

【聖盃戦争 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、杯ではならず…盃の形をしているともいう。

そんな噂を聞いたある日、あなたの端末にメールが届く。

自動的に読み込まれ、開かれたファイル。それは端末の中のデータを自動で読み込んでいき、画面は暗転する。

明るくなったかと思えば、再度閉じ。それを繰り返すつどに五度。

端末は告げる。

光は満ちて。

そして飛び出してきたのは、貴方の守り手。

『問おう、あなたが私のマスターか？』

——君は、運命と出会う。

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

【バージョン】

ver2

昼フェイズを全員が振る様に更新 並びに表も一部変更

クラスボーナスの一部改訂、耐久の底上げ

戦闘力・敏捷でのダメージ増減を廃止、戦闘力消費による負傷回復・逃走+1を追加

コマンドに魔力奔流(消費魔力の 1/4 ダメージ)追加、魔術攻撃に回復効果追加、

カウンターの割り振りポイント若干調整、トラップの追加、並びに弱体の強化 +微修正...

ver2.1

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

セイバーの強化、筋力の強化、魔術による詠唱ポイントの追加

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

移動通知、襲撃の場所指定化など面倒な制約部分を撤廃

接触時の交渉ルールなど、ファジーな部分の明確化及び裁定の記載

3. キャラメイク

どちらかを選んでもらう 来い

【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』で英霊を従える主人
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

英霊

・召喚されると出てくる、主人に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】

英霊を身に宿すことが出来る人造生命体
カゲカゲ入れられたナイトメアルフィみたいな感じだ
マスターと英霊、両方の処理を1キャラで行う(データの利益、不利益はなにも)
RP やキャラ管理に迷ったらこれだな…ルフィ

マスターと英霊の能力値は違うのでそれぞれ作って欲しいだろ
次ページにて作り方を教える

【マスター能力】

使用ステータスは[魔力量・戦闘力・属性・令呪・礼装]

『令呪』 初期数量→3 どのタイミングでも使用可能。譲渡可能。

契約した英霊を従えるための文様が身体のだこかに3画浮き出る。タトゥーとか淫紋みたいな感じだな…ルフィ

また、令呪が無くなると主人は英霊が反抗しても抑えられなくなる。

(RPやデメリットに利用できるが基本ファジーであり、設定上そうなっているだけでゲーム的には反映しなくてもよい)

効果↓

1画消費:マスターの魔力+200 or 英霊の耐久+200 or 封印・弱体1つ解除

またはコマンドが公開された後自分のコマンドを任意タイミングで1画につき1つ変更する

2画消費:即時戦闘から撤退。

3画消費:自分の英霊1体の耐久が0になった時魔力と耐久+200、また任意で逃走+1をし復活。

『礼装』 初期数量→0 複数同時使用可能で使い捨て。譲渡可能。

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

効果↓

① 任意のタイミングで『自分の』魔力、耐久、ダイスまたはダメージに+-10。

礼装を使用した結果ダイスの値がダイスの上限値を超える場合は使用する事ができない。

礼装によるダメージ増加・減少は対象の攻撃・宝具ダメージに合算する形で行われる。

② 任意の場所に調査を行う。礼装による調査を行った場所にて夜に魂喰いが発生した場合、自分は確定でそれを探知する。

③ 交渉時、礼装を1つ消費しその交渉相手と[夜フェイズ]に永続的に秘匿、交渉可能なチャンネルを制定する。

以下のステータスはシャンパラみたいに x3 1d10 を振り決めてくれ(^^)

『魔力量』 初期数量→出目 x50 英霊の維持に使う。低いと維持が大変。

効果↓

毎ターンの英霊の維持、宝具の使用に消費する。0以下になるとその値分耐久上限、攻撃・防御宝具の効果値が減少し、-200を超えると英霊が消滅し脱落。

『戦闘力』 初期数量→出目 x1 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。

効果↓

1消費:戦闘時にその時自分が振ったダイスを振りなおす事が可能。

(筋力攻撃の連撃などで1度に複数のダイスを振る場合、一括で全て振り直す)。

4消費:ラウンド開始時・または自分のターンに任意の対象の逃走を+1する。自分には-1も可能。

5消費:朝・昼・夜の開始時に、自身の負傷を-1する。

『属性』 持つ魔力の属性を表す。火・風・地・水・空の五大元素が主流。

数量→1-5,単属性 6-7,二重属性 8,三重属性 9,五重属性 10,架空元素(任意の自分の能力値、または対象を+1する)

効果↓

属性を選んで取得。それぞれ筋・敏・耐・魔・運に対応し英霊のステータスのランクを1上昇させる。二重属性以上において同属性を重複して取得する事は不可。

【英霊能力】

クラスをまず決定してくれ(^^)他の PL と被ったら抽選で変更させられる事を教える

•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…常時魔術・魔力奔流・宝具ダメージを-10。筋力 2 ランク・宝具 1 ランク上昇』

•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-20 する』

•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…運を D までしか上げられない。敏を 2 ランク上昇』

•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…移動に関する値(逃走実行時の値、敏捷同値での優先権)に+1 する 敏捷の値も +1する』

•キャスター:

魔術に特化していて貧弱ですが、でも私は自分の陣地を作成すれば互角以上に戦えると思っていますよ。

『スキル:作成…生産礼装+1、朝行動で現在の[場所]に陣地生産・陣地破壊可 魔術の値を+5』

【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

•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…2d10>10 に成功でマスターに攻撃可能。狙撃等探知に関する値に+2 補正』

【気配遮断:トラップ・狙撃に対する探知や回避に関する補正に+2。

また、調査成功時 or 戦闘で攻撃を行った時にその対象のマスターへ負傷を付与する判定(調査した[場所]にて複数のマスターが存在する『同居』が発生していた場合どちらか片方のみ。戦闘の場合は自分が攻撃を行ったサーヴァントのマスターのみ。)を任意で発生させる。

2d10>10 にてアサシンが判定を行う。負傷が3溜まるとそのマスターは死亡。負傷判定の成功を確認後に令呪撤退は可能。また、負傷はその数だけ相手に戦闘力にマイナス補正を与える。

一人に対して1時間帯・1 プロセスに与えられるのは 1 負傷まで。判定は戦闘であれば攻撃を行った数・調査を行った回数分振る事ができる。】

•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。LEVEL を 15 まで選択可能』

令呪は 2 画スタート。バーサーカーは『各ステータスに1点を割り振る』のルールを無視する。

次は LEVEL を 1～10 で設定。

その後能力値を一番左の値を見て[20+LEVEL]点を割り振って貰う。

(例えば EX は 11 点、C は 5 点、E+ は 2 点消費)

全ステータス最低でも1点を割り振る必要がある。

[筋・敏・耐・魔・運・宝]

11:EX	70	27	260	30	3	300
10:A+	65	21	220	25	2	200
9:A	60	17	200	23	2	200
8:B+	50	13	170	21	1	170
7:B	45	11	140	20	1	170
6:C+	35	10	130	10	0	150
5:C	30	10	120	10	0	150
4:D+	20	8	110	4	0	120
3:D	15	8	100	3	0	120
2:E+	5	6	90	2	0	100
1:E	1	6	80	1	0	100

筋…肉体や剣術など、実体的な攻撃を示す。対象に 1d 筋分ダメージ。

ダイスがゼロ目の場合、筋力攻撃は [貫通:相手の防御・回避系宝具の影響を受けない] となる。

敏…戦闘時の行動順を示す。

ラウンドが開始した時点で敏捷分のイニシアチブを取得。

イニシアチブは行動するたびに半減し3以下で行動すると行動終了。

耐…体力を指す。上限を超える事は無い。夜に魔力を消費し、その x2 だけ回復できる。

魔…実体のないビームや呪い等の魔術的な攻撃。対象に数値分のダメージ or 回復を選び与える。

どちらを与えるかは攻撃が発生するときに宣言してもよい。

また、C,B,A,EX それぞれのランクに到達する毎に能力値[詠唱 P]を 1 点獲得する。

運…自分の振ったダイスを値分までプラスに動かす事が出来る。

宝…宝具は好きに設定できるコトを教える 詳細は次ページにて

[詠唱 P]:戦闘でのコマンド選択時、魔術攻撃コマンドに任意で組み合わせて使用できる。

魔術攻撃に加え、更に一つ異なるコマンドを同時に行う事ができる(処理順は任意)。

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

使用した詠唱ポイントは戦闘が終了した時上限まで回復する。

詠唱 P の消費は1コマンドに1つまで。

1 日の終了時にマスターの魔力は契約している英霊の[LEVELx10]分減少する。

魔力がマイナスになるとその値の分だけ耐久の上限値(上限値を耐久が上回った場合現在の値も減少する)、攻撃・防御宝具の効果値が減少し魔力不足が 200 になると英霊はその行動を行った後に消滅する。

敏捷早見表

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				

【宝具について】

簡単に言えば必殺技だ

ランクによって貰える数値(Cなら 150、Eなら 100)を以下から効果を選び好きに割り振ってくれ(^^)

勿論複数の宝具を設定しても良く、宝具の効果は組み合わせても良い。

また、**発動するごとに[割り振った数値/2]の魔力を消費する事**を教える

宝具は『パッシブ』『カウンター』の表記が無ければ自分のターンでのみ使ってくれ(^^)

戦闘以外で宝具を使用して魔力が減少した場合、礼装と同じく盤面への反映は戦闘開始時、あるいは夜の終了時で良い事を教える。

基本的にターン数が指定されている宝具の効果は使用対象のターン数で数えられ、またプロセスを跨ぎ、同じ宝具を重複して使用した場合ターンのみ宝具の記載通りに更新され効果は重複しない事を教える。

『作成例:シャングス 宝 EX...300 の場合』

[覇王色の覇気 100[ダメージ]+(50[弱体])=150 ポイント 消費魔力 75]相手に 100 のダメージを与え、相手の能力値一つを3ターン半減

[お前に教える 50[強化]+(200/2[防御]=100)=150 ポイント 消費魔力 75]自分の敏捷を4ターン倍化、2ターン相手からのダメージを-100 する

『作成例:ルウ 宝 E...100 の場合』

[犯す 50[貫通]+50[ダメージ]=100 ポイント 消費魔力 50]相手に 50 ダメージ防御・回避宝具無視

(例:シャングス セイバー『スキル:対魔力…常時魔術・魔力奔流・宝具ダメージを-10。筋力2ランク・宝具1ランク上昇』

LEVEL8=28 点

筋力 D(1+2):15

敏捷 A+(10):21

耐久 D(3):100

魔術 D(3):3

天運 E(1):0

宝具 EX(10+1):300

0+10+3+3+1+11=28)

ルウ ランサー『特性:不運…運をDまでしか上げられない。敏を2ランク上昇』

LEVEL8=28 点

筋力 EX(11):70

敏捷 A(9)→EX[ボーナスで2ランク上昇]:27

耐久 C(5):120

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 E(1):100

11+9+5+1+1+1=28)

【宝具効果リスト】

ダメージ:対象にダメージを与える。割り振りはダメージの値。
(相手に 300 ダメージ、という効果なら割り振りは 300)

防御:対象の受けるダメージを減少する。割り振りは減少値/2。
(対象に対するダメージを 1 ターンの間-100、という効果なら割り振りは $100/2=50$)
ガードが行われていた場合、ガードの減少適用後に防御宝具によるダメージ減少は計算する。

ターン分割:ターンを分割して発揮する(3ターンダメージ-50 なら $(3*50)/2$ (防御))=割り振り 75)

回避:割り振りは 200。パッシブ(この宝具の発動によっては魔力を消費しない)
自分に対し攻撃・宝具を使用された時に判定可能。
 $2d10>10$ に成功した場合その攻撃を回避する。『狙撃』『罠』に対しても使用可能。

貫通:割り振りは 50。この効果を組み込んだ宝具は相手の防御・回避宝具の影響を受けない。
(相手に 100 ダメージ貫通、という効果の宝具なら割り振りは $100+50=150$)

弱体:割り振りは 50。英霊を対象に 3 ターン宝具・耐久以外の任意の能力値を半減。
どの能力値を半減させるかは宝具使用時に指定する。

強化:割り振りは 50。英霊を対象に 4 ターン宝具・耐久以外の任意の能力値を倍化。
どの能力値を強化させるかは宝具を作成した際に指定する(自分の筋力を倍化、という効果なら割り振りは 50)。

封印:割り振りは 100~250。筋力・魔術・ガード・宝具の内一つを3ターン封印する。
パッシブ宝具も利用不可となるが、発動済みの効果は解除されない。
(choice[筋力・魔術・ガード・宝具](重複有)の場合割り振りは 100、
宝具作成時に 1 種指定ならば割り振りは 150、使用時に任意で選べる場合は割り振りは 250)

範囲拡大:割り振りは 40。パッシブ(この宝具の発動によっては魔力を消費しない)
この宝具を所持する英霊は宝具・攻撃・かばう対象を人数 x30 の魔力を消費する事で追加できる。

回復:割り振りは 120。パッシブ(この宝具の発動によっては魔力を消費しない)。
自分の耐久を常時消費魔力 x2 分回復できる。また、夜の耐久回復が消費魔力 x4 回復になる。

カウンター:割り振りは 60。カウンターを組み合わせた宝具は他者が何らかの行動を自分に行った際にも使用できるようになる。
使用した場合次の自分のターンが終わるかプロセスを跨がない限り使用できない。
(対象に対するダメージを 1 ターンの間 -50 という防御宝具にカウンターを組み合わせた場合、この宝具は相手が自分に行動を行った時にも使用可能という効果になる。割り振りは $50/2$ (防御)+60=85)

連撃:割り振りは 30。[筋力攻撃][魔術攻撃]のどちらか一つを追加で1回行う。
[筋力攻撃][魔術攻撃]は 1 プロセスにどちらも 1 回ずつのみ選択できる。
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『[宝具]以外のコマンドを組み合わせる事のできる』宝具(狙撃、トラップなど)以外は組み合わせられない。

調査:割り振りは 20。

朝行動に組み合わせて使用可能。調査を更に1度行う。

強化礼装:割り振りは 50。

朝行動:礼装作成選択時に使用可能。その礼装作成の結果によって本来自分が取得できる礼装と同じ数の礼装を追加で取得できる(キャスターなら 2、それ以外ならば基本 1)。

魔力軽減:割り振りは任意。

割り振りポイントの半分だけ魔力が一日の終了時に回復する。

毒:割り振りは 20。

攻撃・宝具使用を行った時にその対象へ使用できる。1度の攻撃・宝具に使用できるのは1つまで。ターン・時間帯が代わるごとに 5 ダメージを受ける。この効果は重複する。この効果は夜の終了時にダメージを適用した後解除される。

呪い:割り振りは 20。

調査・交渉を行った時にその対象へ使用できる。1度の調査・交渉に使用できるのは1つまで。ターン・時間帯が代わるごとに 5 ダメージを受ける。この効果は重複する。この効果は夜の終了時にダメージを適用した後解除される。

解除:割り振りは 30。

対象にかかっている宝具の効果を解除する。パッシブは解除されない。

行動不能:割り振りは 100。

対象の次のコマンドを[行動不能:(ガード。この行動を行うまでカウンターは行えない)]に変更する。この宝具は1プロセスに1度しか使用できない。

判定強化:割り振りは $20 \times x$ 。

この宝具を組み合わせた宝具に対する相手のダイス難易度を x 上昇させる。ダイス難易度が上限以上になった場合、判定を確定失敗とする。

トラップ:割り振りは 30。

[調査]または[交渉]を行った際その[場所]を、あるいは自分が今滞在している[場所]を対象に『筋力攻撃(連撃可)』『魔術攻撃(連撃可)』『対象指定可能宝具』

から戦闘開始時発動が可能な『トラップ』を一つ設置できる。

次フェイズから利用が可能となり、その[場所]で戦闘が発生した直後に任意の相手に与えられる。どの効果を与えるかはトラップを設置する際に指定し、宝具を仕込んだ場合の魔力消費は仕掛けた時点で行われる。

トラップが仕掛けられた[場所]において調査、または警戒の効果がある場合 $2d10 > 8$ で発覚。このダイスは GM が振る事。

発覚している場合、罠の発動時 $2d10 > 10$ で回避が可能となる。トラップの存在は他陣営と共有し発覚状態にする事が可能。

同じ効果のトラップは同じ[場所]に一つまで設置可能。

一度設置した罠を設置し直す事も可能。その場合、トラップの発覚はリセットされる。

魔力消費は トラップ+使用していた場合その宝具 として行う。

狙撃:割り振りは 100。パッシブ。

朝行動として魔力を-50し

[狙撃:指定した場所を確認する。そこに他陣営がいれば『筋力攻撃』『魔術攻撃』『対象指定可能宝具』の内一つを指定した場所に使用できる。]

が可能になる。

対象の場所に他陣営が複数存在する場合自分が指定した対象に命中する(マスターのみしかいない場合即死)。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。

狙撃対象は警戒を行っていた場合 $2d10 > 10$ に成功、または令呪 1 画で回避可能。

回避宝具を持つ英霊は警戒を行っている、いないに関わらず追加で1回判定可。

【戦闘システム】

プロセスとターン、コマンドで構成されていることを教える

行動の事をコマンド

行動が行われる手番をターンと呼び、

このターンの塊をプロセスと呼ぶ事を教える

まず『現在の敏捷』分のイニシアチブを得ることを教える

その後↓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(^)

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)は対象も併記して送る事。

『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
				2.75			
	2.63				2.5		
		2.13				2	
1.69			1.63				

つまり**敏捷A**の場合4つの**コマンド**を運営に送った後**プロセス**が開始し、相手の**コマンド**も挟みつつ**4ターン**行動を行うことになる。

『例:(A+:21)シャンクス VS ルウ(EX:27)』

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

ルウさんは攻(シャンへ)・攻(シャンへ)・宝(シャンへ)・宝(シャンへ)・攻(シャンへ)を選択しました

シャンクスさんは魔(ルウへ)・宝(ルウへ)・防御・攻(ルウへ)を選択しました

→27:ルウの攻撃(1ターン目)！ 21:シャンクスの魔術(1ターン目)！ 13.5:ルウの攻撃(2ターン目)！ 10.5:シャンクスの宝具(2ターン目)！ 6.75:ルウの宝具(3ターン目)！

5.25:シャンクスの防御(3ターン目)！ 3.375:ルウの宝具(4ターン目)！ 2.625:シャンクスの攻撃！(4ターン目、イニシアチブ3以下なので行動終了) 1.6875:ルウの攻撃！(3以下なので行動終了) →次プロセス開始、イニシアチブが回復しもう一度コマンド選択へ…

イニシアチブが多い順にターンを行い、ターンの度に行動者のイニシアチブを半減していく
イニシアチブ 3 未満でターンを行った時点で行動終了だ
全員が行動を終了した時イニシアチブリセットが行われ『現在の敏捷』分まで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

プロセスで行われるコマンドは一斉に情報欄に公開する。

その後ターンを処理していく

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

できるコマンドは7つ

1.筋力攻撃:[1d 筋力]で振り、その分ダメージを与える。

ゾロ目の場合は[貫通:相手の防御・回避系宝具の影響を受けない] となる。

2.魔術攻撃:[魔]の分、ダメージ or 耐久回復を与える。どちらを与えるかは攻撃発生時選んでよい。

3.ガード:自分の次のターンが来るまでダメージを半減(半減効果はプロセスを跨ぐ)。

4.逃走:逃走 P を 1 つ得る(ライダーなら 2 つ)。3 つ溜まれば戦闘から撤退。

5.宝具:魔力を消費して使用。2 ターン連続で同じ宝具の使用はできない(プロセスを跨ぐ)。

6.かばう:このプロセスにおいて味方一人を対象としてダメージを代わりに自分が受ける。

次の自分のターンにかばうを選択している場合、かばうダメージを 2 倍にすると宣言することで行動順を無視しかばうを発動する事ができる。自分のターンが来ればかばうダメージは通常に戻る。

7. 魔力奔流:自身の持っている魔力を任意の数だけ消費し、対象にその 1/4 分ダメージを与える。

『計算式』

$(\text{ダメージ} + \text{礼装ダメージ}) / 2 \{ \text{ガードを行っていたら} \} - \text{防御宝具} \{ \text{使用してたら} \} = \text{ダメージ}$

相手が逃走するなど対象を失ったり無意味になった場合その行動はガードに置換されるぞ

『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

または他の相手と協議して終了を宣言することで戦闘が終了になる事を教える

『同盟・交渉時の戦闘参戦』

交渉などで事前に話を通してしている場合運営に秘匿で宣言を行う事でその相手が行っている戦闘に参戦する事ができる。

参戦する場合、1d27 を振り自分の敏捷から引く。そのイニシアチブ値になった時点で戦闘に参加する。この時、新たに参加した時点でコマンドを全員再送して貰う事になる。

ダイスの結果敏捷が 0 以下となった場合、プロセス終了時に参加し次プロセスからコマンドを行う。

同居状態だった場合、あるいは朝行動でお互いに同じ相手に襲撃を仕掛けた場合は戦闘開始時から参戦してもよい(勿論参戦しなくてもよいが、同居状態だった場合は撤退した扱いになる)。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 PL に振ってもらいましょう

礼装・令呪などのリソースは何が残っているか事前に PL と確認しましょう

【絆ダイス】

ダメージが発生した戦闘を終えると英霊との絆が深まる
ランダムなステータス(choice[筋,敏,耐,魔,運])が上昇する ぞ

【場所】

参加者は8か所 [山][住宅地][学校][商店街][歓楽街][僻地][公園][ホテル] にランダム配置される。また同時に初期情報として2陣営の[場所]の情報を手に入れる。
調査・襲撃を行った時、その場所が空いていれば移動可能。

[場所]には大・中・小の『霊地』が設定されている場所が存在し、それぞれターン終了時の魔力回復に+30,+20,+10される。

初期配置[場所]に存在する場合は配置時に通知される。

調査を行った時その[場所]が霊地の場合その情報も入手する事ができる。

【同居】

同盟関係などを結んで他の陣営と同じ場所にいる事もできるぞ

その時の処理は

霊地→通常時と同じく効力を発揮する。

陣地→同居相手にも適用するかは決められる。戦闘力補正は共用。

作成されている陣地は朝行動で陣地破壊を選べば破壊が可能。その陣地の作成者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。

秘匿→夜・朝の開始時にのみ可能(朝・昼はお互いに出歩いているため)

調査された→1度目の場合誰がいるかが全員分通知され、2度目以降の場合は調査対象を調査した陣営が指定してその対象の情報が相手に渡される。

暗殺→調査した時に選んだ対象にのみ可能。1度目の場合は暗殺対象を選択してよい。

という形になる事を教える。

【一日の進行】

『朝』 以下の5つの中から各シランカーは選択して行動する。

1.作成:

礼装を作成する。

2d10>10を振り、成功すれば自分の任意の値に+10できる礼装を1つ(キャストは2つ)入手。

またキャストは、礼装作成の代わりに自分の今いる場所を

【陣地(夜の魔力回復+10,戦闘力補正+3,礼装ダイス+1 可能,重ね掛け可)】

に改造する事も選択できる。こちらは判定不要。

盤面への反映は戦闘開始時、あるいは夜の終了時で良い事を教える。

2.調査:

その場所の情報を収集し、指定した場所に誰がいるか、陣地・霊地があるかを調べられる。

まず調査先が陣地・霊地だった場合その詳細(大・中・小霊地、陣地の重ね掛け回数)を入手。

次に調査先に他陣営がいる場合、

1度も調査した事のない陣営であれば、その陣営が誰なのかを知る事が出来る。

1度も調査した事のある陣営がいる場合、その陣営のデータをランダムで獲得する。

『調査データ:choice[マスター能力+このターンの朝行動,英霊ステータス,英霊の持つ宝具一つ]』

(既に入手済みの情報は調査されない。全て調査し終えた場合その旨を調査を行ったPLに通知した上で以後マスターの行動+英霊のステータスのみ獲得する。)

礼装調査:礼装を消費しての調査。朝行動とは別に行え、朝行動後に追加して行っても良い。

更にもう一か所を調査する事が出来、夜にその場所で魂喰いが行われた場合確定で探知できる。

宝具調査:調査宝具によつての調査。朝行動とは別に行え、朝行動後に追加して行っても良い。

更にもう一か所を調査する事が出来る。

移動:調査を行った場所に移動できる。基本的に調査場所に他の陣営がいなければ可能。

陣営がいる場所へは相手に許可を貰っていれば移動が出来、同居状態になる事ができる。

同時に同じ場所への移動が発生した場合は敏捷順に移動の処理を行った上で中立接触となりメインにて描写を行って貰う。

処理チャート yes ⇒ NO ➡

調査先に誰がいる? ⇒ その相手の情報を既に入手した事がある? ⇒ 場所+choice 情報を入手

➡ なにも

➡ 場所情報のみ入手

3.交渉:

既に調査を行っている、あるいは遭遇時に連絡先を知る事(連絡先を伝える為には運営に秘匿で宣言をすること。またメインで大小何らかの形で描写する必要があり、その上で結果を運営に報告する事)が出来た陣営と会話できる。

交渉の内容には

対陣営共同戦線(ある陣営に対する共同戦線)

一時的同盟(条件付き)

永久同盟(二人になるまで、または最後まで)

相互・一方防衛/戦闘(相手が戦闘に入った、攻められた時に戦闘へ参加する)

等々、好きに設定して良い。

何回行う、何ターンまで、～が発生するまで...などの期限も任意で指定可能。

礼装譲渡や令呪譲渡など好きに設定して良く、また複数の条項を結んでも良く、**裏切っても良い**。

『セルフギアスクロール(魔力消費 50,破った者に E+以上のステータスをランダムで5ランクダウン)』の製作を GM に宣言し作成する事で交渉に強制力を持たせる事もできる。

セルフギアスクロールの解除は双方の合意、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、双方の合意で解除する場合遭遇の必要がある。

(魔力消費はどちら側でも可、折半も可能)

交渉時にどちらかが礼装を1消費消費した場合、その交渉相手と夜に永続的に秘匿、交渉可能なチャンネル(一方による打ち切りも可能)を入手できる。

4.襲撃:

任意の場所に襲撃できる。襲撃して勝った場合相手は誰もいないランダムな場所へ移り(運営がダイスで決定する)、自分はその場所へ移動する事もできる。誰もいなかった場合も同様。

5:警戒:

2日の間相手の調査による負傷判定が行われず、また襲撃を受けた場合戦闘力に+5の補正。また、狙撃が行われた場合回避判定を行えるようになり、自分のいる場所に[トラップ]が仕掛けられているかどうかの調査、陣地破壊を同居相手に行われていないかの確認なども行われる。

(移動や襲撃が同時に行われた場合、まずライダーを最優先に処理する。

その後、敏捷順に処理を行う。同値の場合 choice で優先を決める。

襲撃を受けた相手が襲撃を予定していた場合、途中で取りやめでも良い。

戦闘や接触は可能な限り一つに固めるように処理すること)

『昼』 脱落していない全陣営が 1d10 を振ってイベントを発生させる。

接触が連鎖した場合同時に行う。数が多い物を優先し、同数の場合優先度は 友好>中立>敵対。

(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最優先されます。ターさんは誰とも遭遇しておらずハブです。しかし、ヤソップさんはラッキーイベントなので任意の相手と任意の接触を行う事ができます。一番多いものが優先されるので例えば敵対接触を選ぶとシャンルウベンヤソで敵対接触になりますし、友好なら友好です)

接触を行った際、遭遇している相手と交渉を行っても良いが、秘匿会話を行いたい場合メインで大小何らかの形で描写する必要があり、その上で結果を運営に報告する事。

ランダムな陣営は choice をメインで振る事。

ラッキーイベントを 2 人以上が引いた場合ダイスで順番を決める事。

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(戦闘は起こしても良いし起こさなくてもいい)

4.7.ランダムな陣営との友好接触(戦闘は起きない)

8.9.礼装を拾う(礼装+1)

10.ラッキーイベント！他の出目から任意のイベントを起こす(接触の場合相手も指定できる)

↓
↓

『夜』 下の3つのうちどれかを選択して行動できる。

戦闘中以外好きな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(上限は耐久の値まで)。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も可能。

[休息]:魔力+50

[魔力供給]:サーヴァントとパスを繋ぐ。次のターン戦闘力を利用出来なくなる代わりに魔力+100

[魂喰い]:町の人々の魂を喰らう。

2d10>10 に成功した場合、魔力+100 ステータスを 1 ランク上げる。

上昇ステータスは choice[筋,敏,耐,魔,運] で振って決める。

失敗した場合全員に通知が行き、介入するかどうかを選択される。**魂喰いを行った者は介入不可。**

介入されない、または介入されたが戦闘に勝利した場合は成功時と同じ処理が行われる。

介入されて戦闘に敗北 or 撤退、交渉によって取りやめた場合は休息と同じく魔力+50。

(魂喰いが行われた後、GM が 2d10<=17 を振る。失敗した場合、運営が消すべき灯と認定し朝行動の前にイベントが発生、『包囲網(全陣営にマスター・英霊のステータスが配られる。倒した場合それに貢献した陣営に令呪 or 礼装+1。貢献度によって確率は前後する)』状態になる)

夜行動を選択し魂喰いの処理が終わった後、上記の魔力回復を行いその後全員の魔力が

[LEVEL*10]減少する。その後、盤面に礼装と魔力を反映する。使用した宝具の魔力減少を忘れない事(毒や呪いの処理もこのタイミング。耐久回復可能)。

↓
↓

翌日。魂喰いが発生していればその件数、また防止されていればその件数も報告し朝行動へ。

【聖盃】

負けた英霊の魂がくべられる。残っていれば令呪は 0.25 騎分扱いで捧げられる。

受肉(現世に英霊を顕現させる。人間なみ=2.5 騎分 英霊そのままの力=6 騎分)

財宝(2 騎分)

健康(2~3 騎分)

死者の復活(3 騎分)

歴史改変(3~6 騎分)

根源への到達(7 騎分)

ワンピースにシャンクスを出す(1 騎分)

など GM と相談して願いをかなえてくれ…！

【脱落したら】

マスターが残された場合:

→殺されない限りは生きている事を教える 礼装作成、受け渡し、移動なども可能だ

余っているサーヴァントがいれば契約可能(任意)な事を OCL

契約時、令呪が何も無い場合マスターは契約時に 1 画が貰える

また他の陣営、英霊に捕獲された場合や攻撃対象に選ばれた場合抵抗できない 悲しいだろ

捕まっている場合魔力を捕縛者が利用でき、魔力がマイナスを超えると死んでしまう事を教える

捕獲して強制的に協力をさせる(令呪の強奪、戦闘参加、毎ターンの礼装供給等)為にはセルフギアスクロール(魔力 50)が必要な事を教える(1 度結べば解除しない限り永続的に効果は続く)

英霊が残された場合:

→殺されない限りは生きている事を教える 調査、移動、襲撃も可能だ

契約が解除された時点のマスターの魔力/100(切り上げ)+1 ターンの間まで存在でき、[単独行動]がある場合は更に 2 ターン追加される

それまでに他のマスターとの契約、並びに優勝できなければ消滅する。

無契約時に宝具を使用した場合行動可能ターンが-1 され、行動可能ターンがマイナスになった瞬間に消滅する事を教える

他の生存マスターと契約が行える(多重契約も可) 令呪に縛られるのは同じである事を教える

行動は自分で選択可能だが令呪で命令されれば自害や強制なども命じられる可能性があるぞ

ホームクルスだった場合:

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る

【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交渉で解決しろ

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(^^)

【用語・裁定】

ランク:E~EX で表されるステータスに設定された段階のこと。

能力値:ダイス・ランクから産出する、ステータスに設定されている数値のこと。

(マスターに設定した魔力～令呪、英霊に設定した筋力～宝具)

効果値:能力値を元に各種攻撃、宝具、判定時に参照し計算する値のこと。

(天運 B ならば[1]、強化宝具を使用した敏捷 E ならば 6×2 の結果となる[12]、敏捷 B+のライダーならば $13+1$ の結果となる[14]、 $2d10 > 10$ の判定ならば[2d10])

結果値:効果値を各種変動等処理を行い確定した値のこと。

(筋力効果値 $50 = 1d50 \rightarrow \{36(\text{ダイス結果}) + 30(\text{礼装} \times 3)\} / 2(\text{ガード}) = \text{結果値} 33$)

対象:その行動を行う対象。言及がない場合一人として扱う。

遭遇:他の陣営と交渉や戦闘、昼の接触や同居などで相対している状態のこと。

運営:GM のこと。

鯖:サーヴァントの略語。

鯖:マスターの略語。

陣営:参加している PL の事。セイバー陣営、アーチャー陣営など クラス+陣営 で呼んだりする。

耐久回復:令呪や回復宝具、魔術などで耐久が回復する時、自分の耐久上限以上に回復しない。

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

また襲撃と調査による移動が同時に行われるなど、行動が同時に行われる場合がある。

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

同値の場合は、choice にて選択する。

陣地関連の処理:

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