

# 【聖盃戦争 ver2.3】

## 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。**

## 【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

遭遇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

## ver2.3

・アタックの概念追加、状態の表記変更、魔力マイナスペナルティの微修正、永続チャンネルの交渉にて戦闘時のリソース交換を制限、耐久増加

ランサー・ライダーのスキル修正、陣地を戦闘力換算時破壊されるように、陣地記述明確化、天運の強化(振り直し効果)

詠唱の強化(Ⅰコマンドに集中可)、ターン継続・防御の処理を変更、アビリティをパッシブと統合  
連撃をⅠプロセスからⅠコマンド制限に戻す、必中や防御・障壁の状態化、貫通・必中・解除のポイント増加

強化・弱体のランダム追加、ターゲット集中をアタック対象に変更、礼装強化の使い魔を若干強化・代替令呪を聖盃に捧げられないように

陣地内在の追加効果を若干変更・魔力計算の無効化、トラップの探知要件を若干変更、狙撃を調査に付随するパッシブに、

記述の明細化、宝具キャンセルの制限撤廃、複製にスキル獲得を追加、復活のⅠ戦闘制限を撤廃・ポイントを微増

アンチルールの設定拡大、サンプルキャラの更新、同居時の戦闘処理を一旦保留に(全員戦闘扱いへ)

かばうの効果をアタック対応に、同盟の定義を作成、同居も同盟扱いに、襲撃を移動後中立接触発生に変更、調査時の情報入手を無条件に、遭遇を接触に変更し統合

## 【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

## 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どうかも何より自由ッ、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  
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、あるいはハクバとキャベツみたいな感じで英霊とマスターを  
兼ねる事を教える、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発生し、-200を超えるとその瞬間に英霊が消滅する。悲しいだろ

マイナスペナルティの対象	種類	ペナルティの内容
英霊	-	-200 以下になった場合、消滅する。
耐久	上限値	マイナス分だけ減少。
宝具	ダメージ・防御	効果値がマイナス分だけ減少。
	状態付与	「状態:XX-Y」のY(付与ターン数)を-1する。 これが0 以下になった場合、付与後に解除される。

『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	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つのタイミングに1度まで使用できる。 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(自分のキャラの任意のステータスの値・任意の行動の対象の内一つを選択し常に+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。

【身体はどこかに3画浮き出る、契約した自分の英霊に従えるための文様】

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(^ ^)

とは言っても基本英霊は自分で操作するんだから気を付けるも何もないんすがね…

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	<ul style="list-style-type: none"><li>・マスターの魔力を+200する。</li><li>・英霊の耐久を+200する。</li><li>・受けている封印・弱体効果を1つ解除する。</li><li>・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。</li><li>・自分に対して行われた狙撃の効果を無効にする。</li><li>・任意の命令に英霊に従わせる(フレーバー)。</li><li>・英霊を自決(消滅)させる。</li></ul>
2画	<ul style="list-style-type: none"><li>・その場所から自身の陣営のキャラ全てを即時撤退させる。</li></ul>
3画	<ul style="list-style-type: none"><li>・英霊1体の耐久が0になった時にのみ使用できる。</li></ul> 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。 このチャネルでの交渉は戦闘状態の時、何らかの数値が増減するやり取りは行えない。

『逃走』 初期数量→0 戦闘時に逃走を行う、戦闘力を消費する事で増加。

【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 1 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と一緒に他の場所に移動するもんだと思って欲しいんすがね…

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聖盃戦争から取り除かれる 悲しいだろ

ホームクルスに負傷が溜まった場合はなんか上手い事解釈しろ(人間としての身体が死亡した等)

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→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、封印が付与されるターンも-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、ランクがE+以下の場合天運の能力値は『-1』になる(結果値が下限を下回る場合下限の値扱いとなる)』

### ◆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を+1する。

朝行動、また戦闘時にインシアチブが他陣営と同じ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の値を+2まで増加できる。

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中だった場合、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(戦闘時に与えた負傷は含まない)

であり、判定は自身が攻撃を命中させた数・調査を行った回数分行う事ができる

## ◆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:道具作成…礼装作成数を+1、魔術の能力値を+5

朝行動で現在いる場所に礼装の代わりに陣地を作成できる』

### ⇒『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判定を行わず陣地を作成できるようになる。

陣地は重複して作成でき、「作成者」は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。
- ・任意のタイミングで陣地を一つ破壊し、戦闘力を3獲得する。  
この戦闘力は時間帯変更時に失われる。
- ・自身の礼装作成ダイスの出目を「陣地の個数まで」増減できる。
- ・1戦闘に1度、プロセス開始時に詠唱を+1できる。

また「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。

- ・この場所に存在する自身が「作成者」の全ての陣地を破壊し、  
この場所に滞在している全員に [陣地の個数\*10] ダメージを与え、逃走を+1する。

陣地のある場所に作成者がいない場合、「陣地のある場所に滞在する陣営(先着順)」が「作成者」の代わりに上記の効果を利用できる。

### ◆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。』

またこの英霊はデータ作成時 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い』

### 『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	300	35	4	300
10	A+	65	21	250	30	3	200
9	A	60	17	210	25	2	200
8	B+	50	13	170	22	2	170
7	B	45	11	140	20	1	170
6	C+	40	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

### 『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(^^)

『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

このダイスがゾロ目の場合、クリティカルが発生する 怖い

➡『クリティカル』

この行動は貫通となり、対象の英霊は[状態:スタン-特(付与者のアタック終了時まで)]となる

・敏捷 初期値→敏捷の能力値

【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・上限値→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になると英霊は消滅することを教える

礼装や令呪を使っても上限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事を教える

魔力がマイナスになるとその値だけ上限が下がるので注意してくれ(^^)

『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天運の値まで+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)

また誰かがダイスを振った時に天運を1消費(0以下にはならない)する事で、ダイスを再度振り直させる事ができるぞ

『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・上限値→0 魔術のランクが C,B,A,EX 以上の場合上限がそれぞれ 1 増加する。

【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コマンドを同時に組み合わせて使用する事を許そう ただし1度のコマンドで追加できるのは1種類につき1つのみ

(例: 魔術攻撃(詠唱:魔術攻撃、詠唱:ガード)→逃走→魔術(詠唱:宝具「～」) 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、宝具によって付与できるターンが減少。

魔力不足が 200 を超えると英霊は消滅する

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(^^)

## 【計算用用語の解説(ほぼ運営専用)】

### 『能力値』

ダイス・ランクなどから産出する、英霊の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	$(1d50 + 10[\text{礼装によるもの}]) / 2[\text{ガードによるもの}]$	= 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4つがある事を教える

### ◆『パッシブ』

指定されたタイミングで効果を適用できる

### ◆『アクティブ』

「コマンド:宝具」で使用できる

### ◆『カウンター』

アタックが自身に行われた時使用できる

自身、またはアタックを行った相手を対象として宝具を使用する

カウンターで使用した効果は相手のコマンドと同タイミングで処理される

### ◆『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

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てよい事を教える

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』

宝具は特別な記載がない場合、**使用するとに[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、効果を適用する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

### 『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」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)

## 『状態』

おれはバウンティラッシュの緑シャンを認めない

状態とは状態変化全般の事を表し、付与されたキャラは状態に応じた効果を受ける事を教える  
毒とか感電とかのデバフもあれば強化みたいなバフもあるんすがね...

状態の表記は以下のフォーマット例に則って記載する

共通	状態名	効果値(記載なしの場合存在しない)	効果ターン数(特の場合は記載に従う)
状態:	防御	100	-2
状態:	毒		-特(戦闘終了時)

[効果ターン数]に記載された内容が終了した時状態は解除される事を教える

また、同じ効果の状態は記載が無い場合重複せずターン数だけが初期化されるぞ

「特(XX)」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

## 『アタック』

自分以外を対象に行われる「筋力攻撃」・「魔術攻撃」・「魔力奔流」・「宝具」の総称

## 『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】

対象に「状態:防御X-2」を付与する。Xの値は[割り振ったポイント\*2]となる。

#### ⇒『状態:防御X』

受けるダメージをXの値だけ減少する。

「コマンド:ガード」が行われていた場合、ダメージの半減後にこの効果は計算される。

『派生』

必要ポイント	差異部分(Xの値は[割り振ったポイント*2])
任意	「状態:防御X-2」を付与する
任意*Y	「状態:防御(X/Y)-(1+Y)」を付与する

### ・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】

対象に「状態:障壁X-特(ダメージの発生するアタックを受ける)」を付与する。Xの値は[割り振ったポイント\*2]となる。

#### ⇒『状態:障壁X』

対象が次のアタックで受けるダメージをXの値だけ減少する。

「コマンド:ガード」が行われていた場合ダメージの半減後にこの効果は計算する。

### ・ダメージ半減 ポイント→200 「パッシブ」

【自身が受ける筈であった因果を魔力によって押し潰し、致命を避ける】

この宝具のポイントによる魔力消費は計算されない。

相手のアタックにより自身の耐久が減少する時に使用できる。

[減少する値の半分]だけ魔力を消費し、自身の耐久が減少する値を半減する。

### ・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、「コマンド:筋力攻撃」・「コマンド:魔術攻撃」のどちらか一つを追加で行う。追加するコマンドは1つのコマンドにつきそれぞれ1回までしか追加できず、どちらを追加するかはコマンド選択時に決定する。

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、組み合わせる対象となるコマンドは宝具作成時に選択し(コマンド選択時に宝具を使用する・しないは選択可能)、アクティブ宝具扱いとする。



・**ターン継続** ポイント→組み合わせた宝具のポイント\*(X-1)(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】

組み合わせた宝具の効果を以下に変更する。「この状態が指定する対象」はコマンドの設定時に決定する。Xの値は宝具作成時に決定すること。

「{状態:自分のターン開始時(ターン継続を除く宝具の効果)を対象に与える-X}を自身に付与する」

『派生』

必要ポイント	差異部分
組み合わせた宝具のポイント*X-1	「状態:自分のターン開始時(ターン継続を除く宝具の効果)を対象に与える-X」 を自身に付与する
組み合わせた宝具のポイント*5	「状態:自分のターン開始時(ターン継続を除く宝具効果)を対象に与える-特(戦闘終了時)」 を自身に付与する

作成例:

【「宝具:40 ダメージ」(40P)に「宝具:ターン継続」を $(40*(4-1)=120P)$ で組み合わせる】

→「状態:(自分のターン開始時 40 ダメージ)を対象に与える-4」を自身に付与

【「宝具:敏捷強化」「宝具:障壁 50」 $(50+25=75P)$ に「宝具:ターン継続」を $(75*(2-1)=75P)$ で組み合わせる】

→「状態:(自分のターン開始時 [状態:敏捷強化-4][状態:障壁 50-特(ダメージの発生するアタックを受ける)]付与)を対象に与える-2」を自身に付与

・**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。

・**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】

自身が「筋力攻撃」「魔術攻撃」「宝具」「かばう」の対象を選択する時使用できる。

その対象を任意の数だけ追加できる。

対象を増やした行動が行われた時、魔力を[{追加した対象の数}\*30]消費する。

・**貫通** ポイント→80 「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コマンドは相手の「状態:防御」「状態:障壁」「宝具:回避」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、組み合わせる対象となるコマンドは宝具作成時に選択し、通常のコマンドとは別にアクティブ宝具扱いで所持する。

・必中 ポイント→50 「アクティブ」

【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】

対象に「状態:必中-3」を付与する。

➡『状態:必中』

この状態を受けているキャラは相手の「宝具:回避」の影響を受けない。

・回避 ポイント→150~200 「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】

この宝具のポイントによる魔力消費は計算されない。

2d10>15 の判定を行い、成功した場合その相手のコマンドの効果は自身に適用されない。

出目の合計が2の場合、この値は変更できない。

『派生』

必要ポイント	差異部分
150	2d10>15
150+[10*X](Xは上限5)	2d10>[15-X]

・強化 ポイント→50~100 「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「状態:強化 X-4」を付与する。

倍化するステータス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
50	倍化する能力値は「宝具作成時」に選ぶ
70	倍化する能力値は「コマンド選択時」に choice2[筋力・敏捷・魔術・天運]で選ぶ
100	倍化する能力値は「コマンド選択時」に選ぶ

➡『状態:強化 X』

英霊の耐久・宝具を除く任意のステータス(X)一つを倍化する。

・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「状態:ブースト X-4」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 X』

英霊の耐久・宝具を除く任意のステータス(X)一つのランクが倍化する。

倍化ランクは必要点を倍化したものを参照する事。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無い】

対象とした英霊に「状態:弱体 X-3」を付与する。

半減する能力値は「コマンド選択時」に選ぶ。

⇒『状態:弱体 X』

英霊の耐久・宝具を除く任意のステータス(X)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「状態:封印 X-3」を付与する。

X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	封印するコマンドは筋力攻撃・魔術攻撃・宝具から一つを「ランダム」に選ぶ
150	封印するコマンドは筋力攻撃・魔術攻撃・宝具から一つを「宝具作成時」に選ぶ
250	封印するコマンドは筋力攻撃・魔術攻撃・宝具から一つを「コマンド宣言時」に選ぶ

⇒『状態:封印 X』

【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】

Xで指定されている行動は状態が解除されるまで使用できない。

・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】

対象とした英霊に「状態:封印 X-2」を付与する。

Xは対象の持つスキル一つをランダムに選ぶ。

『派生』

必要ポイント	差異部分
130	対象の持つスキル一つを「ランダム」に選ぶ
160	対象の持つスキル一つを「既知のスキル」から、または「ランダム」に選ぶ
250	対象の持つスキル全て、または「既知のスキル」から任意の数だけ選ぶ。

・燃烧 ポイント→20 「パッシブ」

【炎の力によって相手を焼き焦がす】

戦闘時、自身がアタックを行った後にその対象へ使用できる。

対象に「状態:やけど-特(戦闘終了時)」を付与する。

⇒『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「状態:ターゲット集中-4」を付与する。

➡『状態:ターゲット集中』

他の英霊がアタックを行う時、この状態が付与されている英霊はその対象1つを自身に変更する事ができる。

・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」の宝具を一つ指定する。

対象に「状態:エンチャント(指定した宝具の効果)-3」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』

アタックを行った時に対象へ指定した宝具の効果も行う。

この効果で行ったアタックに対しエンチャントの効果は発動できない。

・毒 ポイント→20 「パッシブ」

【内側から英霊を蝕む異常物】

この宝具は一つのアタックにつき一つまでしか使用できない。

自身がアタックを行った時その対象へ使用できる。対象に「状態:毒-特(夜終了時)」を付与する。

➡『状態:毒』

自分のターン経過、または時間帯が終了する度に5ダメージを受ける。この状態は重複する。

・呪い ポイント→20 「パッシブ」

【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】

この宝具は1時間帯に1度しか使用できない。

「コマンド:調査」を行った時その対象へ使用できる。対象に「状態:毒-特(夜終了時)」を付与する

・感電 ポイント→30 「パッシブ」

【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、アタックを行った時に使用できる。

対象に「状態:感電-3」を付与する。この宝具は一つのアタックにつき一つまでしか使用できない。

➡『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-2」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。

・**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】

この効果を持つ宝具をキャラは1プロセスに1度しか使用できず、1つまでしか取得できない。  
対象の次のターンのコマンドをガードに変更し、「状態:スタン-1」を付与する。

・**解除** ポイント→50～80 「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】

対象とした場所のトラップ、または対象に付与されている状態を全て解除する。

『派生』

必要ポイント	差異部分
50	状態を全て解除する。
80	状態を任意の数だけ選んで解除する。解除する状態はコマンド実行時に決定する。

・**回復** ポイント→40～120 「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】

任意のタイミングで使用できる。この宝具のポイントによる魔力消費は計算されない。

魔力を任意の数消費する事で、自身の耐久を任意のタイミングで[消費した魔力\*2]回復できる。

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
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。
120	魔力を任意の数消費する事で、自身の耐久を任意のタイミングで[消費した魔力*2]回復できる。 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→30～50 「パッシブ」

【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
30	礼装を1つ得る。
50	礼装を2つ得る。

### ・礼装強化 ポイント→70 「パッシブ」

【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

「礼装の獲得を無効化する」または「自身の礼装を一つ消費する」ことで使用できる。

以下の「強化礼装」から一つを選び、取得する。

#### ⇒『強化礼装』

任意のタイミングに使用できる。取得した強化礼装の種類・所持個数は秘匿保存すること。

名称	効果
使い魔	任意の場所へ三回分の「コマンド: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して使用できる。 英霊は「状態:加護-特(状態の付与を他者から受ける)」となる。
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。 代替令呪で作成した令呪は聖盃に捧げる事はできない。

#### ⇒『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】

状態の付与を他のキャラから受けた場合、その効果を無効にする。

### ・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】

この宝具のポイントによる魔力消費は計算されない。

陣地を自陣営のキャラ、あるいは同居中のキャラが同意した場合そのキャラにも設置できる。陣地の権限は設置されたキャラが所有する。キャラに設置された陣地効果の適用は同居者にも可能。

『派生』

必要ポイント	差異部分
70	-
100	また、キャラに陣地を設置した作成者がそのキャラと同じ場所にいる場合、 任意のタイミングで1度だけ、そのキャラの陣地の効果を2倍にできる。 時間帯が変更するごとにそのキャラの陣地は1つずつ消滅し、 陣地が0になった時そのキャラの耐久は0になる。

### ・追加調査 ポイント→20 「パッシブ」

【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に使用できる。追加で1回「コマンド:調査」を行える。

・トラップ ポイント→30 「パッシブ」

【気取られず背後に這い寄り運命を刈り取る】

「現在滞在している場所」または「この時間帯に調査を行った場所」に使用できる。

戦闘時に行える「コマンド:筋力攻撃」「コマンド:魔術攻撃」「コマンド: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宝具使用時と同様の魔力消費を行うこと。

トラップは「次の時間帯」または「次のプロセス」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消滅する。

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、再設置する事も可能。

その場合、再設置前のトラップの情報は効力を失う。

この宝具は1時間帯に1度しか使用できない。

#### ➡『トラップ』

設置されている場所で発生した戦闘の開始時、またはプロセス開始時に使用できる。

任意の対象に対し、設置時に指定したコマンドを使用する。

この効果は設置を行ったキャラが戦闘に参加していない場合でも使用できる。

「設置場所にコマンド:調査を行う」「設置場所でキャラが警戒中」「接触中の相手が設置を行う」の場合、そのキャラは設置されているトラップの情報を得る。

トラップの情報を入手している場合、以下の処理を適用できる。

タイミング	方法	効果
トラップの発動時	2d10>10に成功する	自身に対する効果の無効化
その場所に調査を行った時		
宝具使用時	[宝具:解除]を場所に使用する	解除

#### ➡『設置』

その場所に「トラップ」を置いている事を示す。

・**狙撃** ポイント→100 「パッシブ」

【並大抵の英霊では届き得ない距離を超え、戦闘を介さず致命的な一撃を与える】

「コマンド:調査」によって陣営の情報を入手した時に使用できる。

戦闘時に行える「コマンド:筋力攻撃」「コマンド:魔術攻撃」「コマンド:宝具」の内一つを選び、その場所に滞在している陣営に対し行う。

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。

狙撃された陣営は、以下の判定に成功した場合狙撃を無効化できる。

複数の条件を満たしている場合、各条件ごとの判定を行ってよい。

条件	判定
警戒中	2d10>10
「宝具:回避」を所持している	宝具使用時と同値
令呪を1画消費する	なし(成功扱い)

・**魔力軽減** ポイント→任意 「パッシブ」

【魔力の補填先は自然エネルギーや信仰、あるいは感情や人の魂、聖盃から直呑みで】

この宝具のポイントによる魔力消費は計算されない。

夜の魔力回復時、[割り振りポイントの半分]だけ魔力が回復する。

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。

・**宝具キャンセル** ポイント→300 「パッシブ」

【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。

・**ドレイン** ポイント→任意 「パッシブ」

【相手に与えた損傷だけ自身を癒す、嗜虐的な嗜好の表れ】

この宝具のポイントによる魔力消費は計算されない。

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度に回復できる耐久は割り振ったポイントまで。

・**ステータスアップ** ポイント→任意\*50 「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る】

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。



・複製 ポイント→150～250 「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。

自身に「状態:複製(選択した内容)-特(任意)」を付与する。

➡『状態:複製』『スキル:複製』

自身のステータスはそのステータスと同一になる、またはその宝具を使用できる。

複製の効果中英霊は「状態:やけど-特(複製中)」となり、この効果で得た宝具は魔力の消費が倍となる。複製の効果は任意のタイミングで終了できる。

『派生』

必要ポイント	差異部分
150	自身に「状態:複製(選択した内容)-特(任意)」を付与する。
250	自身は「スキル:複製(選択した内容)」を得る。

・復活 ポイント→110 「パッシブ」

【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。

・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】

宝具作成時に聖盃戦争で行える「コマンド」または「筋力攻撃」「魔術攻撃」「宝具」「スキル」「状態」から一つ指定する。

選択した内容の効果は自身に対しては無効化され、自身が行う場合も無効化される。

## 【サンプルキャラ】

\*I 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(60)=60P 消費魔力:30	アクティブ
対象に「状態:防御60-3」を付与		

### 所持宝具2

『それはとっても嬉しいなって』	ダメージ(70)+貫通(80)=150P 消費魔力:75	アクティブ
70ダメージ(相手の「状態:防御」・「状態:障壁」・「宝具:回避」の影響を受けない)		

### 所持宝具3

『コネクト』	解除(50)=50P 消費魔力:25	アクティブ
その場所のトラップ、または対象に付与されている状態を全て解除する。		

### 所持宝具4

『円環の理』	範囲拡大(40)=40P 消費魔力:なし	パッシブ
自身が「筋力攻撃」・「魔術攻撃」・「宝具」・「かばう」の対象を選択する時使用できる。 その対象を任意の数だけ追加できる。 対象を増やした行動が行われた時、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の値を+2まで増加できる。』

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中だった場合、失敗する』

LEVEL6=26点 ( $1+1+1+3+1+1+9=26$ )

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』	防御(70)+カウンター(60)=130P 消費魔力:65	アクティブ カウンター
対象に「状態:防御140-2」を付与		

所持宝具2

『物資調達』	礼装増加(50)=50P 消費魔力:25	パッシブ
「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 消費魔力:10	パッシブ
朝のコマンド選択時に使用できる。追加で1回「コマンド:調査」を行える。		

＊3 マミ クラス:キャスター

『スキル:道具作成…礼装作成数を+1、魔術の能力値を+5

朝行動で現在いる場所に礼装の代わりに陣地を作成できる』

LEVEL8=28 点(1+5+4+10+1+7=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	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(4+1 宝具補正)	120	宝具	B(7)	170

所持宝具1

『マスケツ銃』	強化(50)+防御(10)+連撃(30) =90P 消費魔力:45	アクティブ カウンター
対象に「状態:強化(魔術)-4」「状態:防御 20-2」を付与する。 「コマンド:筋力攻撃」・「コマンド:魔術攻撃」のどちらか一つを追加で行う。		

所持宝具2

『ティロ・フィナーレ』	連撃(30) =30P 消費魔力:15	アクティブ
「コマンド:魔術攻撃」に加え、 「コマンド:筋力攻撃」・「コマンド:魔術攻撃」のどちらか一つを追加で行う。		

所持宝具3

『”身体が軽い”』	ステータスアップ(50)=50P 消費魔力:なし	パッシブ
耐久を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。		

＊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、封印が付与されるターンも-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)	210	宝具	C(4+1 クラス補正)	150

所持宝具 1

『剣撃』	連撃(30)=30P 消費魔力:15	アクティブ
「コマンド:魔術攻撃」に加え、 「コマンド:筋力攻撃」・「コマンド:魔術攻撃」のどちらか一つを追加で行う。		

所持宝具 2

『治癒』	ステータスアップ(50)=50P 消費魔力:なし	パッシブ
魔力を任意の数消費する事で、自身の耐久を任意のタイミングで[消費した魔力*2]回復できる。 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。		

＊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)	-1(クラス補正)
耐久	E+(2)	90	宝具	A(9)	200

所持宝具 1

『幻影』	回避(200)=200P 消費魔力:なし	パッシブ
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。また任意のタイミングに使用できる。魔力を任意の値消費する事で、英霊の耐久を[消費した魔力*2]回復できる。		

＊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。』

またこの英霊はデータ作成時 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い』

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)	250	宝具	C(4+1 クラス補正)	150

所持宝具1

『不意打ち』	貫通(80)=80P 消費魔力:40	アクティブ
「コマンド:筋力攻撃(相手の「状態:防御」・「状態:障壁」・「宝具:回避」の影響を受けない)」を行う		

所持宝具2

『犯す』	連撃(30)=30P 消費魔力:15	アクティブ
「コマンド:筋力攻撃」に加え、 「コマンド:筋力攻撃」・「コマンド:魔術攻撃」のどちらか一つを追加で行う。		

所持宝具3

『喰う』	ドレイン(40)=40P 消費魔力:なし	パッシブ
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度に回復できる耐久は40まで。		

＊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を+1 する。

朝行動、また戦闘時にイニシアチブが他陣営と同じ場合自身が最優先される』

LEVEL10=30 点 (9+3+5+1+1+11=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	A(9)	60	魔術	E(1)	1
敏捷	D(3)	8	天運	E(1)	0
耐久	C(5)	120	宝具	EX(11)	300

所持宝具 1

『失せろ』	貫通(80)+弱体(50)+ダメージ (100)+連撃(30)=260P 消費魔力:130	アクティブ
<p>この宝具は相手の「状態:防御」・「状態:障壁」・「宝具:回避」の影響を受けない。 100 ダメージを与え、「状態:弱体 X-3」を付与する。半減する能力値(X)は「コマンド選択時」に選ぶ。</p> <p>「コマンド:筋力攻撃」・「コマンド:魔術攻撃」のどちらか一つも追加で行う。追加するコマンドは1つのコマンドにつきそれぞれ1回までしか追加できず、どちらを追加するかはコマンド選択時に決定する。</p>		

所持宝具 2

『覇王色の覇気』	範囲拡大(40)=40P 消費魔力:なし	パッシブ
<p>自身が「筋力攻撃」・「魔術攻撃」・「宝具」・「かばう」の対象を選択する時使用できる。 その対象を任意の数だけ追加できる。 対象を増やした行動が行われた時、魔力を[追加した対象の数]*30消費する。</p>		

## 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:

筋力の能力値でダイスを振り([1d 筋力])、出目のダメージを対象に与える  
このダイスでゼロ目が出た場合、筋力による攻撃はクリティカルとなる

### 2.魔術攻撃:

魔術の能力値分、対象に「ダメージ」または「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つ溜まった時自分の英霊一体を撤退させる

### 5.宝具:

「アクティブ」宝具を一つ使用する(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、指定したキャラを対象に行われる「アタック」は自分が受ける  
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開始できる  
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[消費した魔力/4]のダメージを与える

## ・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プロセスを開始、イニシアチブ順に各英霊のコマンドを処理していくぞ

公開される内容はコマンド名のみであり、コマンドの対象・宝具の種類などは公開されない

カウンター宝具・パッシブ宝具・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ものを使用する場合は運営がそのタイミングを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う、[状態:封印]でコマンドを封印されているなどで無意味になったコマンドはそのターンを処理する時に自動的にガードへと置換されるぞ

## ・計算式

$$(\text{ダメージ} + \text{礼装ダメージ}) / 2 \{ \text{ガードを行っていたら} \} - [\text{状態:防御}] - [\text{状態:障壁}] - \text{礼装軽減}$$
$$= \text{受けるダメージ} - / 2 \{ \text{「宝具:ダメージ半減」を使用していた場合} \}$$

## ・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

ダメージを受けるコマンド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を対象にはコマンドは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「同盟」となっている場合、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0以下になった場合は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

## 『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[choice 筋,敏,耐,魔,運]を振り出目のステータスが1ランク上昇するぞ(上限以上にはならない)

## 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確認完了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

↓

運営による確認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。抽選から漏れた英霊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  
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

↓

【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、同居となる事も教える

『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]

ちなみに「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」は『滞在』

「キャラ同士が一時的に同じ場所にいる状態」は『接触』と呼ぶ事も教える

接触の種類	内容
接触	キャラ同士が一時的に同じ場所にいる状態の総称。
友好接触	この接触中、戦闘は行えない。
中立接触	この接触中、誰かが宣言した場合戦闘を開始できる。
敵対接触	この接触中、戦闘を必ず起こさなくてはならない。

## 『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、滞在しているマスターはそれぞれ

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』かどうかは「自身が滞在している」または「その場所に調査を行う」ことで判明する事を教える

## 『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(そうじゃなくても客観的にそう見える)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して同居中の陣営は「同盟」を結ぶことになる

同居中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、その権利を持つ陣営)が同居相手にも適用するかを決定できる。 朝行動に「コマンド:陣地破壊」を選ぶ事が可能となり、同居先にある陣地はこのコマンドをで破壊が可能。 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、或いは許諾を得ると破壊される。 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、それらの陣営から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。

## ➡『同盟』

【場を同じくして盟とする、運命共同体の一種の形。永いものもあれば短いものもあり、はたまた聖盃のように歪な形態を取る事も】

陣営同士の協力が行える事を教える

同盟を結んだ相手の戦闘に1プロセス目から乱入が行えるぞ

同盟の破棄は同盟中の陣営が宣言すれば任意のタイミングで一方向的に破棄できるぞ

その場合、相手に同盟の破棄は通知される事を教える

## 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う。

その後、コマンドによって発生する接触・移動を処理する。

接触は可能な限り並行的・同時に行い、順番の前後が発生してしまう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で優先的に処理がされ、終了次第次の接触に移る。

例:)シャンクスとルウが同時に陣営の存在が無い[住宅地]を調査し移動を選択。この時点でシャンクスとルウで中立接触が確定している状態ですが、ベックマンが[住宅地]に襲撃を宣言していた為、中立接触は敵対接触に置き換わりシャンクス・ルウ・ベックマンが接触を開始します。

またヤソップのいる[公園]にロックスターが襲撃を行い、敵対接触が発生します。

これら二つの接触は別のタブで同時に処理を行います。

二つの接触が終わった後、ヤソップは先ほどの移動を諦めて戻ったルウのいる[ホテル]に襲撃を行い敵対接触が発生しました。

ロックスターの陣営は「ライダー」だった為、ヤソップに対するロックスターの襲撃が優先されヤソップの襲撃は後回しになったのでした。

## ・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

コマンドを行ったマスターに「状態:警戒-特(次の日の夜)」が付与されるぞ

➡『状態:警戒』

『効果』
マスターは非戦闘時に気配遮断による負傷を受けない。
「コマンド: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」によりアタックを受けた時、 $2d10 > 10$ に成功すればその効果を無効化できる。
滞在場所に陣地破壊が行われた時、滞在場所でその相手との中立接触を発生させる事ができる。
滞在場所に「宝具:トラップ」が存在する場合、設置されているトラップの情報を得る。

### 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獲得数は2つとなり、また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

調査を行った時、その場所に『移動』が出来る事も教える

また調査はコマンド選択時「礼装の消費」及び「宝具:追加調査」を使用する事でも行えるだろ

入手できる情報は以下の通りだ

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
		その場所に存在する霊地について
		その場所に存在する陣地について
		その場所に存在するトラップについて

またその場所に陣営が存在する場合、一陣営を指定して以下の情報のうち一つを入手するぞ

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
ランダムに一つ (入手済みの物は含まない)	陣営の全情報を入手していない	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

調査対象とした陣営の全情報を入手している場合、入手する情報は上のものではなく以下となる

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	陣営の全情報を入手している	マスターの今朝に選んだコマンド
		英霊のステータス

また礼装による調査を行った時、その夜にその場所で魂喰いが行われた場合以下の情報を得る

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	・礼装を消費しての調査である ・当日の夜に調査先の場所で魂喰いが行われる	魂喰いがその場所で行われた事
		その場所で魂喰いを行った陣営

### 『移動』

調査を行った場所に移動し、自身の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、調査場所に他陣営がいる場合も許諾を得ていれば移動が行え同居できる事を教える



#### 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)

・永久同盟(二人になるまで、または最後まで「同盟」を結ぶ)

・一時的同盟(条件を付帯して「同盟」を結ぶ

ある陣営に対して、何回行う、何日目まで、～が発生するまで

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)

・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「コマンド:交渉」を行う必要があることを教える

セルフギアスクロールが破られた事は結んだ全陣営に通知されるが、どの陣営が破ったかは通知されないことも教える

#### 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、その場所に存在する全陣営と中立接触を発生させる事を教える

戦闘終了時にその場所に残っている陣営は、移動先に滞在することが出来ることも教える

誰もいなかった場合は敵対接触は発生しないだろ その場合も移動先への滞在が可能だ

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

「コマンド:襲撃」を選択した陣営が襲撃を受けた場合、その敵対接触終了時に自分の「コマンド:襲撃」をキャンセルする事も可能なので連戦が厳しい場合は覚えておいて欲しいんすがね...

## 【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。ターさんは誰とも接触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!好きな出目に変更できる(接触の場合陣営も指定できる)

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

接触を行う場所は、昼 1, 昼 2 と発生した接触毎に分けられ、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こと

接触が行われている際、接触している相手と秘匿・公開問わず交渉を行っても良い事を教える

その場合交渉を行う旨を何らかの形で描写する必要があり、その上で交渉に入りその内容を運営に報告してくれ(^^)

## 【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:

サーバントと魔力の経路(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」という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魂喰い陣営が滞在する場所でそれらの陣営と中立接触が発生だ

介入されない、または中立接触によって相手が引き下がった場合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、中立接触の交渉によって取りやめた場合はそ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ぞ

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:包囲網」が発生し、全陣営に

・マスター・英霊のステータス情報

・どの場所に包囲網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の効果に従い魔力を回復する

この時滞在している場所に霊地や陣地がある場合その効果分追加で魔力が回復するぞ

その後[英霊の LEVEL\*10]だけ魔力を減少する。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  
『夜時間フローチャート』

コマンドを選択➡(発生していれば)魂喰いの介入を行うかどうか・魂喰いの処理➡コマンドによる魔力回復➡陣地・霊地による魔力回復➡[英霊の LEVEL\*10]だけ魔力を減少➡秘匿で消費していた魔力と礼装を盤面のコマに反映➡翌日へ

## 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□ ㊄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(^^)

### ・英霊が残された場合

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】

マスターもいねえのにまともに戦える訳ねえだろうがァ!

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

また、残留魔力は再契約後には消滅する事を教える

### ・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、接触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

## ➡『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(^^)

## ➡『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、接触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

## ・ホムクルスの場合

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  $6 \times 2$  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。

・**接触**: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**:サーバントの略語。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ません。

### 耐久が0、魔力が-200以下になった場合の消滅タイミング:

→その状況を作り出したコマンドの処理が終了した時に英霊は消滅します。

条件を満たした場合、消滅を防ぐ効果(令呪3画消費など)が存在しない場合消滅は確定します。

### 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(スキル:騎乗)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

### [状態:]の付与ターン数がルール上処理できない形だった場合、どのように処理されるのか

(例:魔力不足で自宝具の付与ターンが-1されるが、[-特(戦闘終了時)]と指定されている場合)

→-1が出来ない以上、処理は行われません。

### [状態:特(~を受けた)]は具体的にどのタイミングで処理されるのか

→他の状態と同様に、[~を受けた]行動の処理終了時に解除されます。

### [状態:]を受けているキャラに解除を行った時、状態はいつ解除されるか

→コマンドの結果解除が行われるため、そのコマンドの処理終了時に解除されます。

行動の処理は 発動者→対象 の順番で行われる為、自身の行動とは異なり処理順を変更しても相手の状態には寄与できません。よって対象がその行動を処理するまでは解除は行われません。

**「アクティブ」と「カウンター」など、効果の使用タイミングが異なるものを組み合わせた場合どのような運用が可能か**

→どちらの宝具に準拠したタイミングでも効果は使用可能です。

しかし、そのタイミングで適用できない効果は部分的に効果を発揮しない事があります。

その場合でも消費する魔力は通常時と同様です。

**「カウンター」と発動タイミングが設定されている宝具は、本来行われたかどうか分からないコマンドにも使用できるのか(例:調査など)**

→行えない。該当のコマンドが行われたと判り、またそのコマンドの処理時でなければ不可能。

**「カウンター」時に状態付与と「宝具:解除」がそれぞれ行われた場合**

→同タイミングで処理が行われるため、状態はカウンター後に解除されます。

**「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ります。

**「宝具:行動不能」などプロセスや時間帯での制限が存在する宝具をエンチャントした場合**

→エンチャントはその宝具の効果を発揮する為、制限もその宝具と同様の物が適用されます。

**「状態;エンチャント」で使用したダメージの処理**

→エンチャントはその宝具の効果を発揮する為、宝具ダメージ扱いとし対魔力が適用されます。

また、宝具効果を実施するものである事から魔力不足による減衰も同時に受けます。

**「状態:必中」の英霊が「宝具:回避」を持つ英霊を「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ません。

**「宝具:複製」によって付与される「状態:やけど」が解除された場合**

→複製の効果を終了していない場合、再度「状態:やけど」を自身に付与します。

**「宝具:アンチルール」によって無効化されたコマンドはアタック扱いになるか**

→コマンドが無効化される為、アタック自体が行われていない扱いとなります。

よって、「宝具:毒」などアタック時に使用できる効果はお互いに使用できません。

**「宝具:アンチルール」によって[コマンド:ガード]を無効化した場合の処理**

→アンチルールを所持する場合でも相手のコマンドそのものは無効化されません。

相手にダメージを与える時「自身の与えるダメージ」が半減されると解釈され、アンチルールの適用下となりダメージ半減効果は無効化されます。

また、封印などによって自身のコマンドがガードに変換された場合、「コマンド:ガード」は行われますがガードの効果は無効化され適用されません。

## 戦闘時、プロセス開始時など使用タイミングが定められている行動の処理

→使用タイミングに則っていればどの順番で処理を行っても構いません。

例えば戦闘力で逃走を追加する場合、自分のターンである為コマンドの処理後を指定しても問題ありません。

また同一コマンドで「宝具:強化(筋力)+連撃(筋力攻撃)」を行った場合も、「状態:筋力強化」を自身に付与した後で連撃による「コマンド:筋力攻撃」が可能です。

## ・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・止揚について
- ・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)
- ・アクティブ宝具を朝にも使えるようにしたい 特に強化とか ターンをどう解決するかが問題
- ・スキル等による無限リソースの発生をどうにかしたい(上級ルルブで対処すべき?)
- ・清書(千代の富士 進捗 5%)

## 【出典】

[TRPG-OCL-Rule/ルルブ\\_t\\*t/聖盃関係 at master · ShanShan1129/TRPG-OCL-Rule · GitHub](https://github.com/SHANSHAN1129/TRPG-OCL-Rule)

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…