

【頂上聖盃戦争 上級ルルブ ver2.0】

- 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)
- 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)
- 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)

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

【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。『』はその技能の効果を指す。
運営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。

学生:年若い故に可能性に満ち溢れている存在。(free)

『シナリオに一度のみ、任意のダイスを一度だけ振りなおさせる』

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:魔術を理解している、フリーランスで動く存在。(free)

『開始前に任意のマスターを一人選択し、[居場所][マスターステータス][召喚クラス][LEVEL][その英霊に関連する物品及び痕跡]の情報を全て獲得』

一般人: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。(魔力:3 以下)

『シナリオに一度のみ、任意のタイミングで撤退可能』

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 1 点、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、初期所持礼装+1』

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。初期所持礼装+2』

代行者:神にのみ赦される魔滅、それを神に代わり執り行う。(戦闘力 6 以上)

『コマンド公開時、2d10>=18 を振り成功した場合任意一人の 1 コマンド目をガードに変更』

吸血種: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。(能力値合計:26 以上)

『取得時に戦闘力を 2 倍にする。遭遇中のマスターが死亡する時現在の魔力・戦闘力を追加で獲得できる。魂喰いによる魔力回復、ランク上昇は 2 倍となり魂喰いを行わなかった場合戦闘力が 1 低下し 0 になった時死亡する。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: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)』

【スキル】

全英霊に 6 点付与される。スキルを得る為にはそれぞれ

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

点が必要となっている為、割り振って習得する事。個数制限は無し。

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)。

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 にする事も勿論可能。[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(+)の記載がある場合下位ランクに効果を追加

(→)の記載がある場合下位ランクの該当部のみ更新しそれ以外は同じ

記載がない場合、下位ランクを引き継がず上書きする。

【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。

(E.任意の NPC キャラクターを赤髪海賊団に任意のタイミングで運営に要望し変更できる

/D.(+)魔力供給が[宴:魔力を 100 回復。宴の発生はどこで発生したかを知らせず通知される。また同居中の相手も宴を選択可能])に変更

/C.(+)船に乗るキャラクターの場合、任意ダイスの振り直しが可能。使用した場合 5 日が経過するまで再使用不可

/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+10

/A.(+)礼装が[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

/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)。

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。

(D.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。この効果は 1 時間帯に 1 度のみ使用可能

/B.(+)3 ターンに 1 度朝の開始時に礼装を獲得)

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.(+)宝具:筋力強化による筋力上昇を 3 倍に変更する

/EX.宝具:筋力強化の効果を [戦闘開始時使用できる。戦闘中筋力が 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.プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選び宝以外で指定した一つ的能力値をこのプロセスのみ 1 ランク上昇

/C.プロセス開始時他の英霊を好きなだけ選びこのプロセスのみ宝以外の全能力値を 1 ランク上昇

/A.(+)遭遇中の相手が行うダイスの振り直しが可能。一人につき 1 プロセス 1 度のみ)

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.逃走コマンドの増加値を+1し、移動に関する優先権(移動順、行動処理、イニシアチブ、敏捷同値での優先権)を得る。騎兵の場合敏捷の結果値が1上昇

/EX.(+)対象の相手を選択する。その相手が同意した場合、自身か相手の敏捷は自身か相手と同一になる。片方の任意、または先頭離脱で解除可能)

鬼種の魔:鬼が持つ異能の力。その体現。

(C.攻撃を行った時に、取得している強化・弱体宝具を一つ選び追加で発動

/A.(+)ダメージを与えた場合、未取得で取得可能な強化または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。

(D.相手にダメージを与える度相手の魔力を-5しその分自分の魔力を回復

/C.(→)魔力部-10/B.(→)魔力部-15/A.(→)魔力部-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。初期令呪が-1される

/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の自身の複製(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。本体が倒される、または戦闘終了時消滅。

/EX.(→)[本体と同じ宝具を全て使用可能・2体出現・耐久のステータスも本体準拠]のうち一つを選び動員できる複製の能力を更新する)

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ダイスの効果値に-1

/D.(→)値部-2/C.(→)値部-3/B.(→)値部-5/A.(→)値部-7

/EX.(→)自分に対して行われるダイス判定は必ず失敗する)

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。

(D.トラップ・狙撃等の探知に関する補正に+2

/A.(+)調査成功時 or 戦闘で攻撃を行った時に対象の英霊のマスターへ負傷を+1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。戦闘の場合ダメージを与えた英霊のマスター全て)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死亡。また、負傷の数だけ戦闘力に-1の補正がされる。一人に対し、1プロセスに与えられるのは1負傷まで。判定は攻撃を行った回数分振ってよい。アサシン以外のクラスでこのランクは取得する事ができない。

/EX.(→)アサシン以外のクラスでも取得可能)

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.魔力を20消費し自分の宝具に組み合わせ使用。宝具の効果値を+10する)

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。

(E.魔術連撃の取得コスト・魔力消費を-5

/D.(→)値を-10/C.(→)値を-15/B.(→)値を-20(マイナスされた値が魔力消費を超えた場合その値分回復)/A.(→)値を-25、術P+1/EX.(→)値を-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、術P+1)

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取得

/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、任意のタイミングで撤退ポイントを+1 できる。

/D.(→)2度/C.(→)3度

/A.(→)撤退ポイントを+2)

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。

(E.コマンド選択時に宣言する。この戦闘中自分の英霊の指定ステータスのランクを1つ下げ1つ上昇する

/B.朝行動として[自己改造:自分の宝以外のステータスを一ランク上昇させる、あるいはランクを二ランク分選んで下げ、二ランク分選んで上昇させる]を選択可能になる。)

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。

(E.戦闘時毎ターン魔力+5/D.(→)魔力+10/C.(→)魔力+20/B.(→)魔力+25/A.(→)魔力+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、相手が行う任意の攻撃を回避できる。貫通の場合ダメージを受ける

/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.自身の攻撃で与えるダメージを+2

/D.(→)値を+4/C.(→)値を+6/B.(→)値を+8./A.(→)値を+10/EX.(→)値を+15)

陣地作成:自らが優位になる陣地を作成する。

(B.朝行動で[陣地作成:陣地を1つ作成]を可能にする。

【陣地(夜の魔力回復+10,戦闘力補正+3(陣地と同じ場所にいる時戦闘力の代わりとして利用可能。使用した戦闘力補正は使い捨て),自身の礼装作成ダイス+1 可能。】

陣地は朝行動で作成・破壊が行える。任意のタイミングで魔力 100 消費で即座に破壊する事も可能。重ね掛け可。同居相手がいる場合、その相手にも同じ効果を適用する事ができる。その場合戦闘力補正も共用であり、適用の打ち切りは陣地を作成した者が好きなタイミングで行える)

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.プロセス開始時、または昼の接触時にマスターまたは英霊を一人指定。スキルを使用した相手の情報を全て入手。)

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.弱体宝具の入手ポイント・消費魔力を-5 する

/D.(→)値部-10/C.(→)値部-20

/B.(→)値部-40 消費魔力を超えてマイナスされた場合、その値分魔力が回復する。/A.(→)値部-50)

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。

(D.耐久が減っていない場合常時強化:ガッツ状態になる(耐久が0になった時耐久を1にする)1度効果を発揮するとこのスキルの効果は適用されなくなる

/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

/A.1 戦闘に1度、耐久が0になった時に強化:ガッツが発動/EX(→)1 戦闘に2度)

千里眼:物的にも精神的にも見通す力。

(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。

(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し[攻撃・防御・強化・弱体]宝具の効果が半減。)

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・魔力奔流ダメージ-5 /C.(+)宝具ダメージ-5

/A.魔術・魔力奔流・宝具ダメージを-10 する。剣士の場合筋力ランク+2、宝具ランク+1

/EX.(→)値部-20)

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 /A.(→)値部-20/EX.(→)値部-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。

(C.調査を行う時獲得できる情報の数+1(始めて調査する相手の場合、能力も一つ調査できる)また、能力の隠蔽効果の補正を受けなくなる。

/B.(+)調査を行う時マスター能力が判明し(実質件数は3)、情報を必ず入手する)

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。

(E.自分に対する他陣営による戦闘力の効果を無効化できる。

/C.(+)他陣営の狙撃・トラップを警戒しなくても探知し回避判定が行えるようになる)

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。

(D.生産礼装+1

/A.(+)礼装作成時、代わりに陣地を1つ作成可能になる。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.[朝行動・昼接触・夜時間・1ターン]に1度宝具の魔力消費を-5

/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。次の日終了または次の戦闘時に3ターン経過し解除されるまで調査対象のランダムな弱体可能な能力値1つを弱体

/C.(→)2能力値弱体/B.(→)3能力値弱体)

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。アベンジャーのクラススキル。

(D.戦闘時全員の効果値が+1される。/A.(→)値部+3 /EX.(→)値部+5)

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.(→)4ランク上昇。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:強化宝具[ガッツ:4ターンガッツ状態になる。ターンが経過するかガッツの効果が発動すると状態は解除される](50P)を獲得可能になる)

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+40/B.(→)耐久+60/A.(→)耐久+80/EX.(→)100)

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。

(E.クリティカルをゾロ目+-1 でも発動/D.(→)+-2/B.(→)+-3)

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対象に[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.(→)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 /D.(+)詠唱 P+1/C.(→)魔術を+8/B.(→)詠唱 Pを+2/A.魔術を+15、詠唱 Pを+3)

魔力放出:絶大なる魔力の奔流。

(B.戦闘時に、魔力を30消費することで対象を+1することができる

/A.全ての宝具の消費魔力が+50される。宝具の対象を好きなだけ選べるようになる)

魅惑の美声:相手を魅了するほどのゆらぎを持つ美声。

(C.プロセス開始時に自分以外のランダムな相手を対象に[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.(→)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.随時アイコン変更可、常時発動。

/D.(+)調査が行われたとき宝具一つを????、あるいは別のものに置き換えて表示する

/C.(+)英霊の能力値を????、あるいは別の値に置き換えて表示する(実際の数値は変わらない)

/B.(→)自分の全ての宝具を????、あるいは別のものに置き換えて表示する

/A.(+)陣営に対し調査が行われたとき、2d10>10に成功しなければ調査は失敗する。

/EX.(+)特別なスキルが無い場合、各プロセスで公開されるコマンドを????で表示する。)

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できる。1卓につき1度使える。貫通も効果を発揮しない。

/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。

/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

/D.(→)-2する。/C.(→)-3する。)

【オリジナル宝具・スキル】

キャラビルドの魅力が非常に増します。しかし破綻等も在り得るため慎重に扱う事。

【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。

【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傾向のダイス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でしょう！

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。

3.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。

『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の処理

→獲得する魔力がマイナスでも自分の魔力はマイナスされません。

『スキル裁定』

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。