

## 【頂上聖盃戦争 上級ルルブ ver1.2】

### 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][その英霊に関連するもの]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。

Ver1.2:スキル実装(仮)

## 【スキル】

全英霊に6点付与される。習得するにはそれぞれ

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。名前を変更してもよい。上限であれば任意のランクで表記可。(Cが最大であればC以上のランク扱いで表記しても良い) 常時発動ではないスキルは基本的に行動・コマンド選択時に同時に宣言すること。

自クラス特性のスキルは最初からAで習得している扱いとなる。1点を追加することでEXにできる。

[対魔力・単独行動・不運・騎乗・道具作成・気配遮断・狂化]

スキル効果は下位のものを引き継ぐ形で記述している事を教える

例)魔術:基礎的な魔術の習熟。

(E.魔術を+3 常時発動。/D.魔術を+5/C.魔術を+8/B.魔術を+10/A.魔術を+15)

の場合、魔術の+効果は上位のものが優先される。

## 【スキル一覧】

嵐の航海者:船を乗りこなす、更にその先の大地を目指すスキル。

(E.任意のNPCキャラクターを赤髪海賊団に変更できる/

D.魔力供給が[宴:魔力を100回復。宴の発生は通知される]に変更/

C.船に乗るキャラクターの場合、1卓に1度任意ダイスの振り直しが可能/

B.相手プレイヤーと接触が合った場合(交渉、戦闘終了時など接触時)任意の相手に液体を飲ませる事ができる。その相手は2d10>10に成功すると魔力+10/

A.礼装が[白いちっち]に変更され、相手を撃退した場合相手から礼装を一つ奪う事ができる/

EX.一日の終了時に3d7を振る。3個の数字が同一だった場合礼装を10個入手する(ダイス操作、天運は効果を発揮しない。)

黄金律:金運の象徴。どれだけ金銭を持ちまわれ、それに恵まれるか。

(D.礼装を入手時、2d10>10を振る。成功した場合礼装を更に+1 常時発動/B.3ターンに1度礼装を獲得)

怪力:特異な筋力の増幅。異常なダメージを誇る。

(D 筋力強化のターンを2ターン追加/B.筋力強化の効果を[筋力3倍]にする/EX.筋力強化効果を[戦闘開始時使用、常時3倍]にする)

カリスマ:指揮能力。自身が象徴となり指揮を向上させる。

(E.自身が味方とする相手のランクをこの戦闘時のみ1上昇 C.全て1ランク上昇/A.1プロセスに1度、任意の相手のダイスを振り直しが可能)

騎乗:様々なものを乗りこなす能力。乗り物であれば対象を問わない。騎兵のクラス特性。

(A.移動に関する値(逃走カウント、移動探知、イニシアチブ、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 騎兵の場合敏捷が1ランク上昇/EX.対象の相手を選択する。その相手が同意した場合、自身の敏捷はその相手と同一になる。双方任意で解除可能)

鬼種の魔:鬼が持つ異能の力。その体現。

(.C.攻撃成功時に、取得している強化・弱体宝具を一つ選び追加で発動/A.取得していない弱体宝具も追加で一つ発動可能)

吸血:文字通り相手の血を吸うこと。そのまま、自分に取り込むことで飛躍的な強化を行う。

(C.攻撃時相手の魔力を-5しその分自分の魔力を回復/B.-10/A.-15/EX.-20)

狂化:理性を対価に、狂おしい程までの暴力を手にするスキル。狂戦士のクラス特性。

(D.ランクを1つ上昇/A.全ステータスを1ランク上昇、LEVELを15まで選択可能。EX.全陣営との交渉不可能。宝具ポイントを100追加。)

軍略:多人数を活用した戦闘を行うスキル。

(B.耐久60のトークン(LEVELは無し。耐久以外の能力値は自身に準拠)を戦闘開始時に動員できる。動員する場合魔力-100され耐久が上限で出現する。宝具使用不可

EX.宝具使用可能・2体・耐久自身準拠のうち一つを選び効果を追加する)

啓示:直感ではない、確かな声を感じその通りに導かれる。

(E.自分に係る判定が発生した場合に相手の値を-1 常時発動/D.-2/C.-3/B.-4/A.-5/EX.-7)

気配遮断:自らの気配を消し、密やかに相手へ接近し攻撃を仕掛ける。暗殺者のクラス特性。

(D.移動等探知に関する補正に+2 常時発動/

A.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にのみ。)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。アサシン以外のクラスでこれを取得する事はできない。/EX.アサシン以外のクラスでも取得可)

原初のルーン:北欧に伝わる魔術刻印。強力な力を秘める。

(A.宝具の全能力効果値を+10)

高速詠唱:魔術の詠唱高速化。口の速さや魔力の構築能力強化。

(E.魔術連撃の取得コスト・魔力消費を-5 常時発動/D.-10/C.-15/B.-20(魔力消費マイナス超過分はその値分回復)/A.-25/EX.-30)

高速神言:神の時代に使われていた言葉。その一言は世界を揺るがす。

(B.1 戦闘に1度、魔術の攻撃回数を1つ追加 /A.1 プロセスに一度1つ追加 )

皇帝特権:特権的能力。皇帝の万能さ、権力を主張しスキルを一時的に獲得。

(D.卓に一度、Eランク以下のスキルを任意タイミングで使用可能/C.Dランク以下/B.Cランク以下/A.Bランク以下/EX.Aランク以下)

仕切り直し:状況を立て直し、自分の環境を整える技能。

(E.卓に1度、任意タイミングで撤退ポイントを+1できる。/D.2度/C.3度/B.4度/A.5度 EX.7度)

自己改造:自らの肉体を変形、改造し目的を達成しようとする技能。

(B.コマンド選択時に宣言する。自分の英霊のランクを1つ下げ1つ上昇)

自己回復:その渴望が掻き立てる。魔力が湧き出ていくスキル。

(E.戦闘時毎ターン魔力+10/D.+15/C.+20/B.+25/A.+30)

心眼:心の眼。相手の行動を予測し…またはかんで回避する。

(D.卓に1度、相手が行う攻撃を回避できる。/A.ガードの効果が次の攻撃を回避になる。貫通の場合ダメージを受ける。)

神性:神との同質性を表すもの。威光や神秘性を身に宿す。

(E.ダメージを+2/D.+4/C.+6/B.+8./A.+10/EX.+15)

陣地作成:自らが優位になる陣地を作成する。

(B.礼装作成時、代わりに陣地を1つ作成可。)

真名看破:相手の英霊としての能力を即座に看破する。ルーラーの特性。

(A.戦闘時、このスキルを使用した相手の英霊の情報を全て入手。)

精神汚染:混濁した精神を持つ。常人ではコミュニケーションすら覚束ない。

(E.弱体宝具の入手可能ポイントを-5する 常時発動/D.-10/C.-15/B.-20/A.-25)

戦闘続行:止まる事もなく戦い続けられる意志、そして身体から溢れ出る力。

このスキルは前のランクの記述を引き継がない。

(D.耐久が減っていない場合強化:ガッツ状態になる(耐久が0になる場合耐久1で止まる) 常時発動/C.卓に1度、耐久が0になった時に強化:ガッツが発動/B.卓に二度、強化:ガッツを発動できる /A.強化宝具[ガッツ](50P)を入手可能になる)

千里眼:物的にも精神的にも見通す力。

(D.相手の回避ダイスを公開 常時発動/C.戦闘ダイスを公開/EX.行動前に相手の行動を公開)

対英雄:アンチ・ヒーロー。主役たる存在に相對するもの。

(B.自分が参加している戦闘中、原作で『主役』のキャラの全ランクを-1。 常時発動)

対魔力:アンチ・マジック。魔術による損傷を受けにくい。剣士のクラス特性。

(D.魔術ダメージ-5 常時発動/C.宝具ダメージ-5/A.魔術・宝具ダメージを-10する。剣士の場合筋力ランク+2/EX.魔術・宝具ダメージを-15する)

単独行動:単独での行動が可能となるスキル。魔力消費を依存しない。弓兵のクラス特性。

(D.1日の魔力消費を-10 常時発動。/A.-20/EX.-30)

諜報:相手を探り、警戒心を薄れさせ、深く奥まで浸透していくスキル。

(B.調査を行う時判明件数+1 常時発動/A.調査を行う時マスター行動が判明する(実質件数3))

直感:シックスセンスを発揮する。見聞色が鍛え上げられた場合、それは予知と同義になる。

(E.自分に対する戦闘力を無効化。常時発動/C.相手の敏捷ダイスを無効化)

道具作成:戦闘や万物に必要な道具を自由に作成できる能力。魔術師のクラス特性。

(D.生産礼装+1 常時発動。/A.礼装作成時、代わりに陣地を1つ作成可。EX.生産礼装+2)

動物会話:動物とのコミュニケーションが可能。語を共にするという事は、共に有るという事だ。

(E.宝具の魔力消費を-5 常時発動。/D.-10/C.-15/B.-20/A.-25/EX.-30)

破壊工作:敵陣営を妨害し、十全足らん状態へと引き下げる能力。

(D.調査時に発動。次の日終了または戦闘時に3ターン経過し解除されるまでランダムな弱体可能ステータス1つを弱体/C.2ステータス弱体/B.3ステータス弱体)

復讐者:相手に恨みを還す。負の感情を秘めた存在。復讐するは我にあり。

(D.戦闘時全員の値を+1する。常時発動。/A.戦闘時全ての値を+2/EX.戦闘時全ての値を+3)

不運:槍兵を表すために新設されたスキル。槍兵のクラス特性。

(A.敏捷が2ランク上昇。運をDまでしか上げることが出来ない。/EX.Bまでしか上げられない)

不屈の意志:このスキルを持った存在はどんな物にも屈しない。そんなガッツを持った存在だ。

(A:HPが0になる時、HP1で耐える。1戦闘に1度使える。)

変化:自らをより戦闘に『適した』状態に姿を変える。

(E. 耐久+10 戦闘開始時発動。上限を突破する。D/耐久+20/C.耐久+30/B.耐久+40/A.耐久+50)

忘却補正:貴方にとって長い年月を経ても忘れ去る事のできない想い、感情、情動。

(D.クリティカルをゾロ目+1でも発動 常時発動。/C.+2でも発動/A.+3でも発動)

魔眼:何らかの怪しい瞳を持つ。

(C.自分のプロセス最初のターン終了時に相手に[弱体:魅了(相手の次の行動を1ターンスキップ)]を付与する。1卓につき1度使える。/B.1卓につき2度使える。/A.1戦闘につき1度使える。/EX.1戦闘につき2度使える。)

魔術:基礎的な魔術の習熟。

(E.魔術を+3 常時発動。/D.魔術を+5/C.魔術を+8/B.魔術を+10/A.魔術を+15)

魔力放出:絶大なる魔力の奔流。

(B.コマンドと組み合わせて使用。可能効果対象を+1 する。魔力を更に 30 消費/A.任意の数追加できるようになる。魔力を追加数 x50 更に消費する)

魅惑の美声:相手を魅了するほどのゆらぎを持つ美声。

(C.プロセス開始時に相手に[弱体:魅了(相手の次の行動を1ターンスキップ)]を付与する。1 卓につき1度使える。/B.1卓につき2 度使える。/A.1戦闘につき1 度使える。/EX.1戦闘につき2 度使える。)

無辜の怪物:イメージによって捻じ曲げられ変貌を遂げた存在。

(E.アイコン変更可、常時発動。/D.宝具の名称も隠ぺい/C.英霊能力も隠ぺい/B.宝具効果も全て隠ぺい/A.陣営に対し調査無効化/EX.コマンドも隠ぺい)

・矢避けの加護:飛び交う物から守られ、当たらない。

(A.筋力ダメージ以外を回避(無効化)する。1 卓につき1度使える。/EX.1卓につき2 度使える)

・勇猛:猛る武勇を示す。

(B.筋力ダイスを+5 上昇。相手から弱体を受けない。常時発動。/A.+10 上昇。/EX.+20 上昇。)

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。

(E.相手から受ける弱体のターンを-1 する。常時発動。/D.-2 する。/C.-3 する。)

## 【均一版ルール】

戦闘力・魔力を6 設定

属性は一つのみ・マスター能力はなし 礼装は1 個でスタートするルール。

均一性が欲しい場合はこちらを。

## 2.Q&A

ゲーム中ロジックエラーが起きた！どうしよう！

→戦闘中であれば対応コマンドをガードに変換してください。

→戦闘中でなければ **choice** で処理の順番を決めてください。

無法とかわけわかんね

→創作宝具を抜きにするためにスキルがある側面もあるので、スキルの点数を強化すれば近いものができるのではないのでしょうか？

ガード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！

襲撃が同時に起き、それが多陣営に影響する場合 **choice**[先,中,後]を行う。 ...(^)?

→例えば、ルウとターが同居をしている場所にシャンクスが襲撃をかけるとします

しかしこの日、ルウはどこかに襲撃をかけています

こういう時に先(ルウが襲撃をかける前なのでルウ&ター)、中(襲撃と同時なのでターのみ)、

後(ルウの戦闘後にシャンクスが来る)を決めるといった形です。

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。