

【聖盃戦争 上級ルルブ ver2.1】

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。

そんな噂を聞きこの街にやって来たあなたの端末に、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、画面は明滅する。

暗くなったかと思えば、再度開かれ。それを繰り返すつどに五度。

端末は告げる。

闇を帯びて。

『其れ』から飛び出してきたのは、貴女の導き手。

『問おう、おまえが俺のマスターか?』

聖盃戦争を続けよう

貴方を導く為に—————

【バージョン】

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。賞金稼ぎの強化。マスター能力均一用ルール追加。

Ver1.2:スキル実装(仮)

Ver2.0:各部マスター能力、スキルの性能修正、注記・裁定の追加、シナリオ版ルールの追加

Ver2.1:マスター能力及びスキルの性能修正・追加、注記・裁定の追加

IOP 等拡張ルルブの一部採用・追加ルールに各サプリメントのルールを追加

2.概要

このルルブは fate 及び北尾聖杯戦争をシャंकナイズした【聖盃戦争】の拡張ルルブである事を教える

基本は【聖盃戦争】を参照しこっちのルルブのルールは採用するとかしないとか一部採用とか好きに使って欲しいんすがね....

追加内容は

- ・マスター技能の追加(マスターのステータスに合わせた任意の特典を一つ入手できる)
- ・スキル機能の追加(点数は全英霊平等、より個性溢れる英霊の作成が可能に)
- ・均一版ルール(魔力・戦闘力等を全陣営均一にしたルール)
- ・シナリオ版ルール(聖盃戦争の運営にストーリーラインや隠し要素、対 NPC 少人数プレイも)
- ・マスターの戦闘参加(マスターと英霊が共に並び立って戦闘の場へ)

の 5 点であることを教える

【目次】

1.はじめに

2.概要

3.マスター技能

マスター技能一覧

4.スキル

スキル一覧

5.オリジナル宝具・スキル

6.マスターの戦闘参加

7.エクストラスキル

8.クロススキル

9.特別ルール

10.Q&A

3. マスター技能

ンマーマスター用のクラスみたいなもんだと考えればわかりやすいだろ 一つを選んでもらう 来い物によってはステータス決定時のダイスの出目変動するよう指定されているものもある

その場合は変動後の出目をステータスに反映する値として計算してくれ(^^)

また、その結果出目が変わった場合もマスター技能は変更されないことを教える

このルールを採用する場合、マスター技能の情報はマスターのステータス情報と同時に開示されることを教える

【マスター技能一覧】

◆学生 必要ステータス→なし

【年若い故に可能性に満ち溢れている存在】

『効果:聖盃戦争中に一度だけ、任意の指定したダイスを一度だけ振りなおさせる』

◆怪物 必要ステータス→なし

【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】

『効果:スキルルールを採用している場合、英霊のスキル一つのランクを+1』

◆賞金稼ぎ 必要ステータス→なし

【魔術を理解している、フリーランスで動く存在。目標は物品の確保から生体の確保、殺害まで】

『効果:聖盃戦争開始前に任意のマスターを一人選択する。そのマスターが滞在している[場所]、マスターの[ステータス]、英霊の[クラス] [LEVEL][その英霊に関連するキーワード(物品及び痕跡等)]の情報を全て獲得。この効果に隠蔽効果は発揮されない』

◆一般人 必要ステータス→魔力 3 以下

【ごく一般的な、本来なら魔術とは交わらない世界に住む人間】

『効果:卓中に一度だけ、任意のタイミングで自身の陣営全員を撤退させる』

◆山育ち 必要ステータス→戦闘力 8 以上、それ以外は 5 以下

【山に生まれ、山に育つ人間。強力な技術を持つ人間が多い】

『効果:戦闘力+5、スキルルールを採用している場合、英霊のスキル一つのランクを+1』

◆魔術師 必要ステータス→魔力 4 以上

【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】

『効果:マスターステータス決定時の魔力、戦闘力、属性の出目の値が1増加する』

◆魔術使い 必要ステータス→魔力 4 以上

【道具として魔術を扱う者。魔術師より更に世俗にかぶれている】

『効果:英霊のステータスを一つ選択しランクを+1、初期所持礼装+1』

◆名家 必要ステータス→何らかの能力値が2以下

【家柄が良い。支援も大きい】

『ゲーム開始時いずれかの霊地に確定配置。初期所持礼装+2』

◆代行者 必要ステータス→戦闘力6以上

【神にのみ赦される魔滅、それを神に代わり執り行う。】

『効果:コマンド公開時、 $2d10 \geq 18$ を振る。この効果に天運は使用できない。

成功した場合任意の英霊の1コマンド目をガードに変更』

◆悪魔憑き 必要ステータス→いずれかの出目が1

【良くない何かに取りつかれてしまった犠牲者。霊障の悪影響が常に周囲に及ぶ】

『効果:任意のマスターステータスの出目を+3。また同じ場所にいる英霊は常時[状態:毒]となる』

◆けもの 必要ステータス→いずれかの出目が2

【人ならざる獣。現世に化けて紛れているのかそれとも意志疎通の行えない野生生物なのか?】

『効果:戦闘に1度でも参加するまで、昼の接触が自身に行われない』

◆犯罪者 必要ステータス→いずれかの出目が3

【冒険的な犯罪を楽しむ人間の屑にしてとても人間らしい方々】

『効果:魂喰いで回復する魔力が+66される。また、包囲網ダイスの難易度が15となる』

◆ロックスター 必要ステータス→いずれかの出目が4

【反逆の意思と反骨の精神の元、トゲトゲとした音楽活動に励む大志家】

『効果:遭遇した相手に対し任意のタイミングで行う。『1d100<5 自己紹介』に成功した場合

永続的な交渉チャンネルを結ぶ	礼装を一つ奪う	調査を行う	自身は撤退を行う
----------------	---------	-------	----------

から一つを選び適用できる。この効果に天運は使用できない』

◆僧侶/道士 必要ステータス→いずれかの出目が5

【東洋の魔術師に類する存在。神職者、つまり神主や巫女も含む】

『効果:朝のコマンド選択時、 $2d10 \geq 16$ を振る事が出来る。

成功した場合、その[場所]に陣地を一つ設置する。この効果に天運は使用できない』

◆権力者 必要ステータス→いずれかの出目が6

【どんなにあがいても埋める事は出来ない、現代における神の如き権能の持ち主】

『効果:朝行動時に礼装を6つ消費して使用できる。

指定した[場所]はその聖盃戦争で使用できなくなる。

朝の終了時その[場所]に滞在していたマスターは指定した[場所]に移動し、その[場所]に他の陣営が存在する場合強制的に次の朝まで[同居]となる。

この効果によって[場所]に空きが無い場合も同様に上記と同様の処理を行う。』

◆芸能人 必要ステータス→いずれかの出目が7

【人の目に触れる事が職業、現代における宗教的存在と言える】

『効果:聖盃戦争開始前に任意のマスターを一人選択する。そのマスターとの永続的な交渉チャネルを獲得する』

◆神秘殺し 必要ステータス→いずれかの出目が8

【神秘を根底から覆す術を持った、魔術師の天敵。その性質から魔術使いである者が大半】

『効果:効果:1日に1回、調査を行った場所を一つ対象に使用できる。

2d10>10を振り成功した場合、その場所にある陣地1d3個か、その場所にいるマスター1体の礼装を1d3個破壊する。この効果は対象のマスターが警戒状態だった場合、失敗する。』

◆起源覚醒者 必要ステータス→いずれかの出目が9

【根源より出でた混沌たる強力な力に目覚める。故に、人格をも混沌と化す者も多い】

『効果:任意の[状態]を選択する。戦闘開始時2d10>10を振り、成功した場合英霊一人を対象にその状態を[1ターン]付与する。失敗した場合、戦闘に参加している全英霊に付与が行われる』

◆吸血種 必要ステータス→能力値の出目合計が24以上

【血を啜り、種族として生者に仇なす存在。吸血鬼。生まれつきの者は真祖と呼び、彼らによって後天的に生み出された者は死徒と呼ぶ】

『効果:取得時に自身の戦闘力を3倍にする。遭遇中のマスターが🌈となる時そのマスターの現在の魔力・戦闘力を追加で獲得できる。

魂喰い時、魔力回復、ランク上昇は2倍となり戦闘力を追加で+1する。

魂喰いを行わなかった場合戦闘力が1低下し0になった時🌈。この能力を得たマスターは常時包囲網状態となる』

◆逸般人 必要ステータス→なし

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指定し無効化する(導入、適用を行うかは運営と要相談)』

4.スキル

英霊の持つ特殊能力みたいなやつなんすがね...宝具を特化したり色々バリエーションがあるだろ
このルールを導入した場合全英霊に [スキルポイント]が 6 点付与されるぞ

[スキルポイント]を使用する事でスキルが取得出来る事を教える

スキルを得る為には最低 1 点が必要となり、個数制限はない

また獲得に使用するポイントを増やす事でスキルのランクを上昇出来る事も教える

『ランク必要ポイント表』

EX	A	B	C	D	E
6	5	4	3	2	1

フレーバーとして、スキルは元のスキル名が分かるのであれば名前を変更してもよい。またそのスキルで得られる効果の上限であればそれ以上の任意のランクで表記可能(例として[破壊工作]の最高ランクは B のため、B を獲得していればそれ以上の A、EX と表記してよい)。

英霊のクラススキルは最初からランク A で習得している扱いとなる事を教える

1 点を追加することで EX にする事も勿論可能だろ

[セイバー:対魔力・アーチャー:単独行動・ランサー:不運・ライダー:騎乗・キャスター:道具作成・アサシン:気配遮断・バーサーカー:狂化]

スキルの効果はそのランクに書かれているものになるだろ

しかし【+】の記載がある効果については、それよりランクが上位の場合でも

その効果を一緒に取得できるだろ

【スキル一覧】

・嵐の航海者

【船を乗りこなし、更にその先の大地を目指すスキル】

EX	朝の開始時に公開で 3d7 を振る。3 個の数字が同一だった場合礼装を 10 個入手し、7 が揃った場合代わりに令呪を 3 つ獲得する。このダイスに天運は適用できない
A	【+】ステータスの[礼装]の名称が[財宝]に変更され、遭遇中の相手が撤退・脱落した場合その相手から礼装を半分奪う事ができる
B	【+】相手プレイヤーと遭遇した場合(交渉、戦闘終了時など接触時)任意の相手に任意の液体を飲ませる事ができる。その相手は 2d10>10 に成功すると魔力が 10 増加する
C	【+】船に乗るキャラクターの場合、自身の振った任意のダイスの振り直しが可能。使用した場合その日から 5 日が経過するまで再使用不可
D	【+】魔力供給が[宴:魔力を 100 回復。宴は件数が通知される。また同居中の相手も宴が選択可能となる]に変更
E	【+】運営に要望することで、任意の NPC を赤髪海賊団に任意のタイミングで変更できる

・黄金律

【金運の象徴。どれだけ金銭が持ちまわり、それに恵まれるか】

EX	各時間帯の開始時に 1 度、礼装を得る。
A	朝と夜の開始時に礼装を 1 つ獲得する。
B	朝の開始時に礼装を 1 つ獲得する。
C	1 時間帯に 1 度だけ、礼装を入手した時 2d10>10 を振る。 成功した場合礼装を追加で 2 つ得る。
D	1 時間帯に 1 度だけ、礼装を入手した時 2d10>10 を振る。 成功した場合礼装を追加で 1 つ得る。
E	1 時間帯 1 度だけ、礼装を入手した時 2d10>12 を振る。 成功した場合礼装を追加で 1 つ得る。

・怪力

【特異な筋力の増幅。異常なダメージを誇る】

EX	[宝具:強化]の効果を[筋力]を対象に戦闘開始時に使用できる。 また、[状態:強化]の効果によって上昇する[筋力]の能力値は[3 倍]となる。
----	--

A	[状態:強化]の効果によって上昇する[筋力]の能力値は[3 倍]となる。
B	[宝具:強化]の効果で[筋力]を対象に戦闘開始時に使用できる。
C	[宝具:強化]の効果で[筋力]を対象にした場合、[状態:強化]は戦闘中永続となる。
D	[宝具:強化]の効果で[筋力]を対象にした場合、[宝具:強化]の分の魔力消費は行わない。
E	[宝具:強化]の効果で[筋力]を対象にした場合、[状態:強化]のターンは1ターン追加される。

・カリスマ

【指揮能力。自身が象徴となり指揮を向上させる】

EX	遭遇中の相手は1プロセスに1度、自身が同意する事でダイスの振り直しが可能となる。 また、プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。 その英霊の[宝具]以外のステータス全てをこのプロセスのみ1ランク上昇させる。
A	他の英霊一人を選択する。その英霊は1プロセスに1度、ダイスの振り直しが可能となり、 [宝具]以外で指定したステータス2つがこのプロセスのみ1ランク上昇する。
B	遭遇中の相手は1プロセスに1度、自身が許可する事でダイスの振り直しが可能となる。
C	プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。 その英霊の[宝具]以外のステータス全てをこのプロセスのみ1ランク上昇させる。
D	プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。 その英霊の[宝具]以外の指定したステータス2つをこのプロセスのみ1ランク上昇させる。
E	プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。 その英霊の[宝具]以外で指定したステータス1つをこのプロセスのみ1ランク上昇させる。

・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】

EX	キャラを一人選択する。その相手が同意した場合、自身か相手の[敏捷]は自身か相手と同一になる。片方のキャラが戦闘に不参加、または宣言を行った場合に解除される。
A	【+】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
B	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。
D	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

・鬼種の魔

【鬼が持つ異能の力。その体現】

EX	この効果は魔力を消費しない。このスキルを持つ英霊がダメージを与えた場合、 [宝具:強化]または[宝具:弱体]を一つ選び発動できる(未取得の宝具も可)。
A	【+】[コマンド]を行った時に発動できる。 取得している[宝具:強化][宝具:弱体]のうち一つを選び追加で発動する。
B	【+】このスキルを所持する場合、[宝具:弱体]は宝具を使用した場合の制限を受けない。
C	[コマンド:筋力攻撃]または[コマンド:魔術攻撃]を行った時に使用できる。 取得している[宝具:強化][宝具:弱体]のうち一つを選び追加で発動する。
D	[コマンド:ガード]を行った時に発動できる。 取得している[宝具:強化][宝具:弱体]のうち一つを選び追加で発動する。

・吸血

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

EX	遭遇中のマスターが🌈となる時、使用できる。 相手のマスターが現在所持している魔力を現在の[魔力]、または[残留魔力]に加える。
A	【+】相手にダメージを与える度に相手の魔力を-20 する。 その後、自分の魔力をその値だけ回復する。
B	相手にダメージを与える度に相手の魔力を-15 する。その後、自分の魔力をその値だけ回復
C	相手にダメージを与える度に相手の魔力を-10 する。その後、自分の魔力をその値だけ回復
D	相手にダメージを与える度に相手の魔力を-5 する。その後、自分の魔力をその値だけ回復
E	相手にダメージを与える度に相手の魔力を-1 する。その後、自分の魔力をその値だけ回復

・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】

EX	この陣営には[交渉]が行えず、自身も[交渉]を行えない。宝具の割り振りポイントを100得る。
A	【+】全ステータスを1ランク上昇させる。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。
B	全ステータスを1ランク上昇させる。
C	任意のステータスを1ランク上昇させる。これを2回行う。

D	任意のステータスを1ランク上昇させる。
E	ランダムなステータスを1ランク上昇させる。

・軍略

【多人数を活用した戦闘を行うスキル】

EX	作成したトークンが戦闘に存在する状態で自身の耐久が0になった場合、自身は脱落せず代わりにトークン1体を消滅させ、そのトークンの現在の耐久の値だけ自身の耐久を回復し、魔力を消費する。
A	【+】また、スキル作成時に更に『軍略支援』から一項目を選択し、トークンに適用できる。
B	【+】また、スキル作成時に以下の『軍略支援』から一項目を選択し、トークンに適用できる。 『軍略支援』 ・このトークンの耐久は使用者と同値となる ・このトークンが出現する際の出現数は、2体となる。 ・このトークンは、使用者と同じ宝具を使用できる。魔力の消費はマスターが行う。
C	【+】戦闘開始時、英霊扱いとなるトークンを1体出現させる事ができる。このトークンは戦闘終了時消滅する。 このトークンのステータスは耐久がEランクとなり、それ以外は使用者に準ずる。 また、このトークンは宝具が使用できず出現時に魔力を150消費する。
D	戦闘開始時、英霊扱いとなるトークンを1体出現させる事ができる。このトークンは戦闘終了時消滅する。 このトークンのステータスは耐久がEランクとなり、それ以外は使用者に準ずる。 また、このトークンは宝具とスキルが使用できず出現時に魔力を150消費する。

『トークン』

【複製体、あるいは自らの分身や部下、眷属といった英霊に準ずる何らかの存在】

特定のステータスを持つキャラとして扱う。指定したタイミングに出現・消滅し、また使用者が脱落した場合にも消滅する。

また、同じ宝具やスキルを使う場合、使用制限は[ターン]や「アクティブ」などタイミングに依存するものについてはそのキャラに紐づくが「聖盃戦争中1回のみ」や「1プロセス1回」といった制限が宝具やスキルに記載されている場合は、トークンと自身とで回数は共有となる。

・啓示

【インスピレーションや幻聴の類ではない。確かに聞いたのだと本人が保証する声に導かれる】

EX	自身を対象に行われるダイス判定は、全て失敗する。
A	自身を対象とした判定が発生した場合、自動的にこのスキルの情報を相手に開示する。 その後、その判定ダイスの出目は7減少する。
B	自身を対象とした判定が発生した場合、自動的にこのスキルの情報を相手に開示する。

	その後、その判定ダイスの出目は5減少する。
C	自身を対象とした判定が発生した場合、自動的にこのスキルの情報を相手に開示する。 その後、その判定ダイスの出目は3減少する。
D	自身を対象とした判定が発生した場合、自動的にこのスキルの情報を相手に開示する。 その後、その判定ダイスの出目は2減少する。
E	自身を対象とした判定が発生した場合、自動的にこのスキルの情報を相手に開示する。 その後、判定ダイスの出目は1減少する。

・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】

EX	『アサシン以外のクラスでこのスキルの効果は使用できない』というルールを無効化し、このスキルはアサシン以外のクラスを持つ英霊でも取得可能となる。
A	【+】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。 アサシン以外のクラスでこのスキルの効果は使用できない。
B	調査成功時 or 戦闘で攻撃が英霊へ命中した時[2d10>18]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。
D	【+】トラップ・狙撃を感知する判定に+2の補正
E	トラップ・狙撃を感知する判定に+1の補正

『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。

また、トークンが負傷を与える場合も生成元の英霊が負傷を与える場合として数える。

・原初のルーン

【北欧に伝わる魔術刻印。強力な力を秘める】

EX	礼装を作成した時に使用できる。作成した個数以内で任意の回数[宝具:礼装強化]が行え、その回数だけ強化礼装を選んで入手する。
A	礼装強化を行った際に使用できる。

	自身の所持している礼装を任意の数だけ指定して強化礼装に変換できる。
--	-----------------------------------

・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】

EX	このスキルを所持する場合、詠唱 P を消費する際、[コマンド:魔術攻撃]を組み合わせることができる。
A	【+】連撃の取得コスト・魔力消費を0にする。 また、連撃にて魔術攻撃を行った場合、更に追加で魔術攻撃を1回行う。
B	連撃の必要ポイント・魔力消費を5にする。
C	連撃の必要ポイント・魔力消費を10にする。
D	連撃の必要ポイントを15にする。
E	連撃の必要ポイントを20にする。

・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】

EX	プロセス開始時、詠唱 P を2追加する。
A	プロセス開始時、詠唱 P を1追加する。
B	【+】1戦闘に1度、魔術攻撃を任意のコマンドに組み合わせて使用できる。
D	戦闘開始時、詠唱 P を1追加する。

・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】

EX	聖盃戦争1度だけ、任意のタイミングで任意のスキル1つを A ランク以下で取得する。
A	聖盃戦争1度だけ、任意のタイミングで任意のスキル1つを B ランク以下で取得する。
B	聖盃戦争1度だけ、任意のタイミングで任意のスキル1つを C ランク以下で取得する。
C	聖盃戦争1度だけ、任意のタイミングで任意のスキル1つを D ランク以下で取得する。
D	聖盃戦争1度だけ、任意のタイミングで任意のスキル1つを E ランク以下で取得する。
E	E ランクのランダムなスキル1つを取得する。

・仕切り直し

【状況を立て直し、自分の環境を整える技能。】

EX	聖盃戦争中 6 度だけ、任意のタイミングで撤退を+1できる。
A	聖盃戦争中 4 度だけ、任意のタイミングで撤退を+1できる。
B	聖盃戦争中 3 度だけ、任意のタイミングで撤退を+1 できる。
C	聖盃戦争中 2 度だけ、任意のタイミングで撤退を+1 できる。
D	【+】撤退先が提示された時、運営に対し撤退先の再抽選を1回要望できる。
E	聖盃戦争中1度だけ、任意のタイミングで撤退を+1できる。

・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】

EX	【+】[コマンド:自己改造]は戦闘中にも使用できるようになる。
A	【+】[コマンド:自己改造]は遭遇中の指定した英霊にも使用できるようになる。
B	【+】朝行動として[コマンド:自己改造]を使用できるようになる。 [自己改造:自分の宝具以外のステータス1つを1ランク上昇させる。 または、ステータスを2ランク分選んで下げ、2ランク分ステータスを選んで上昇させる]
C	【+】これを更に1度行える。
D	【+】これを更に1度行える。
E	【+】コマンド選択時に使用できる。この戦闘中[宝具]以外の指定したステータス2つのランクを1つ下げ1つ上昇させる。

・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】

EX	各ラウンド、または時間帯の終了時、魔力を30回復する。
A	各ラウンド、または時間帯の終了時、魔力を25回復する。
B	各ラウンド、または時間帯の終了時、魔力を20回復する。
C	各ラウンド、または時間帯の終了時、魔力を15回復する。
D	各ラウンド、または時間帯の終了時、魔力を10回復する。
E	各ラウンド、または時間帯の終了時、魔力を5回復する。

・心眼

【心の眼。相手の行動を予測し...または”かん”で回避する】

A	自分がガードを行った場合、その効果を[次の自分のターンまで相手の行動は自身に適用さ
---	---

	れない。その行動に[貫通]または[必中]効果がある場合は、ダメージを受ける]に変更する。
C	聖盃戦争中2度だけ使用できる。その戦闘中自身は[宝具:回避]を得る。
D	聖盃戦争中1度だけ使用できる。その戦闘中自身は[宝具:回避]を得る。

・神性

【神との同質性を表すもの。威光や神秘性を身に宿す】

EX	自身の与えるダメージを15増加させる。
A	自身の与えるダメージを10増加させる。
B	自身の与えるダメージを8増加させる。
C	自身の与えるダメージを6増加させる。
D	自身の与えるダメージを4増加させる。
E	自身の与えるダメージを2増加させる。

・陣地作成

【自らが優位になる陣地を作成する】

EX	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。判定を行わず陣地を3つ設置する。
A	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。判定を行わず陣地を2つ設置する。
B	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。判定を行わず陣地を1つ設置する。
C	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。2d10>10の判定成功時陣地を1つ設置する。
D	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。2d10>12の判定成功時陣地を1つ設置する。
E	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。2d10>14の判定成功時陣地を1つ設置する。

・真名看破

【相手の英霊としての能力を即座に看破する。裁定者の特性】

A	プロセス開始時、または昼の接触時にキャラを一人指定する。そのキャラの情報を全て入手。
---	--

・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】

EX	この効果は魔力を消費しない。このスキルを持つ英霊はプロセス開始時、遭遇中の自分を含む全ての英霊に対し同じステータスを対象に[弱体]を6ターン付与する。また、このスキルを持つ英霊は[スキル:狂化]ランク EXの相手と交渉が可能になる。
----	--

A	【+】[宝具:弱体]の必要ポイントを10にする。
B	[宝具:弱体]の必要ポイントを20にする。
C	[宝具:弱体]の必要ポイントを30にする。
D	[宝具:弱体]の必要ポイントを40にする。
E	[宝具:弱体]の必要ポイントを45にする。

・戦闘続行

【止まる事のなく戦い続けられる意志、そして身体から溢れ出る力】

EX	1戦闘に1回、耐久が0になった時に[状態:ガッツ]となり、発動後耐久が上限まで回復する。
A	1戦闘に1回、耐久が0になった時に[状態:ガッツ]となる。
B	聖盃戦争中2度だけ、耐久が0になった時に[状態:ガッツ]となる。
C	聖盃戦争中1度だけ、耐久が0になった時に[状態:ガッツ]となる。
D	耐久が上限まで回復している場合、常時[状態:ガッツ]となる。 [状態:ガッツ]の効果が発動した場合、このスキルは使用できなくなる。

『状態:ガッツ』

この状態の英霊は耐久が0となっても消滅せず、その後耐久を1に回復しガッツを解除する。

・千里眼

【物的にも精神的にも見通す力】

EX	朝・夜の終了時、他陣営全てのコマンドを知ることが出来る。
A	朝・夜の終了時、任意の相手1人のコマンドを知ることが出来る。
B	朝・夜の終了時、ランダムな相手1人のコマンドを知ることが出来る。
C	朝の終了時、任意の相手1人のコマンドを知ることが出来る。
D	朝の終了時、ランダムな相手2人のコマンドを知ることが出来る。
E	朝の終了時、ランダムな相手1人のコマンドを知ることが出来る。

(C.一度遭遇した事のある相手一人の朝行動を昼開始時に確認できる(調査による行動確認と同じもの)

/B.(+)自分のコマンド選択前に相手のコマンドが誰に向けたものか知ることができる

/EX.(→)自分のコマンド選択前に遭遇中の相手が選択したコマンドを全て知ることができる)

・対英雄

【アンチ・ヒーロー。主役たる存在に相対するもの】

EX	出典にて『主役』または『英雄』とされているキャラのいる陣営一つを指定できる。 その陣営の英霊全ての能力値はこの英霊が消滅するまでこの英霊と同じになる。
----	--

A	出典にて『主役』または『英雄』とされているキャラがいる場合、その相手から受けるダメージを20減少しこちらが与えるダメージを20増加する。 更に、それらのキャラからの[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]を受けた場合 2d10>14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。
B	出典にて『主役』または『英雄』とされているキャラがいる場合、その相手から受けるダメージを15減少しこちらが与えるダメージを15増加する。 更に、それらのキャラからの[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]を受けた場合 2d10>16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。
C	出典にて『主役』または『英雄』とされているキャラがいる場合、その相手から受けるダメージを10減少しこちらが与えるダメージを10増加する。 更に、それらのキャラからの[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具]を受けた場合 2d10>18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。
D	出典にて『主役』または『英雄』とされているキャラがいる場合、その相手から受けるダメージを10減少しこちらが与えるダメージを10増加する。
E	出典にて『主役』または『英雄』とされているキャラがいる場合、その相手から受けるダメージを5減少しこちらが与えるダメージを5増加する。

・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】

EX	魔術・魔力奔流・宝具によって受けるダメージを常時-20。 全ての状態の効果ターンも-1 される。筋力のランクを2・宝具のランクを1上昇
A	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
B	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。
C	魔術・魔力奔流・宝具によって受けるダメージを常時-5。 弱体・封印の効果ターンも-1 される。
D	弱体・封印の効果ターンが-1 される。
E	魔術・魔力奔流・宝具によって受けるダメージを常時-5。

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】

EX	消費魔力を-30 する。残留魔力が 0 以下になった場合、1000 の[残留魔力]を得る
A	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
B	消費魔力を-20 する。残留魔力が 0 以下になった場合、100 の[残留魔力]を得る

C	消費魔力を-20 する。
D	消費魔力を-10 する。
E	消費魔力を-5 する。

・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】

EX	調査を行ったことのある場所にいる場合、狙撃とトラップを無効化する。
A	この英霊が調査を行う場合、その場所にいる陣営全てを指定することが出来るようになる。
B	【+】調査を行うとき、2つの場所を指定して調査できる。
C	【+】調査を行うとき、獲得できる情報の数を更に+1する。
D	【+】調査を行うとき、獲得できる情報の数を+1する。
E	【+】この英霊は情報の隠蔽効果を受けない。 [隠蔽]を行っている相手に調査を行った場合、[隠蔽]を行っていない情報が手に入る。

・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】

A	戦闘中、相手の戦闘力の効果を逃走以外無効化できる。
C	【+】狙撃・トラップが行われた場合、警戒を行っていない場合でも無効化判定を行える。
E	【+】自陣営を対象に行われる、他陣営による戦闘力の効果を無効化できる。

・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】

EX	礼装を作成した際、入手する礼装の数を2増加する。
A	礼装作成時、代わりに陣地作成が可能。判定を行わず陣地を1つ設置する。
D	礼装を作成した際、入手する礼装の数を 1 増加する。
E	礼装を作成した際、2d10>10 の判定に成功した場合入手する礼装の数を 1 増加する。

・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】

EX	1時間帯、1プロセスにそれぞれ1度だけ宝具の消費魔力を-30 する。
A	1時間帯、1プロセスにそれぞれ1度だけ宝具の消費魔力を-25 する。

B	1時間帯、1プロセスにそれぞれ1度だけ宝具の消費魔力を-20 する。
C	1時間帯、1プロセスにそれぞれ1度だけ宝具の消費魔力を-15 する。
D	1時間帯、1プロセスにそれぞれ1度だけ宝具の消費魔力を-10 する。
E	1時間帯、1プロセスにそれぞれ1度だけ宝具の消費魔力を-5 する。

・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】

EX	調査時に使用できる。対象に[状態:弱体]を4つ付与する。
A	調査時に使用できる。対象に[3 ターン][状態:弱体]を2つ付与する。 この状態が解除していない場合、次の日の終了時に解除される。
B	調査時に使用できる。対象に[3 ターン][状態:弱体]を付与する。 この状態が解除していない場合、次の日の終了時に解除される。
C	調査時に使用できる。対象に[3 ターン][状態:弱体]を2つ付与する。 この状態が解除していない場合、その日の終了時に解除される。
D	調査時に使用できる。対象に[3 ターン][状態:弱体]を付与する。 この状態が解除していない場合、その日の終了時に解除される。
E	調査時に使用できる。対象に[2 ターン][状態:弱体]を付与する。 この状態が解除していない場合、その日の終了時に解除される。

・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。復讐者のクラススキル】

EX	戦闘に参加している、全てのキャラの効果値を+5 する。
A	戦闘に参加している、全てのキャラの効果値を+3 する。
B	戦闘に参加している、全てのキャラの効果値を+2 する。
C	戦闘に参加している、全てのキャラの効果値を+1 する。
D	戦闘に参加している、全てのキャラの効果値を+1 する。

・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】

EX	敏捷のランクを更に6上昇。自身の振る全てのダイスの出目が-1 される。 この効果によって出目がダイスの下限の値を超える場合は、下限の値扱いとなる。
A	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

B	【+】敏捷のランクを2上昇。
C	【+】天運のランク上限がDとなる。
D	敏捷のランクを1上昇。
E	天運のランク上限がEとなる。

・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	<p>[宝具:ガッツ]を獲得可能になる。</p> <p>・ガッツ ポイント→50 「アクティブ」</p> <p>【倒れず、屈せず、膝を付かず、背負ったモノの為に必ず最後には立ち上がる】</p> <p>自身に[4ターン][状態:ガッツ]を付与する。</p>
---	---

・変化

【自身をより『適した』存在に姿を変え、化生する】

EX	英霊作成時、耐久の上限と現在値を120増加する。
A	<p>戦闘開始時に使用できる。</p> <p>自身の耐久の上限と現在値を80増加する。上限の値は戦闘終了時元の値に戻る。</p>
B	<p>戦闘開始時に使用できる。</p> <p>自身の耐久の上限と現在値を60増加する。上限の値は戦闘終了時元の値に戻る。</p>
C	<p>戦闘開始時に使用できる。</p> <p>自身の耐久の上限と現在値を40増加する。上限の値は戦闘終了時元の値に戻る。</p>
D	<p>戦闘開始時に使用できる。</p> <p>自身の耐久の上限と現在値を20増加する。上限の値は戦闘終了時元の値に戻る。</p>
E	<p>戦闘開始時に使用できる。</p> <p>自身の耐久の上限と現在値を10増加する。上限の値は戦闘終了時元の値に戻る。</p>

・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】

EX	クリティカルがゼロ目±5の場合にも発動するようになる。
A	クリティカルがゼロ目±4の場合にも発動するようになる。
B	クリティカルがゼロ目±3の場合にも発動するようになる。
C	クリティカルがゼロ目±2の場合にも発動するようになる。
D	クリティカルがゼロ目±1の場合にも発動するようになる。

E	クリティカルがゾロ目より 1 少ない場合にも発動するようになる。
---	----------------------------------

・魔眼

【何らかの怪しい瞳を持つ】

EX	1 戦闘に 1 回まで、プロセス終了時任意の数だけ英霊を対象に[状態:魅了]を付与できる。
A	1 戦闘に 2 回まで、プロセス終了時一人を対象に[状態:魅了]を付与できる。
B	1 戦闘に 1 回まで、プロセス終了時一人を対象に[状態:魅了]を付与できる。
C	聖盃戦争中 2 度まで、プロセス終了時一人を対象に[状態:魅了]を付与できる。
D	聖盃戦争中 1 度まで、プロセス終了時一人を対象に[状態:魅了]を付与できる。
E	聖盃戦争中 1 度まで、プロセス終了時ランダムな相手一人を対象に[状態:魅了]を付与できる

・魔術

【基礎的な魔術の習熟】

EX	【+】魔術の能力値を常時更に+10
A	【+】魔術の能力値を常時更に+4、詠唱 P を更に 1 増加させる。
B	【+】詠唱 P を更に 1 増加させる。
C	【+】魔術の能力値を常時更に+3
D	【+】詠唱 P を 1 増加させる。
E	【+】魔術の能力値を常時+3

・魔力放出

【絶大なる魔力の奔流】

EX	宝具を使用した時、任意の数のランダムな[場所]に対しても[宝具:狙撃]扱いで使用できる。 複数個所を指定した場合[場所]は重複せず、[場所の数]×50 の魔力を消費すること。
A	【+】全ての宝具の魔力消費が+50 される。宝具の対象を好きなだけ選べるようになる
B	宝具を使用する場合、対象を好きなだけ選ぶことが出来る。 その場合、[対象を増やした数]×30 の魔力を消費すること。
E	戦闘時に宝具を使用した場合、消費する魔力は+100 され自身以外の全英霊が対象となる。

・魅惑の美声

【相手を魅了するほどのゆらぎを持つ美声】

EX	プロセス開始時自身を除く英霊は 2d10>10 を振る。失敗した英霊は[状態:魅了]を付与する。このスキルは全英霊が成功した場合その戦闘中使用不可。
A	1戦闘に1回まで、プロセス開始時自身を除く英霊は 2d10>12 を振る。失敗した英霊は[状態:魅了]を付与する。
B	1戦闘に1回まで、プロセス開始時自身を除く英霊は 2d10>10 を振る。失敗した英霊は[状態:魅了]を付与する。
C	聖盃戦争中2度まで、プロセス開始時自身を除く英霊は 2d10>10 を振る。失敗した英霊は[状態:魅了]を付与する。
D	聖盃戦争中1度まで、プロセス開始時自身を除く英霊は 2d10>10 を振る。失敗した英霊は[状態:魅了]を付与する。
E	聖盃戦争中1度まで、プロセス開始時指定した相手一人は 2d10>10 を振る。判定に失敗した英霊は[状態:魅了]を付与する。

・無事の怪物

【イメージによって捻じ曲げられ変貌を遂げた存在】

EX	各プロセスで公開される自分のコマンドを[????]で[隠蔽]表示できる。
A	【+】自分の陣営に対し調査が行われたとき、調査した側は 2d10>10 で判定を行わなければならない。失敗した場合は情報を入手することはできない。
B	【+】自分の全ての宝具を[????]、あるいは別のものに[隠蔽]して表示できる。
C	【+】自分の陣営のキャラの『名称』『ステータスの種類』を[????]、あるいは別のものに[隠蔽]して表示できる。
D	【+】陣営のキャラの『ステータス』の能力値を[????]、あるいは別のものに[隠蔽]して表示できる。
E	宝具を一つ指定して[????]、あるいは別のものに[隠蔽]して表示できる。

『隠蔽』

【隠しているからこそ知りたくなるという事はままあるもの。隠し事を気づかれないのが最も肝要】

その情報を効果によって隠す、あるいは別の情報でカバーする。

隠蔽を行う場合置き換える情報の数は置き換える前と同じ数でなければならない。

(例えば宝具やスキルを隠蔽し別の情報でカバーする場合、その情報によってスキルや宝具の数が隠蔽前よりも多くなったり少なくなったりしてはいけない)

隠蔽を無視する効果を得る、あるいは隠蔽後の情報を全て入手することによって、隠蔽前の情報は入手が可能となる。

・矢避けの加護

【飛び交う物から守られ、当たらない】

EX	自身を対象に[魔術攻撃]または[宝具]が行われたときに聖盃戦争中2回まで発動できる。その効果を無効化できる。
A	自身を対象に[魔術攻撃]または[宝具]が行われたときに聖盃戦争中1回まで発動できる。その効果を無効化できる。
B	自身を対象に[魔術攻撃]または[宝具]が行われたときに 2d10>10 の判定を行う。成功した場合その効果を無効化できる。この効果は聖盃戦争中4回まで使用できる。
C	自身を対象に[魔術攻撃]または[宝具]が行われたときに 2d10>10 の判定を行う。成功した場合その効果を無効化できる。この効果は聖盃戦争中3回まで使用できる。
D	自身を対象に[魔術攻撃]または[宝具]が行われたときに 2d10>10 の判定を行う。成功した場合その効果を無効化できる。この効果は聖盃戦争中2回まで使用できる。
E	自身を対象に[魔術攻撃]または[宝具]が行われたときに 2d10>10 の判定を行う。成功した場合その効果を無効化できる。この効果は聖盃戦争中1回まで使用できる。

・勇猛

【猛る武勇を示す】

EX	筋力の能力値を常時更に+10
A	【+】他のキャラから受ける状態付与の効果ターンを[1 ターン]とする。 元々効果ターンが[1 ターン]の場合はその状態を受けない。
B	【+】筋力の能力値を常時更に+5
C	【+】筋力の能力値を常時更に+5
D	【+】筋力の能力値を常時更に+5
E	【+】筋力の能力値を常時+5

・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】

EX	自身が受けた[状態:弱体]を含む効果を自分以外の任意の英霊全てに行う。
A	自身が受けた[状態:弱体]を含む効果を自分以外の英霊全てに行う。
B	自身が受けた[状態:弱体]を含む効果をその相手にも行う。
C	【+】相手から受ける[状態:弱体]の効果ターンを更に-1 する。
D	【+】相手から受ける[状態:弱体]の効果ターンを更に-1 する。
E	相手から受ける[状態:弱体]の効果ターンを-1 する。

・被虐体質

【相手の敵意を自分に向けさせるスキル】

EX	ターン終了時に、自身に[状態:ターゲット集中]を付与する。
A	プロセスに1度、自身に[状態:ターゲット集中]を付与する。
B	【+】[状態:ターゲット集中]の効果を、自身が対象とされている場合にも使用できる。
C	【+】[状態:ターゲット集中]によって対象を変更する場合、対象指定を全て破棄し対象を自身のみにしても良い。
D	【+】受けるダメージを5減少する。
E	受けるダメージを2減少する。

・加虐体質

【自分の攻撃性を加速させるスキル】

EX	【+】そのプロセス中、[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具:ダメージ]を行った場合、その後[筋力攻撃]を行う。この[筋力攻撃]によって与えるダメージはこの戦闘中この効果を発動した回数(上限 5)×20 ダメージとなる。
A	【+】そのプロセス中、[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具:ダメージ]を行った場合、その後[筋力攻撃]を行う。この[筋力攻撃]によって与えるダメージはこの戦闘中この効果を発動した回数(上限 5)×15 ダメージとなる。
B	【+】そのプロセス中、[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具:ダメージ]を行った場合、その後[筋力攻撃]を行う。この[筋力攻撃]によって与えるダメージはこの戦闘中この効果を発動した回数(上限 5)×10 ダメージとなる。
C	【+】そのプロセス中、[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具:ダメージ]を行った場合、その後[筋力攻撃]を行う。この[筋力攻撃]によって与えるダメージはこの戦闘中この効果を発動した回数(上限 5)×5 ダメージとなる。
D	【+】そのプロセス中、[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具:ダメージ]を行った場合、その後[筋力攻撃]を行う。この[筋力攻撃]によって与えるダメージはこの戦闘中この効果を発動した回数(上限 5)×3 ダメージとなる。
E	プロセス中、自身の受けるダメージは[筋力攻撃][魔術攻撃][宝具:ダメージ]を行うたび 10 増加する。

・精霊の加護

【精霊からの祝福によって、危機的な局面において優先的に幸運を呼び寄せる能力】

EX	戦闘中1度だけ、好きなタイミングで発動できる。その戦闘中、天運の能力値を+2する。
A	1回以上コマンドを行った戦闘で1度だけ、好きなタイミングで発動できる。 その戦闘中、天運の能力値を+2する。
B	1回以上コマンドを行った戦闘で1度だけ、好きなタイミングで発動できる。 その戦闘中、天運の能力値を+1する。
C	1回以上コマンドを行い1回以上ダメージを受けた戦闘で1度だけ、好きなタイミングで発動できる。その戦闘中、天運の能力値を+1する。
D	1回以上コマンドを行い2回以上ダメージを受けた戦闘で1度だけ、好きなタイミングで発動できる。その戦闘中、天運の能力値を+1する。
E	2回以上コマンドを行い2回以上ダメージを受けた戦闘で1度だけ、好きなタイミングで発動できる。その戦闘中、天運の能力値を+1する。

・無窮の武練

【ひとつの時代で無双を誇るまでに到達した武芸の手練】

EX	筋力の効果値を+20する。また戦闘開始時、戦闘力を+3する。 この効果によって追加された戦闘力は、使用されなかった場合戦闘終了時に失われる。
A	筋力の効果値を+15する。また戦闘開始時、戦闘力を+2する。 この効果によって追加された戦闘力は、使用されなかった場合戦闘終了時に失われる。
B	筋力の効果値を+15する。また戦闘開始時、戦闘力を+2する。 この効果によって追加された戦闘力は、使用されなかった場合戦闘終了時に失われる。
C	筋力の効果値を+10する。また戦闘開始時、戦闘力を+1する。 この効果によって追加された戦闘力は、使用されなかった場合戦闘終了時に失われる。
D	筋力の効果値を+5する。また戦闘開始時、戦闘力を+1する。 この効果によって追加された戦闘力は、使用されなかった場合戦闘終了時に失われる。
E	筋力の効果値を+5する。

・戦略

【外交や兵站など大局的に物事をとらえ、戦う前に勝利を決する力】

EX	1プロセスに2度、または1時間帯に2度、任意のキャラ1人のダイスの出目を±1する事ができる。
A	1プロセスに1度、または1時間帯に1度、遭遇中のキャラ1人を対象に任意のタイミングで使用できる。対象のダイスの出目を±1する事ができる。
B	1プロセスに1度、または1時間帯に1度、遭遇中のキャラ1人を対象に任意のタイミングで使用できる。

	2d10>10 の判定に成功した場合、対象のダイスの出目を±1 することができる。
C	【+】プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。その英霊の[宝具]以外で指定したステータス1つの能力値をこのプロセス中+3する。
D	プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。その英霊の[宝具]以外で指定したステータス1つの能力値をこのプロセス中+2する。
E	プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選ぶ。その英霊の[宝具]以外で指定したステータス1つの能力値をこのプロセス中+1する。

・スケープゴート

【戦場を生き抜く狡猾なテクニックの集合】

EX	[状態:ターゲット集中]を他の英霊が使用した場合、コマンドの効果に30ダメージを加える。
A	[状態:ターゲット集中]を他の英霊が使用した場合、コマンドの効果に20ダメージを加える。
B	【+】他の英霊の[状態:ターゲット集中]を強制的に発動させた場合、その行動の対象指定を全て破棄し対象をその相手のみを対象にしても良い。
C	【+】1プロセスに1度だけ任意のタイミングで使用できる。 2d10>10 に成功すると対象の[状態:ターゲット集中]の効果が強制的に発動させる。
D	1プロセスに1度だけ任意のタイミングで使用できる。 2d10>12 に成功すると対象の[状態:ターゲット集中]の効果が強制的に発動させる。
E	1プロセスに1度だけ任意のタイミングで使用できる。 2d10>14 に成功すると対象の[状態:ターゲット集中]の効果が強制的に発動させる。

・魔力同調

【同調した他者と自己の魔力を、同時に大幅に賦活させる】

EX	この効果は効果に同意する他のキャラクターがいなければ発動できない。1 ラウンド 1 回、効果に同意する英霊全員と自分の魔力を 50 回復させる。
A	この効果は効果に同意する他のキャラクターがいなければ発動できない。1 ラウンド 1 回、効果に同意する英霊全員と自分の魔力を40 回復させる。
B	この効果は効果に同意する他のキャラクターがいなければ発動できない。1 ラウンド 1 回、効果に同意する英霊全員と自分の魔力を30 回復させる。
C	この効果は効果に同意する他のキャラクターがいなければ発動できない。1 ラウンド 1 回、効果に同意する英霊全員と自分の魔力を20 回復させる。
D	この効果は効果に同意する他のキャラクターがいなければ発動できない。1 ラウンド 1 回、効果に同意する英霊全員と自分の魔力を10 回復させる。

E	この効果は効果に同意する他のキャラクターがいなければ発動できない。1 ラウンド 1 回、効果に同意する英霊全員と自分の魔力を 5 回復させる。
---	---

・医術

【迷信が蔓延っていた頃の医療技術より数段優れた近代的医術】

EX	1 時間帯に 1 回行える。キャラを一人対象に 2d10>10 の判定を行う。 成功した場合、耐久を 150 回復するか負傷を 1 回復出来る。
A	1 時間帯に 1 回行える。キャラを一人対象に 2d10>10の判定を行う。 成功した場合、耐久を 100 回復するか負傷を 1 回復出来る。
B	1 時間帯に 1 回行える。キャラを一人対象に 2d10>12の判定を行う。 成功した場合、耐久を 100 回復するか負傷を 1 回復出来る。
C	1 時間帯に 1 回行える。キャラを一人対象に 2d10>14の判定を行う。 成功した場合、耐久50 回復するか負傷を 1 回復出来る。
D	1 時間帯に 1 回行える。キャラを一人対象に 2d10>16の判定を行う。 成功した場合、耐久を20 回復するか負傷を 1 回復出来る。
E	1 時間帯に 1 回行える。キャラを一人対象に 2d10>18の判定を行う。 成功した場合、耐久を20 回復するか負傷を 1 回復出来る。

・商才

【商売の才。取引や、儲ける事に秀でた才覚を表す】

EX	昼の接触による遭遇先を指定することができる。
A	【+】昼ダイスの出目が9であってもラッキーイベントにする。
B	【+】昼のイベントで礼装を得る出目を出した場合、礼装の入手数を2増加させる。
C	昼のイベントで礼装を得る出目を出した場合、礼装の入手数を1増加させる。
D	【+】昼に接触を行う出目を出した場合、その接触を同じ相手に3回出した扱いにしても良い
E	昼に接触を行う出目を出した場合、その接触を同じ相手に2回出した扱いにしても良い。

・呪術

【古来からアジア、中東、南米などに伝わっている魔道。あるいは古典的呪術の類】

EX	礼装でダメージを増加させる際、そのダメージをさらに 10 増加させる。
A	礼装でダメージを増加させる際、そのダメージをさらに5増加させる。
B	【+】礼装でダメージを増加させる際、[筋力攻撃]として纏めた別個のダメージとして扱う (元々のダメージの処理の後、礼装で増加するダメージの処理となる)。

C	【+】礼装を 1 個消費し任意の場所を指定して発動可能。 その場所にいるランダムな相手一人に[状態:呪い]を付与する。
D	1 時間帯に 1 度、礼装を 1 個消費し任意の場所を指定して発動可能。 その場所にいるランダムな相手一人に[状態:呪い]を付与する。
E	聖盃戦争中 1 度、任意の[場所]を指定して発動可能。 その場所にいる相手全員に[状態:呪い]を付与する。

・星の開拓者

【外宇宙などに準ずる特性。それを身に宿すもの】

EX	聖盃戦争中 1 回、あらゆる耐性（防御、回避）を無視して対象を攻撃することができる。 これはダメージ軽減や令呪効果も無視する。
A	戦闘中 1 回だけ使用できる。失敗した判定を強制的に成功にする。 この時強制的に失敗する状態であったとしても成功にする。
B	【+】自身は昼ダイスを 2 回行う。
C	夜に運営に宣言し使用できる。他の陣営がいない[場所]があればランダムで移動できる。
D	1 日 1 回、2d10 の出目を反転させることができる。 22 からその出目の値を引いた数が反転した値になる。
E	【+】2d10 を振ったとき、2 が出たら難易度に関係なく強制的に成功扱いになる。 (ダイスの出目に変更を加えて 2 にした場合この効果は発動しない)

・単独顕現

【外宇宙などに準ずる特性。それを身に宿すもの】

A	このサーヴァントはマスターと契約していない場合でも、夜の残留魔力消費が行われない。 また、全てのサーヴァントから受けるダメージを-5 する。
C	このサーヴァントはマスターと契約していない場合でも、夜の残留魔力消費が行われない。 ただし、宝具を使った場合残留魔力の消費量が倍となる。 また、全てのサーヴァントから受けるダメージを-5 する。

・真名裁決

【裁定者の特性であり、裁定者の最高特権。各英霊に対する令呪を二画ずつ所有する】

EX	英霊一人につき 2 回まで使用できる。 戦闘時、コマンドが公開された時そのキャラのコマンド一つをガードに変更できる。
----	---

5.オリジナル宝具・スキル

キャラビルドの魅力が非常に増す

しかし破綻等も在り得るため立場上運営は慎重に扱わなければならないぞ

6.マスターの戦闘参加

このルールを適用する場合、マスターを戦闘に参加させても良い事を教える

その場合英霊で使用するものと同じステータスを設定したデータを作成してくれ(^^)

この時設定される能力値は全て現在の戦闘力の値となり、[宝具]・[スキル]はなにも使えない事を教える

また、この方法で戦闘に参加した場合自身に契約中の英霊がいる場合でも相手はマスターを対象とする事が可能となるぞ

その代わり「ダメージを受けたら負傷 3」ではなく「耐久が 0 になった場合負傷 3」を受ける事を教える

7.エクストラクラス

通常の 7 クラス以外で作れる追加クラス。

バランスが変わるため、GM はこの導入を見送ってもいい。

◆ルーラー:

【裁定者。聖盃そのものから呼び出された絶対の審判者】

ルーラーは特性上マスターのキャラ作成無しでのスタートとなる。

運用は[英霊が残された場合]を参考にし、魔力のみダイスを振り[残存魔力]として設定すること。

またサーヴァントのみの為、再契約するまで負傷の値は存在せず、令呪も使用できない。

再契約した場合は、再契約したマスターの値を参照する。

ルーラーが持っていた[残存魔力]は全て再契約したマスターに追加されるものとする。

このクラスの英霊はスキル[真名看破]を A ランク、[真名裁決]を EX ランク、[単独顕現]を C ランクで取得する。その代わり、作成時にスキルポイントを獲得できない。

◆アヴェンジャー:

【復讐者。復讐に関する逸話や、何かに虐げられた逸話を持つ】

このクラスの英霊はスキル[復讐者]を A ランク、[忘却補正]を C ランクで取得する。

◆フォーリナー:

【降臨者。この星の外側の条理と繋がってしまったものたち】

このクラスの英霊はスキル[領域外の生命]を A ランクで取得する。また、[神性]か[精神汚染]のどちらかを C ランクで取得する。

◆シールドター:

【盾兵。誰かを護る逸話をもった英雄】

このクラスの英霊はスキル[対魔力]を C ランクで取得する。また、[騎乗]を C ランクで取得する。

◆アルターエゴ:

【その存在の別側面の現れ】

このクラスはライダー、キャスター、アサシンとして扱われる（それぞれのクラス特性は得られない）。任意のスキルを B ランクで取得する。また、次のスキルランク EX で取得する。効果は以下の通り。
『多面の一欠片』

このキャラクターのクラス、真名の情報を[隠蔽]することができる。

クラスはライダー、キャスター、アサシンのいずれかに[隠蔽]できる。

◆プリテンダー:

【虚飾者。何かを偽る、偽物のクラス】

このクラスはセイバー、アーチャー、ランサーとして扱われる（それぞれのクラス特性は得られない）。任意のスキルを B ランクで取得する。また、次のスキルをランク EX で取得する。効果は以下の通り。
『僭称者』

このキャラクターのクラス、真名の情報を偽装することができる。

クラスはセイバー、アーチャー、ランサーのいずれかに偽装できる。

◆シャンカー:

【物事を混ぜ返す意思の疎通を捨てた宴を愛する者のクラス。彼らの話す内容は鳴き声に近い】

このクラスの英霊はスキル[嵐の航海者]を EX ランクで取得する。

8.クロススキル

英霊がクラスごとに持つスキルを以下の選択肢から選び、5P 分割り振って取得できるルールである事を教える

ただし☆マークのついているスキルには最低 1P を割り振る必要があるので気を付けてくれ(^^)

- ◆セイバー:[☆対魔力][騎乗]
- ◆アーチャー:[☆単独行動][対魔力]
- ◆ランサー:[☆不運][対魔力]
- ◆ライダー:[☆騎乗][対魔力]
- ◆キャスター:[☆道具作成][陣地作成]
- ◆アサシン:[☆気配遮断][破壊工作]
- ◆バーサーカー:[☆狂化][無辜の怪物]

9. 特別ルール

特別な遊び方をするために採用するルールだ

普通の聖盃戦争とは一風変わった味わいになるだろ

これまでのルールが拡張版だとしたらここから下は別モードと捉えてほしいんすがね…

・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使ってくれ(^^)

・マスターダイス固定

マスターのキャラメイクダイスを固定化するルール。

「2,7,9」か「4,5,9」か「3,7,8」か「6,6,6」のいずれかが出たものとして扱い、振り分ける。

ダイスを振ってからこの固定化ルールを使用することは出来ない。

・シナリオ版ルール

運営がシナリオを決めるルールです。

まず運営が 7 陣営揃うように英霊を用意します。

7x2 騎用意し、そこから choice[a,b] などで抽選をかけるなども良い選択肢かと思われます。

次にマスターを選び能力値を決め、AI を決めます。

と言っても朝行動であれば choice[襲撃,襲撃,礼装作成] choice[襲撃,調査,交渉,警戒,調査] 交渉なら choice[承諾,承諾,承諾,承諾,拒否] 夜なら[魔力供給,魔力供給,休息]のように性格ごとのダイスのテンプレートを作る程度で良いですし、なんならフィーリングで決めても良いかと思われます。

参加シャンは少人数を想定とし、マスターや英霊が別の PL でも良いでしょう。

導入は参加シャンと相談しつつ決定し、聖盃戦争を進めていきましょう！

場合によっては隠しアイテムや、調査回数などで隠しボスを出す、時限イベントや昼遭遇をイベントダイスに変えるなどもアレンジの候補になる事と思われます。

利点:性能のバランスを取るのが全て自作英霊なので楽。

1 陣営に視点を向けるのもアドベンチャー風で魅力的。

なにより人数が少ないため回しやすい。

欠点:英霊を考えるのが慣れていないと大変。

多人数を一人で回す為卓回しが遅くなってしまう事がある。

出典:聖盃魔改造版(https://docs.google.com/document/u/2/d/e/2PACX-IvRBEkLefWOx5IIBsetZqIIrpHaO_d0migTuokBZRisz6IegQjEOBUFGxGnt3gF8Q9JsmSUYQ-VIyLO_/pub)

・タッグマッチ聖盃_A

PL6 人以上から行えるルール。

GM はランダムに参加者同士を割り振り、タッグを作る。

選ばれた PL 同士はタッグとなり、お互いに秘匿チャンネルを繋げサーヴァントとマスターを作成する。この時作成したマスターは、相手のサーヴァントのマスターとなる。

これによりホムンクルスは原則使用禁止となる。

(例:PL1 と PL2 がタッグを組んだ場合、PL1 のサーヴァントは PL2 のマスターと
PL2 のサーヴァントは PL1 のマスターと契約する)

タッグとなった陣営は同陣営となり、PL 同士はいつでも秘匿で会話をする事が出来る。

ややこしくなるから出来るだけタッグ内で裏切るのはやめてくれ(^^)

・タッグマッチ聖盃_B

PL6 人以上から行えるルール。

GM はランダムに参加者同士を割り振り、タッグを作る。

選ばれた PL 同士はタッグとなり、お互いに秘匿チャンネルを繋げる事が出来る。

この時、サーヴァントとマスターは自分で作成すること。

タッグとなった陣営は同陣営となり、PL 同士はいつでも秘匿で会話をする事が出来る。

ややこしくなるから出来るだけタッグ内で裏切るのはやめてくれ(^^)

・PvE 聖盃戦争

PvP (対人戦) ではなく PvE (対エネミーNPC 戦) で遊ぶルール。

プレイヤーは 1~2 人で、GM の用意した 2~3 陣営と戦う。

PL が 2 人の場合はタッグとして扱う事。この時、サーヴァントとマスターをそれぞれ別 PL が担当しても良い。

GM の用意した全陣営に勝利すればクリアとなる。

出典:聖盃大戦([TRPG-OCL-Rule/ルルブ_txt/聖盃関係/サプリメント聖盃大戦 ver1.0.txt at master · orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule · GitHub](https://github.com/orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule/blob/master/_txt/聖盃関係/サプリメント聖盃大戦%20ver1.0.txt))

・聖盃大戦

1.はじめに

これは聖盃戦争で聖杯大戦っぽくやるためのサプリメントなことを教える。要は黒陣営と赤陣営に別れてのチーム戦ってことすがね…

2.変更点、追加点

○陣営

まずは参加チャンを黒陣営と赤陣営にわけてくれ(^^)

その後はそれぞれの陣営の中で各クラスのサーヴァント及びマスターを作ってくれ

○クラス:ルーラー

参加チャンが奇数人の場合 2 つに分けられないじゃないか!

そういうときは 1 人をルーラー担当にしてくれ(^^)

このサーヴァントとマスターは最初は何の陣営にも属さない「裁定者」のクラスなことを教える。始まったあとはどの陣営に属してもいいし属さなくてもぞ。面白くなると思った動きをしてくれ

作成方法は他と一緒に、クラス特典として「神明裁決:自身の令呪を 2 画まで他のサーヴァントに対して使える」を持つ

○宝具効果:範囲選択化

宝具に 50 ポイント追加することで、その宝具の対象を複数人選んで使えるようになることを教える

○陣地

陣地は既存のものに加え、[黒本拠地]と[赤本拠地]を追加(ただしこの 2 つは霊地にならない)

ルーラー以外の各陣営は、最初はそれぞれの本拠地にて同居状態になっているぞ。ルーラーはランダムに配置

そこから別れるかそのまま一緒にいるかは、各自の自由だ

○決戦

3 日一度、夜行動の前に決戦を行うことを教える(要は 3 日目、6 日目、9 日目…の夜行動前)

決戦は[決戦場]にて、その時点で残っている全てのサーヴァント及びマスターが集まって行われる
[決戦場]はこのときだけ現れる場所扱いだが、朝のうちにトラップを仕掛けたり、その調査をすることは可能。移動や襲撃は不可能

基本的にルールは変わらない乱戦だが、決戦時のみ、マスターを戦場に加える

マスターは、各陣営ごとにまとめて 1 人分のサーヴァントとして扱う。

イニシアチブは 1 で、攻撃は 1 ダメージだけ可能。

行えるコマンドは、攻撃(筋力でも魔術でも 1 ダメージ)、逃走、かばうの 3 つ

耐久力は、決戦開始時点で生存しているマスターの「戦闘力×10」の合計。

耐久力が「最大値÷参加マスター数」(切り上げ)減るごとにマスターが 1 人死ぬ。死ぬ順番は、決戦開始前にコマンドと共に秘匿で GM に伝えておくこと

令呪による撤退や回復は可能(回復した場合はマスターが生き返ることになる。こわい)。誰のを使ってもよい

○勝敗

サーヴァントがいなくなるか、決戦でマスターが全員死ぬとその陣営の敗北

勝った陣営は願いを叶える。もしくは残った全員の願いを叶えられなさそうな場合、叶えられるまで戦争を続行する。

ルーラーはどちらかの陣営についていた場合、勝敗を共にする。ついていなかった場合は、裁定者としての職務を全うし座に帰る

○裏切り

基本チーム戦だがあり。自分の願いを叶えることを優先して動くのも面白いだろ

3. 選択ルール

・1 人で 2 役

1 人でサーヴァント 2 騎分作るというもの

マスターはデータだけ作って、RP はサーヴァントのみで行う

これなら少人数でもできるだろ

・マスター能力値選択制

x3 1d10 を振ったあと、出た 3 つの出目を、魔力、戦闘力、属性に好きに割り振る

4.快適にプレイするために

各陣営ごとにココフォリアの部屋を用意し、そこで相談や陣営としての秘匿 RP をすることを…勧める

サーヴァント作りからここでやっても面白いかなア…

出典:天覧聖盃戦争([TRPG-OCL-Rule/ルルブ_txt/聖盃関係/サプリメント天覧聖盃戦争 ver1.2.txt](https://github.com/orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule/blob/master/ルルブ_txt/聖盃関係/サプリメント天覧聖盃戦争%20ver1.2.txt)
at master · orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule · GitHub)

・天覧聖盃戦争

1.はじめに

これは聖盃戦争で天覧聖杯戦争っぽくやるためのサプリメントなことを教える。要はマスターがクソ強くてサーヴァントがサポートする聖盃ってことすがね…

2.基本ルルブ変更点、追加点

○マスター作成

戦闘力の初期数量を出目 x10 にする

戦闘力は攻撃時のダメージに加算される。詳しくは後述

振り直しに必要な戦闘力は 10、逃走+1 に必要な戦闘力は 40、負傷-1 に必要な戦闘力は 50 とする

○サーヴァント作成

クラスはキャスターのみとする

陣地の戦闘力補正を 1 つにつき+30 とする

宝具のポイントの入手量を半分にする(例:宝具 E だと 50、EX だと 150)

○宝具追加、変更

- ・移動式陣地:割り振りは 70。陣地外でも戦闘力補正が使える、場所を移動しても陣地を引き継ぐ
- ・強化:効果対象にマスター能力の魔力と戦闘力を追加。4 ターン倍加できる
- ・弱体:効果対象にマスター能力の魔力と戦闘力を追加。3 ターン半減できる
- ・防御:効果量を割り振りの 4 倍とする(例:1 ターンの間ダメージ 100 軽減という効果は割り振り 25)

○戦闘

魔力供給の翌日以外は、ダメージにマスターの戦闘力を加算

計算式は

$(\text{ダメージ} + \text{戦闘力} + \text{礼装}) / 2 [\text{ガード時}] - \text{防御等軽減} [\text{使用していたら}]$

○勝敗

サーヴァントが消滅するか、マスターが死んだら負け

3.上級ルルブ変更点、追加点

○スキル

- ・狂化 EX の入手宝具ポイントを 100 から 50 に変更
- ・気配遮断の戦闘力減少効果を 1 から 10 に変更
- ・直感の戦闘力無効化効果をなくす

4.捕捉

マスターの能力値が与える影響が非常に大きくなるので、マスター能力を決める際は振り直しや並び替え推奨

出典: 亜種二連聖盃戦争([TRPG-OCL-Rule/ルルブ_txt/聖盃関係/サプリメント亜種二連聖盃戦争 ver1.3.txt at master · orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule · GitHub](https://github.com/orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule/blob/master/ver1.3.txt))

・亜種二連聖盃戦争

1.はじめに

これは聖盃戦争で亜種二連聖杯戦争っぽくやるためのサプリメントなことを教える。要は 1 人のマスターが 2 騎召喚する聖盃ってことすがね…

2.変更点、追加点

○サーヴァント作成

2 騎作る。クラスは別々にすること

属性やサーヴァントに影響するマスター技能などはどちらにも適用

○クラス特典変更

・アサシンによるマスター殺害に必要な負傷数を 4 にする

○追加宝具

・範囲選択化

宝具に 50 ポイント追加することで、その宝具の対象を複数人選んで使えるようになることを教える

○スキルなどの対象

基本的に自分や相手に影響を与えるスキルなどは対象陣営の中から 1 騎選んで行う

相手陣営の情報をなにも得てない場合はランダム

○朝行動

各サーヴァントが一回ずつ行う

つまり 1 陣営で 2 回行う

○調査

対象陣営の中から 1 騎選んで行う

相手陣営の情報をなにも得てない場合はランダム

○夜行動

- ・休息の魔力回復量を 75
- ・魔力供給の魔力回復量を 150
- ・魂食いの魔力回復量を 150

に変更

○ギアス破り

ギアスを結ぶ時に片方のみか両方に適用か決める

○戦闘

2 騎いる場合は必ず 2 騎参加させる

撤退ポイントは 2 騎で共通とする

○令呪の使い道

1 画消費の効果を

- ・耐久 or 魔力を 200 回復
- ・1 騎を撤退させる

2 画消費の効果を

- ・最大耐久以上のダメージを受けた時、耐久を 1 残して耐える
- ・ダメージに+200

に変更

○勝敗

サーヴァントが両方消滅するか、マスターが死んだら負け

出典:サブプリメントポケモン聖盃バトル([TRPG-OCL-Rule/ルルブ_txt/聖盃関係/サブプリメント亜種二連聖盃戦争 ver1.3.txt at master · orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule · GitHub](https://github.com/orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule/blob/master/_txt/聖盃関係/サブプリメント亜種二連聖盃戦争%20ver1.3.txt))

・サブプリメントポケモン聖盃バトル

1.はじめに

これは聖盃戦争でポケモンバトルっぽくやるためのサブプリメントなことを教える

2.基本ルルブ変更点、追加点

○マスター作成

ポケモンバトルにマスターの要素はない

よって作成しない。令呪もない

ただし負傷を 3 つ付与されたら死ぬ

○サーヴァント作成

・3 体作る

・タイプをノーマル、ほのお、みず、でんき、くさ、こおり、エスパー、かくとう、どく、じめん、ひこう、むし、いわ、ゴースト、ドラゴン、あく、はがね、フェアリーから 1~2 個選ぶ

・タイプ相性は以下の通りになる。

<https://motemen.github.io/pokemon-type-effects/?d=electric>

○宝具追加、変更

・宝具(パッシブ除く)は $600 \div \text{宝具 P 割り振り}$ を PP(使用可能回数)とする

・命中率を設定できる。宝具 P 割り振り \div 命中率 だけ宝具 P として使える。魔力消費は元の割り振り据え置き

(例: 100 ダメージ宝具(割り振り 100)に命中率 50%を設定した場合、 $100 \div 0.5 = 200$ で 200 ダメージ命中率 50%消費 50 となる)

○戦闘

- ・開始時にサーヴァント 1 人を選んで召喚する
- ・敏捷順に、互いに 1 行動ずつ行う。秘匿で行動を宣言し出揃ったら早いほうから処理。この一回ずつの行動を合わせて 1 ターンとする
- ・5 ターン経過で 1 プロセスが経過する
- ・行動に「サーヴァント交代」(サーヴァントを手持ちと交代する、交代前のサーヴァントの敏捷を行動順に反映)を追加
- ・宝具使用時に $1d100 \leq \text{命中率}$ で振り成功したら宝具を使える。失敗するとなにも(PP は消費する)

○勝敗

全てのサーヴァントが消滅するか、マスターが死んだら負け

3.上級ルルブ変更点、追加点

○マスター技能

マスターのステータスを作らないのでなし

4.カスタム案

- ・サーヴァントの数を減らしたり増やしたりする
- ・同時に 2 体サーヴァントを出せるようにする
- ・4 人で 2vs2 でバトル

5.捕捉

このサブリ製作者はポケモンを知らないのでポケモンっぽくなるアイデアがあったらくれ
あとバランス調整とか投げてるのでそこら辺の案もくれ

出典:[サプリメントアトリーム聖盃戦争\(TRPG-OCL-Rule/ルルブ_txt/聖盃関係/アトリーム関連 at master · orga-itsuka-trpg/TRPG-OCL-Rule · GitHub\)](https://supplementatrim.stw.jp/)

アトリーム聖盃戦争

1.はじめに

これは聖盃戦争で地球のとは比べ物にならないほどインフレが進んだアトリームの聖杯戦争っぽくやるためのサプリメントなことを教える。要はだいたい 100 倍の聖盃ってことすがね…

テストプレイなんてしてないよ

2.基本ルルブ変更点、追加点(変更なしのところは省いています)

○令呪

・1 画

魔力+20000or 耐久+20000

・3 画

魔力と耐久を+20000 して復活

○礼装

①自分の魔力、ダメージを±1000 する

○マスター作成

魔力量は出目×5000 にする

戦闘力の初期数量を出目 ×100 にする

属性は出目×100 にする。10 以上は架空元素になる、つまり全員架空元素

振り直しに必要な戦闘力は 100、逃走+1 に必要な戦闘力は 400、負傷-1 に必要な戦闘力は 500 とする

負傷の上限を 300 にする

○サーヴァント作成

レベルは 100~1000(バーサーカーは 1500 まで)とする

EX 以上の割り振りは以下の通り

筋力 EX+1 筋力+50 ずつ増える

俊敏 EX+I 俊敏+6 ずつ増える

耐久 EX+I 耐久+50 ずつ増える

魔術 EX+I 魔術+25 ずつ増える

天運 EX+I 天運+I ずつ増える

宝具 EX+I 宝具 P+50 ずつ増える

○クラス特典

・セイバー

筋力を+200 ランク

・ランサー

敏捷を+200 ランク

・アーチャー

消費魔力を-2000 する

・ライダー

敏捷を+100 ランク

・キャスター

魔術を+500

【陣地(魔力回復+1000,戦闘力補正+300)】

・アサシン

負傷付与を 100 にする

・バーサーカー

全ステータスを 100 ランク上昇、レベルを 1500 まで選択可能

○宝具

ダメージ、防御以外の宝具入手のための必要ポイント×100

○マップ

[地球のとは比べ物にならないほど巨大な山]

[地球のとは比べ物にならないほど豪勢な住宅地]

[地球のとは比べ物にならないほど学べる学校]

[地球のとは比べ物にならないほど品揃え豊かな商店]

[地球のとは比べ物にならないほど華やかな繁華街]

[地球のとは比べ物にならないほど荒れ果てた僻地]

[地球のとは比べ物にならないほど遊具の揃った公園]

[地球のとは比べ物にならないほど宿泊代が高いホテル]

大霊地、中霊地、小霊地の魔力回復量を+300、+200、+100にする

○セルフギアスクロール

魔力消費 5000、破った者にランダムで 500 ランクダウン

○昼

1.魔力 5000 回復

○夜

休息 魔力+5000

魔力供給 魔力+10000

魂食い 魔力+10000、ランダムで選ばれたステータス 1 つを+100 ランク

3.上級ルルブ変更点、追加点(変更なしのところは省いてます)

○マスター技能

魔術使い『英霊ランクに+100 点』

○スキル

魔力、ダメージ実数値、ステータス実数値、ランク上昇系はそれぞれ×100 する

気配遮断の負傷付与を 100 にする

4.捕捉

困ったら 100 倍にすればいいと思うよ。でも明らかに 100 倍にしたらずいものはそのまま
ダイスも面倒なので 2d10 のままで

10.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。戦闘中でなければ朝行動の処理順に則る、あるいは choice で処理の順番を決めてください。

無法とかわからない→

創作宝具を使わなくてもオリジナル性を表現するためにスキルがある側面もあるので、スキルを利用すれば近いものができるのではないのでしょうか?ローカルルールとしてスキルポイントを増やすのも一つの手です。

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回やっても良い?

→可能です。例えば休息+耐久回復を行い、魂喰い介入後に回復...も可能です。

小数点の処理

→イニシアチブ以外は全て切り上げです。

コマンド公開時とプロセス開始時はどちらが早い?

→

『マスター能力裁定』

学生のダイス振り直しは、ダイスをこちらで確認できない物(包囲網ダイス等)も可能?

→宣言すれば可能とします。その代わり、マスター能力の行使を他のプレイヤーに見える形で行い振り直した結果は成功失敗問わず振り直す前と同様に確認できないものとします。

スキルを適用しないルールの時、山育ちや怪物は使える?

→運営判断となりますが基本使用できるとします。スキルについての記載を無視するため、怪物は能力無しとなります。

吸血種で相手マスターが死亡した場合、相手マスターの魔力がマイナスだった場合どうなる?

→魔力が存在しないと解釈する為相手の魔力がマイナスでも自分の魔力はマイナスされません。

名家が霊地の数よりも多い場合はどうなる?

→小霊地を今ある霊地の数を超過した分だけ追加で設定し、そこに配置してください。

効果の記載されていないランクにスキルが変動した場合、スキルの効果はどうなる?

→それよりも低いランクの効果に則ります。何もなければ効果はありません。

『スキル裁定』

カリスマでランクのないステータスは上昇する？

→カリスマに限らず、ランクを上昇すると表記されているものについてはランクの設定が存在しない場合ステータスは上昇しません。

対英雄の効果半減

→ターンが半分になり、効果値が半分(少数切り上げ)になります。半分にできないと運営が判断したもののについては半分になりません。事前に要相談のこと。

動物会話について、朝行動で調査に動物会話を適用した後、襲撃をされた。この時動物会話は使用できる？

→可能です。朝行動や昼接触など一つ一つの区切りで1度だけ使えるといったイメージです。

諜報のランクが D の英霊が調査を行った相手が初めて調査を行う相手だった場合の入手情報は？

→初回調査時と、既に調査を行ったことのある相手に対する調査を行った場合の情報がそれぞれ獲得できます。

隠蔽効果に対して真名看破を行った場合、公開される情報は？

→隠蔽した情報全てとなります。その代わり、全ての情報を獲得した為次回以降の真名看破では隠蔽前の情報を入手できるようになります。

戦略でダイスの出目を増加するタイミングと、天運とではどちらが優先される？

→朝行動の処理順と同様です。

【上級ルルブ残課題】

- ・この効果を決める

◆伝承保菌者 必要ステータス→いずれかの出目が10

【ゴッズホルダー。血に神秘がウイルスのように流れ込んでいる家系の出身者】

『效果:』

・結局、項目ごとに改行したほうが見やすいのかどうか決着をつける

・追加スキルが強すぎないかどうか

・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…