [クラス:ライダー]

『スキル:騎乗…自身の[コマンド:逃走]により追加される[逃走]の数と[敏捷]の能力値を+1 する。』

朝行動の処理順、また戦闘時に[イニシアチブ]が他英霊と同値の場合自身が最優先される』

LEVEL8=28 点 (1+9+5+1+1+11=28)

ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値	ステータス	ランク(使用ポイント)	能力値
筋力	E(1)	1	魔術	E(1)	1
敏捷	A(9)	17+1 [クラス 補正] =18	天運	E(1)	0
耐久	C(5)	120	宝具	EX(11)	300

所持宝具 1

『霸王色の覇気』	ダメージ(100)+弱体(50)=150P
相手に 100 のダメージを与え、相手に[状態:弱体]を 3 ターン付与する。	

所持宝具 2

『お前に教える』	強化(50)+防御(100)=150P
対象とした英霊に 4 ターン[状態:強化(敏捷)]を付与し、 受けるダメージを 2 ターン 100 減少する	

4.戦闘システム

戦闘は[プロセス]、[ターン]、[コマンド]の三つで構成されていることを教える

行動の事を[コマンド]

[コマンド]が行われる戦闘での各々の手番を[ターン]と呼び、

自分と相手の[ターン]を全て含んだ物を[プロセス]と呼ぶ事を教える

戦闘が始まったら[英霊]のコマを盤面に出してくれ(^^)戦闘が終わったらまたしまって欲しいだろ

戦闘開始時に英霊は[敏捷]の値だけ[イニシアチブ]を得ることを教える

↓のイニシアチブ表を参考に[コマンド]を決め、秘匿を運営に送ってくれ(^^)

『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(終)
				2.75(終)			
	2.63(終)				2.5(終)		
		2.13(終)				2(終)	
1.69(終)			1.63(終)				

[外部作成の聖盃計算ツール](#) (ファイル→コピーを作成からコピーで使用)

[プロセス]が始まるとまず[イニシアチブ]が最も多い英霊から[ターン]を行う

[コマンド]の内容を処理し、[ターン]が終了するとその英霊の[イニシアチブ]を半減する。

[イニシアチブ]が3未満の時に[ターン]を終了するとその英霊はその[プロセス]にて[ターン]はもう行えない

[プロセス]ではこれを繰り返し、全員が[ターン]を行えなくなった時[イニシアチブ]がリセット

[敏捷]の値だけ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のを教える

【戦闘コマンド】

その[ターン]に行う[コマンド]の組み合わせを以下の7つから組み合わせ秘匿で送ってくれ(^^)
対象を指定する必要があるコマンド(攻撃、かばう、宝具など)は対象も併記してほしいだろ

1.筋力攻撃:

1d[筋力]ダメージを対象に与える

このダイスがゾロ目の場合、筋力による攻撃は[クリティカル]となる

2.魔術攻撃:

[魔術]の値だけ、対象にダメージ or 耐久回復を与える。

どちらを与えるかはその[コマンド]が行われる[ターン]に選ぶ

3.ガード:

次の自分の[ターン]が来るまでに受ける全てのダメージを半減する

4.逃走:

自分の[逃走]を一つ上昇、又は減少させる。[逃走]が3つ溜まった時[英霊]一体を[撤退]させる

5.宝具:

割り振った[宝具ポイント]の半分だけ魔力を消費して使用する

1度使用した[宝具]は次の自分のターンまで使用できない

6.かばう:

この[プロセス]中、指定したキャラが他のキャラから受ける全ての[ダメージ]、[宝具]を代わりに自分が受ける

次に自分が行う[コマンド]が[かばう]である場合、この効果を任意のタイミングから始められる。その場合、次の自分の[ターン]まで[かばう]の効果で受ける[ダメージ]は2倍となる

7.魔力奔流:

マスターの魔力を任意の値消費し、対象にその1/4だけ[ダメージ]を与える

・コマンドの公開

行われる[コマンド]は出そろった時点で一斉に情報欄に公開し、その後[プロセス]を開始し各英霊が行う[ターン]を処理していく

公開される内容は[コマンド]の名前のみであり、[コマンド]の対象は公開されない

カウンター宝具・礼装・令呪での[コマンド]変更など、指定のタイミングに使用できる物で差し込みたいタイミングがある場合はその[ターン]を運営が処理するまでに宣言すること。

相手が[撤退]する等で対象を失い、無意味になった[コマンド]はその[ターン]が来た時に自動的に[ガード]へと置換されるぞ

・計算式

$(\text{ダメージ} + \text{礼装ダメージ}) / 2 \{ \text{ガードを行っていたら} \} - \text{防御宝具効果} - \text{礼装による軽減} = \text{ダメージ}$

・戦闘終了の条件

撤退・脱落によって戦闘に一陣営のみが残った状態になる

あるいは戦闘に参加している陣営全員が終了を宣言することでその時点で終了になる事を教える

・マスターの存在

ダメージを受けた[マスター]は即座に負傷が3となる事を教える

ンマー契約中の英霊が存在する限りマスターに英霊は攻撃を行えないから基本的には無視していいだろ

・戦闘への参戦

運営に秘匿で宣言を行う事で自分が参加していない戦闘に参戦する事ができるだろ

その戦闘に参加している相手と事前に話を通している場合、1プロセス目から宣言が可能

そうでない場合は、2プロセス目以降であれば宣言が可能になる

宣言時、1d27を振り自分の敏捷からマイナスする

その[イニシアチブ]値になった時点で戦闘に参戦する。ダイスの結果、敏捷がマイナスになった場合はその次の[プロセス]が開始した際に参戦する

新たに参戦したキャラが現れた時点で[コマンド]を全員再送して貰う事になる

また参戦前に戦闘が終了してしまった場合は戦闘に参戦する事は出来ない

・同居時の戦闘への参戦

[同居]状態だった場合、戦闘開始時に参戦するかを選べることを教える

勿論参戦しなくてもよいが、再度参戦したい場合は通常の参戦と同じ処理を行う事

また、参戦しなかった場合は自陣営を[撤退]扱いにでき、そうでない場合は戦闘終了時に襲撃側・被襲撃側どちらかの意志があれば戦闘を行える

『戦闘例:(敏捷 B:11)シャンクス VS ルウ(敏捷 A+:21)』

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:筋力(対象:シャン)→宝具(対象:シャン)→ガード→筋力(対象:シャン)

を選択しました

シャンクス:魔術(対象:ルウ)→防御→魔力奔流(消費 300 対象:ルウ)

を選択しました

21:ルウの筋力攻撃(1ターン目) 11:シャンクスの魔術攻撃(1/3ターン目)

10.5:ルウの宝具(2ターン目) 5.5:シャンクスの防御(2ターン目)

5.25:ルウのガード(3ターン目)

2.75:シャンクスの魔力奔流 (3ターン目、イニシアチブ 3 以下なのでシャンクス全[ターン]終了)

2.625:ルウの筋力攻撃(4ターン目、イニシアチブ 3 以下なのでルウの全[ターン]終了))

→全員が[ターン]を行えなくなったので[プロセス]終了、次の[プロセス]が開始し[イニシアチブ]が[敏捷]の値だけ回復、そしてもう一度[コマンド]選択へ…

『絆ダイス』

英霊との絆が深まるだろ

参加した戦闘でダメージが発生していれば、戦闘終了時英霊のランダムなステータスのランク (choice[筋,敏,耐,魔,運]を振る。ランクの無いもの、宝具は上昇しない)が1上昇するぞ

『状態についての処理』

おれはバウンティラッシュの緑チャンを認めない

[状態]とは状態変化全般の事を表すことを教える

特に記載が無ければ[状態]は戦闘終了時に解除されることを教える

また同じ内容の[状態]はこちらも記載がなければ重複しないことも教える

5.開始前準備

聖盃戦争を始める前に行うべき事を教える

実際に卓を始める場合は『[5.開始前準備](#)』と『[6.聖盃戦争の進行](#)』の二つを参照すれば最強だろ
参加者とは[キャラ]を操作するプレイヤーの事である事を教える

参加者は『マスター能力』『英霊能力』のキャラデータを作成

↓

運営(GM)に上述のキャラデータを提出、確認を行ってもらう

↓

運営はキャラデータを確認し、ミスが無ければその参加者に許諾と[キャラ]が願いを叶える為に何騎分の英霊の脱落が必要なのかを通知する

↓

運営による許諾が取れたら参加者は盤面に[マスター]のコマを出す

[英霊]のコマは戦闘時までしまっておく

↓

全員のデータが揃ったら運営は各参加者の[英霊]の[クラス]抽選(同じクラスを複数人が志望した場合、抽選を行う。抽選から漏れたキャラにはクラスの再提出を求める)通知を秘匿で行う

↓

運営は各陣営が初期配置される[場所]の抽選・通知を秘匿で行う

配布した[場所]に[霊地]がある場合、その情報も同時に通知する

↓

各参加者にランダムな他の2陣営がどの[場所]にいるかの情報を、秘匿で抽選し通知する

↓

【聖盃戦争】を開始する

『場所』

【聖盃戦争において各陣営の根拠地となるエリアの数々】

聖盃戦争で各陣営が滞在するエリアや所在地を示すことを教える

各陣営がランダムに配置されて聖盃戦争はスタートするぞ

[霊地]として設定されている『場所』もあり、滞在していると[魔力]回復にボーナスだ 嬉しいだろ
ある[場所]に対して調査・襲撃を行った時、その『場所』が空いていれば移動可能

他陣営がいた場合も[交渉]による許諾があれば移動でき、[同居]状態になる事も教える

『場所』の名称例としては以下が挙げられ、この内使用するのは(参加者+1)個前後がベストだろ

[山][住宅地][学校][商店街][歓楽街][僻地][公園][ホテル][病院][駅前][港][病院][駅前]

ちなみに[同居]はせず[昼接触]や[襲撃]等で一時的に同じ[場所]にいる状態を遭遇と呼び、
自分のキャラが配置されている『場所』に自分のキャラがいる状態を滞在と呼ぶ事も教える

『霊地』

【地脈に沿って魔力が溢れ出している、魔術師達にとって都合の良い場所。

旧家や土地付きの魔術師が住居という形で抑えている場合も多い】

魔力が追加で回復するボーナスエリアって感じだろ 肌にしみた魔力に勝るものはない

[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[夜]終了時の魔力回復に+30,+20,+10される事を教える

[場所]が『霊地』である事が分かるタイミングは

- ・自身が滞在する[場所]に『霊地』が存在するとき
 - ・運営によって相手のいる[場所]の通知を受けた時
- である事を教える

『同居』

【同じ縄張りを共有すること。

一つの山を西東と分ける場合もあれば、一つ屋根の下に間借りするのもホテルのスイートルームと下層部屋とで住み別れる場合も、公園の同じ滑り台で抱き合うように眠るのも全て同居と表現されてしまう……】

おんなじ[場所]にいるって事だ つまりはこいつらもう仲間だろ(そうじゃなくてもそう見える)

[交渉]で承諾を受けるとその[キャラ]はその陣営と同じ[場所]に移動・滞在する事ができるようになるぞ

その時の処理は以下となる事を教える

処理対象(記載の無いものは通常通り)	処理内容
陣地	・作成者(いない場合、『同居』を受けた側)が同居相手にも適用するかを決定できる。
	[戦闘力]補正は共用となる。
	[朝]行動のコマンドに、[陣地破壊]が追加され、同居先にある[陣地]はこのコマンドを選ぶと破壊が可能。同居相手によって[警戒]が行なわれていると破壊は失敗し、同居相手と中立接触が発生する。戦闘に勝利すると破壊される。
	[陣地破壊]は同居相手の同意があれば(中立接触時の事後承諾含む) [警戒]を行っていても成功にできる。 破壊時、[陣地]の数×10の[魔力]が回復する。
秘匿	同居中はその相手と任意のタイミングで秘匿、交渉可能なチャンネルが制定される。
同居が行われている[場所]への調査	調査先の[場所]にいる全陣営が判明する。 その後、1 陣営を選び情報を得る。
気配遮断	[調査]で選んだ陣営に負傷判定を行う。 [警戒]が同居中のいずれかの陣営によって行われている場合負傷判定は失敗する。

6. 聖盃戦争の進行

聖盃戦争は1日を[朝][昼][夜]の三つに区切って進行していく事を教える

【朝】

参加者は以下の7つの中から[コマンド]を一つ選んで運営に秘匿で教えてくれ(^^)

[襲撃]や[交渉]など対象を指定する場合は同時に選んで教えてほしいだろ

[礼装]や[宝具]によって追加で[調査]を行う場合も同じく伝えてほしいな、ルフィ

『朝行動の処理順』

[コマンド]に併記されている1から7の順番で[コマンド]の処理を行い、最後に[コマンド]処理の結果として移動・中立接触・襲撃を同時に発生させる事を教える

移動・中立接触は可能な限り並行的に行い、例えば[調査]による中立接触が発生した上で他の陣営がその[場所]に襲撃を行っていた場合はその陣営らに対し襲撃が行われ、戦闘が発生する
また、それとは異なる[場所]で襲撃が行われた場合も出来るだけ並行して処理を行う

並行処理が行えない場合は[ライダー]の[コマンド]を最優先としそれ以外は[敏捷]の能力値順に移動・中立接触・襲撃を行い、それらが終了した後並行して行えなかった別の移動・中立接触・襲撃を処理していくぞ

・コマンド一覧

1. 警戒

周りに対して警戒を深める事を教える

2日後の朝になるまで自分は警戒状態となり、以下の効果を得るぞ

- ・[マスター]に対する調査による[負傷]の追加を防止する
- ・[襲撃]を受けた場合、その戦闘中自身の[戦闘力]を+5する
- ・[宝具:狙撃]を受けた時、2d10>10に成功すれば無効化できる
- ・滞在する[場所]に [宝具:トラップ]が存在する場合、朝の[コマンド]処理時に存在する[宝具:トラップ]一つごとにそれぞれ判定を行い、2d10>8に成功する(このダイスは運営が振るが、補正は調査を行った陣営のものを適用する)とその[宝具:トラップ]についての情報を得る
- ・滞在する[場所]に存在する[陣地]に[陣地破壊]が行われた時、それを探知し[中立接触]を発生させる

2. 作成

2d10>10を振り、成功すれば[礼装]を1つ得る事を教える

[クラススキル:作成]を持つ場合、[礼装]の作成数は2つとなり[礼装]を作成する代わりに自分の滞在している[場所]に[陣地]を判定不要で作成することもできることを教える

3.調査

指定した[場所]の情報を得ることを教える

また調査は[礼装]の消費、及び[宝具:調査]を使用する事でも行えることを教える

入手できる情報は以下の通りとなる事を教える

獲得できる情報数	情報獲得のための条件	獲得できる情報の内容
全て	なし(確定入手)	その場所に滞在している全マスターについて
		その場所が霊地かどうか、また霊地の規模
		その場所に陣地があるか、また陣地の規模
入手したことのない情報いずれか一つ (運営による抽選)	・その場所にいる指定した1陣営 ・情報を得たことのある陣営	マスターのステータス+今朝に選んだコマンド
		英霊のステータス
		英霊の持つランダムな宝具一つ
一つ(トラップ一つごとに判定)	・その場所にトラップが存在する ・ $2d10>8$ に成功する(このダイスは運営が振るが、補正は調査を行った陣営のものを適用する)	その場所に存在するトラップについて
全て	・その場所にいる指定した1陣営 ・マスターのステータス、英霊のステータス、宝具の全情報を入手済	今朝に選んだコマンド
		英霊のステータス
		調査していない情報が無い旨
一つ	・礼装を消費しての調査である ・夜に調査先の場所で魂喰い発生	魂喰いがその場所に滞在する陣営にて行われた事(この情報は交渉で共有してよい)

『移動』

調査を行った[場所]に移動し、滞在先を変えられることを教える

調査場所に他の陣営がいなければ可能であり、同じ[場所]に複数陣営が移動を行おうとした場合はその[場所]でそれらの陣営による[中立接触]が発生するぞ

また、他陣営がいる場合も許諾を得ていれば移動が行え[同居]状態となる事ができる事を教える

4.交渉

会話によって何らかの話し合いを行う事を教える

情報を入手したことがある、あるいは同じ[場所]にいる[キャラ]と[遭遇状態]扱いで秘匿で会話や相談ができるぞ

秘匿会話は念の為運営による許可返答を貰ってから行うようにしてくれ(^^)

また交渉時に[礼装]を1消費すると一人の相手とお互い常時任意で[交渉]が行える様になるぞ
交渉の内容例は

- ・ただの相談(日常会話、スタンスの確認、今後の行動や他陣営の考察など)
- ・一時的同盟(ある陣営に対して、何回行う、何日目まで、～が発生するまで……等)
- ・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)
- ・礼装・令呪・情報の譲渡(個数や条件も勿論自由)
- ・英霊との契約(英霊との契約を行う、譲渡も可能 詳細は『再契約』を参照)

以上に限らず好きな内容を好きに設定して良いし口約束なので裏切っても良いことを教える

交渉で決まった内容も念の為運営に教えてくれ(^^)

また交渉時、結んだ内容に強制力を持たせる[セルフギアスクロール]を設定することも出来るので有効活用してほしいだろ

『セルフギアスクロール(自己強制証明)』

【如何なる手段を用いても条件外である以上解除が不可能である、魔術師同士での契約手段。違約を探知し、その強制力に裏付けられた代償を本人に強制的に支払わせる】

これを設定した条件を破ったら英霊のステータスをかなり下げるぞ 来い

[魔力]を50支払い設定する(この魔力消費は設定を行う[マスター]間で好きに配分して良い)

セルフギアスクロールを設定した[交渉]の内容を破った陣営は、[英霊]に設定されている[宝具]

以外のE+以上のステータスがランダムで5ランク分ダウンするぞ

セルフギアスクロールは同じ条件に重複して結ぶ事も出来、またセルフギアスクロールの効果で

[英霊]の全ステータスがEになった場合、その[英霊]は消滅するぞ 約束が違うもんな ルフィ

セルフギアスクロールの解除は契約を結んだ全陣営の合意、あるいはセルフギアスクロールを結んだ陣営が一つでも脱落する事で解除され、合意形成によって解除する場合遭遇した状態で[交渉]を行う必要があることを教える

5.宝具

[宝具:狙撃]など[朝]に使用できる宝具を使用する
そのまんまだろ

6.陣地破壊:

自身が滞在している[場所]の[陣地]を消滅させる 勿論[陣地]がない[場所]だで行えねエ
同居相手によって[警戒]が行なわれていると陣地破壊は失敗し、同居相手と中立接触が発生する
戦闘に勝利すると破壊され、自分の[魔力]が([陣地]の数×10)の値だけ回復するぞ
陣地破壊は同居相手の同意があれば(中立接触時の事後承諾含む) [警戒]を行っていても成功
にできる

7.襲撃:

任意の[場所]へ移動し襲撃ができることを教える
他陣営が存在する場合、その[場所]でその陣営との戦闘が発生するぞ
戦闘が終了時にその[場所]に残っている陣営はその[場所]に移動し滞在することが出来ることを
教える
また、襲撃時その[場所]に他陣営が存在しなかった場合も同様に滞在可能だろ
襲撃の処理順は[ライダー]を最優先とし、その後[敏捷]の値順に行われる事を教える
襲撃を行おうとした[朝]に他の陣営の襲撃を受けた場合、自身が行う予定だった襲撃は[コマン
ド]が処理されるまでであれば任意のタイミングで取りやめる事が可能な事も教える

【昼】

イベントが発生するぞ ラッキー・イベが発生する可能性もある

脱落していない全陣営、またはマスターのいない英霊が 1d10 を振ってイベントが発生させるぞ
敵対・中立・友好接触が行われた時、その対象が交差した場合同時に行う事を教える

その場合接触の内容は数が多い物を優先し、同数の場合優先度は友好>中立>敵対となるぞ

(例:シャンクスさんは 3 を出しルウさんとの中立接触、ルウさんは 2 を出しシャンクスさんとの敵対接触、ターさんは 1 を出し魔力 50 回復、ベンさんは 4 を出しシャンクスさんとの友好接触、ヤソップさんは 10 を出しラッキーイベントを引きました。

この時、シャンクスさんとルウさんの接触に更にベンさんが絡み、友好と中立と敵対が同数の為友好が優先されます。ターさんは誰とも遭遇しておらずハブです。しかし、ヤソップさんはラッキーイベントなので任意の相手と任意の接触を行う事ができます。一番多いものが優先されるので例えば敵対接触でシャンクス、ルウ、ベンの中から誰かを選ぶとシャンルウベンヤソで敵対接触になりますし、友好接触では勿論友好接触です)

イベント内容は以下となる事を教える

ダイスの出目		内容
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 (戦闘は任意、何れかの陣営に戦闘を行う意思がある場合戦闘が発生する)
4	7	ランダムな陣営との友好接触(戦闘は起きない)
8	9	礼装を一つ得る。
10		ラッキーイベント!他出目の任意のイベントを起こす(接触の場合相手も指定できる)

接触を行う[場所]は、[昼 1],[昼 2]と接触の数毎に分けられ、接触のたびにリセットされているぞ
つまり[宝具:トラップ]とか置いても次の[昼]の接触ではリセットされてるんで使えないんすがね…

接触を行うランダムな陣営は現在残っている陣営から決定する事

接触が行われている際、遭遇している相手と[交渉]を行っても良い事を教える

その場合公開で何らかの形で交渉を行う旨を描写する必要があり、その上で交渉内容を運営に報告してくれ(^^)

ラッキーイベントを 2 人以上が引いた場合ダイスを振り、出目が大きい順にイベントを決めろ

【夜】

全陣営は以下の3つの中から[コマンド]を一つ選んで運営に秘匿で教えてくれ(^^)

また戦闘中以外であれば任意の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事を教える(上限は耐久の能力値まで)

例えば夜開始時に耐久を回復した後、魂喰いの介入後に回復を行うことも可能だ 何より自由っ

・コマンド一覧

1.休息:

あなた達もう寝なさい

[魔力]を50回復する

2.魔力供給:

サーヴァントと魔力の経路(パス)を繋ぎ、効率的に魔力を供給する事を教える

[魔力]を100回復する 次の日の間[マスター]は戦闘力を消費できなくなる

3.魂喰い:

町の人々の生命・精神エネルギーを喰らう事を教える

2d10>10を振り、成功した場合[魔力]を100回復しランダムな[宝具]以外のステータスが1ランク上がるぞ

失敗した場合「魂喰いが発生した」旨が名称を伏せた形で全体に通知され、介入を行うかどうかの[コマンド]をこの夜に魂喰いを行った陣営以外の全陣営が秘匿で選択することになるぞ

介入を選択した陣営がいれば自身が滞在する[場所]でそれらの陣営との中立接触が発生だ

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、中立接触の対話によって取りやめた場合はその日の[魂喰い]による効果は休息と同じとなる事を教える

また魂喰いが発覚した陣営が複数存在する場合、他陣営による魂喰いへの介入は複数の選択肢から一つを選択する事になる事も教える

魂喰いが成功した後、運営はその陣営を対象に2d10≤17を振る。失敗した場合、運営がその陣営を消すべき灯と認定し次の日の[朝]が行われる前にイベントが発生

その陣営は[包囲網]状態になり、全陣営に

・マスター・英霊のステータス情報

・どの[場所]にその陣営が滞在しているか

が配布され、その陣営と戦闘を行った陣営に礼装1つ、脱落させた戦闘に参加した陣営に令呪が1つ戦闘終了時に配布されるようになる

・一日の終了

魂喰いの発生処理が終わった後に[コマンド]に記された値だけ[魔力]を回復する

この時滞在している[場所]に[霊地]や[陣地]がある場合更にその値だけ回復するぞ

その後[英霊]の(LEVEL*10)だけ[魔力]を減少する。その後、秘匿で[魔力]や[礼装]を消費していた場合盤面のコマに現在の[礼装]と[魔力]を反映してくれ(^^)

1日が終了し、先日魂喰いが行われた件数を運営が公開した後再度時間帯は【朝】に戻るぞ

7.陣営の脱落

陣営は[マスター]と[英霊]の2キャラによって構成される事を教える

よって[英霊]が消滅する、あるいは[マスター]が🌈となった場合その陣営は脱落となる事を教える
その後は残った[キャラ]を使用し任意で聖盃戦争への参加を継続する事も可能だが、出来る事が限られるので以下を参照してくれ(^^)

・マスターが残された場合

朝にのみ操作が可能となる事を教える

朝に行える[コマンド]は[礼装作成]、[交渉]、[調査]のみとなるぞ

[マスター]のいない[英霊]との[再契約]を行った場合、[令呪]が一つも無い場合は契約時に1画入手できる事を教える

[英霊]と契約していない[マスター]を[英霊]は自由に[コマンド]の対象として選ぶ事ができる

また、遭遇している状態で[交渉]が行われた時、[英霊]を持つ陣営は捕獲を宣言する事ができる

『捕獲』

【「弱い者は死に方すら選べない」という言葉は魔力を持つものにとっては羨望の対象となる。

何故なら、魔力を持って産まれてしまったからこそ死ぬ事すら許されない事はままあるのだから】

[英霊]のいない[マスター]に対してのみ、遭遇状態で[交渉]を行う場合に可能な事を教える

捕獲された[マスター]は以下の状態になる事を教える

・一切の行動が行えず、常に捕獲を行った陣営と同じ場所に移動する
・捕獲を行った[マスター]が[魔力]を消費する場合、その[マスター]の任意で[魔力]の減少が代わりに自身に行われる
・捕獲を行った陣営が捕獲の終了を宣言した場合、或いは脱落した場合この状態は解除される
・[魔力]が0よりも下になると🌈

また、捕獲された[マスター]は捕獲を行った[マスター]が魔力を50消費し、[セルフギアスクロール]を結ぶ事で更に以下の状態となる事を教える

・所持する[礼装]、[令呪]は捕獲を行った[マスター]が自由に消費、譲渡できる
・[コマンド]を本来行えるタイミングで捕獲を行った[マスター]が[コマンド]を自身に指示した場合、その[コマンド]を行う

・英霊が残された場合

行動可能時間帯はそのままである事を教える

ステータスに[残留魔力]が設定され、戦闘時に[魔力奔流]が使用不可となる

[残留魔力]の値は[マスター]の持っていた[魔力]の値と同じになり、これが0以下になるまでに他のマスターとの[再契約]または優勝できなければ消滅する事を教える

・残留魔力 初期値→[マスター]の持っていた[魔力]の値

【マスターを介さず、英霊が現世に顕現し続ける為の魔力の残滓】

[マスター]もいねエのにまともに戦える訳ねエだろうがァ!

[マスター]のいない[英霊]にのみこの[ステータス]は表示される事を教える

1日が終わる、[宝具]を使用する、あるいは[プロセス]に参加する度に100減少し、0以下になった場合[英霊]は消滅する事を教える

またそれ以外の状況で[魔力]が減少する処理が発生した場合、残留魔力が代わりに減少する
残留魔力は以下の3つを除いては回復しない事を教える

タイミング	回復量
夜に魂喰いを選択	50
夜の終了時、滞在場所に霊地・陣地が存在する	霊地・陣地の補正分
[クラススキル:単独行動]を持ち、残留魔力が0以下になり、かつマスターが変わる度に一度だけ	300

『再契約』

【英霊とマスター、その双方が新たな運命へと出会う】

英霊とマスターが新しい相方を見つけるぞ

マスターのいない[英霊]が[交渉]によって[マスター]と契約ができる事を教える

その場合の処理は以下になるぞ

再契約を行っていれば必ず	契約したマスターが英霊と契約していなかった場合	契約したマスターが既に英霊と契約していた場合
・秘匿による相談は任意に行って良い ・調査による情報の通知は英霊とマスター双方に行われる	-	-
-	その英霊とマスターとで陣営が形成される	新たに契約した英霊は現在形成されている陣営に組み込まれる
マスターは朝、夜のコマンド選択、昼のダイスを行う	戦闘時のコマンドは英霊が行う	・戦闘時のコマンドは各英霊がそれぞれで行う ・再契約を行った英霊は独自で朝のコマンド選択を行える

複数の[英霊]と契約している[マスター]は[英霊]複数体分の[魔力]が消費されるのでリソース管理には気を付けてくれ(^^)

・ホムンクルスの場合

処理の内容は同じなので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

8. 聖盃戦争の終了

聖盃戦争は願いを叶える為に各陣営がぶつかり合う戦いである事を教える
よって、聖盃戦争が終了する条件は

・自陣営を除く全陣営が脱落する

・願いを叶える為の『聖盃』使用時のリソース配分が合意に達し、これ以上戦闘を行わないと各陣営間で約定が形成した場合

・聖盃戦争に参加している[キャラ]が存在しない場合

のいずれかである事を教える

『聖盃』

【ある男の肌に沁みた酒を受け、ある偉大な男が口を付けた盃。

仮説の探求から並行時空へアクセスする力と、世界を滅ぼす力を併せ持った強大なる願望機】

聖盃戦争終了時にどこからともなく現れ、願いを叶えてくれる事を教える

英霊が消滅すると聖盃にくべられて願いを叶える為のリソースになるぞ

消滅した英霊の数だけリソースが溜まり、そのリソース量によって叶えられる願いが変わってくるぞ

また令呪は 0.25 騎分扱いで捧げる事もできる事を教える

以下に願いの例を教える

願い	願いの詳細	必要なリソース
使い切れない程の財宝	人間一人が十二分に満足できる程度の宝の数々	2 騎
死者の復活	死者を生の世界に呼び戻す。誰しもが夢見る願い	3 騎
健康	若さや一生病に悩まされなくなる健全な体、不治の病の治療など。脳死など事実上の死を癒す場合は死者の復活とほぼ同義的な奇跡が必要である	2～3騎
不老不死	既にこの世界に存在する『事実上の不老不死』 或いはこの世全ての根源と同化する事までも含む	3～7 騎
英霊の受肉(人間並)	霊体的な存在である英霊に肉体を齎し、第二の生を与える。ここで云う人間並みとはあくまで人類の範疇に収まるという意味である	3 騎
英霊の受肉 (英霊のままの力と体)		6 騎
歴史改変	『有り得べからざる』過去を『在った』未来へと	3～7 騎
根源への到達	根源、すべてがある場所、或いはそれ自体がすべて	7 騎
ワンピースにシャンクスを出す	尾田の意志をハックし働かせる。そんな事するなら尾田を無敵奴隷に改造するのを願ったほうが早い	1 騎

など 運営と相談してお前の願いをかなえてくれ…!

9.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など交渉で解決しても良い

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(^^)

10.用語・裁定のまとめ

【用語】

- **ダイス**:このゲームで行われる判定の際に振られるサイコロ全般のこと。
- **ランク**:E~EX で表されるステータスに設定された段階のこと。
- **能力値**:ダイス・ランクから産出する、ステータスに設定されている数値のこと。
(マスターに設定した魔力~令呪、英霊に設定した筋力~宝具)
- **効果値**:能力値を元に各種攻撃、宝具、判定時に参照し計算する値のこと。
(天運 B ならば[1]、強化宝具を使用した敏捷 E ならば 6×2 の結果となる[12]、敏捷 B+のライダーならば $13+1$ の結果となる[14]、 $2d10 > 10$ の判定ならば[2d10])
- **結果値**:効果値に各種変動処理を行い、確定した値のこと。
例:(筋力効果値 50 = $1d50 \rightarrow \{36(\text{ダイス結果}) + 30(\text{礼装} \times 3)\} / 2(\text{ガード}) = \text{結果値 } 33$ がダメージとなる
- **行動**:コマンド、または宝具の使用や礼装の使用などキャラが行う操作全ての総称。
- **対象**:その行動を行う対象。言及がない場合一人として扱う。
- **遭遇**:他の陣営と交渉や戦闘、昼の接触や同居などで相対している状態のこと。
- **運営**:GM のこと。
- **鯖**:サーヴァントの略語。英霊。
- **鯖**:マスターの略語。
- **陣営**: [マスター] と [英霊] との組み合わせの事。セイバー陣営、アーチャー陣営など(クラス+陣営)で基本呼称する。

【裁定】

耐久回復:

→耐久が回復する時、耐久の能力値が上限となりそれ以上には回復しない。

同タイミング:

→複数のトラップが同じ[場所]に仕掛けられている場合など、宝具の発動が同タイミングに複数発生する場合がある。

基本的に同タイミングの処理は、ライダーを最優先としそれ以外では敏捷順に行う事。

同値の場合は、choice にて選択する。

陣地関連の処理:

→陣地を残して移動、その場所が空になった場合にその場所へ同時に移動が発生した場合、先に辿り着いた方が陣地の機能を使用する事ができる。

半減についての処理

→半減を行う場合、奇数の場合は小数点切り上げとする。

次のターンまで効果が続く処理がプロセスを跨ぐ場合

→プロセスを跨いで次のターンがくるまで効果が続く

[宝具:行動不能]によってコマンドが変更されるターンがプロセスを跨ぐ場合

→次の[プロセス]の[1 コマンド]目がガードとなる。

[宝具:必中]を組み込んだ宝具を[宝具:狙撃]で使用した場合

→相手が[宝具:回避]を持つ場合、その効果によって追加される無効化判定は行えない。

・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振ってもらうのも手です
ドラマチックな演出や担保性が欲しいのであればもちろん避けられますが…
また礼装・令呪などのリソースは何が残っているか事前に確認しましょう

【ルルブ更新残課題】

- ・能力値・効果値・結果値のシステムへの組み込み(運営用語として扱うだけで良いのでは)
- ・シャンクナイズと正当版の分派
- ・リンクを何処まで利用すべきか(現行、注釈系は[]を『』に変える事で検索可能に)
- ・単語の[]は何処まで必要か
- ・乱入の部外者参入は必要か
- ・裁定まとめや辞書纏めは一つに纏めるべきか(今後も踏まえ未着手)
- ・清書(力尽きた 千代の富士)【出典】

[TRPG-OCL-Rule/ルルブ_txt/聖盃関係 at master · ShanShan1129/TRPG-OCL-Rule · GitHub](#)

上のルルブにもある通り色々参考にしたんすがね…ありがたいんすがね…