

千夜月姫+
TYPE-MOON二次創作TRPG (仮)



ごあいさつ

ども。侍トナカイです。

大変長らくお待たせしました。TYPE-MOON 作品の二次創作TRPG第4弾「千夜月姫+ (プラス)」をお届けします。

本作は、前作「千夜月姫」に「魔法使いの夜」「Fate/Zero」の要素を加味した、いわばアップグレード版になっております。新規スタイルやクラスなどを追加したほか、戦闘ルールを全面的に見直して「待機ラグ」の廃止や「コスト制」の導入などを行っています。

前作にあった特技が廃止されたり、また効果に変更されたりといった部分が多々ありますので、前作でお使いになったキャラクターをそのまま御使用になる場合は、別項の「キャラクターコンバートについて」をお読みのうえ、データの修正を行って頂ければと思います。

本作も、TYPE-MOON を愛する全ての人たちに、少しでも受け入れられる事を願っています。

●この作品は、以下の作品を参考にしています。

- 「空の境界」
- 「月姫」
- 「月姫プラスディスク」
- 「歌月十夜」
- 「MeltyBlood」
- 「Fate/staynight」
- 「Fate/hollowataraxia」
- 「魔法使いの夜」
- 「Fate/Zero」

当然の事ながらこれらの作品の著作権は、それぞれの著作権者に帰属しております。『千夜月姫+』は、これらの作品とは一切関係ありません。

千夜月姫からの主な変更点

前作『千夜月姫』からの主な変更点は以下の通り。

『千夜月姫』で作成したキャラクターを『千夜月姫+』で使用する場合は、別項の「キャラクターコンバートについて」に従って、データ等の修正をすること。

- ・ スタイルを、前作の26個から32個

に増加。さらに背反者専用のスタイルを3個追加。

- ・ 新規クラスとして「幻想の担い手」「工房魔術師」「風を駆る者」を追加。前作の「人形遣い」を「夜魔の王」に変更し、取得特技を大幅に変更。その他、各クラスに特技を3つ追加。
- ・ 背反者の特技追加、サーヴァントの特技追加。
- ・ 戦闘ルールの全面改訂。キャラクターの行動は1ラウンド1回に。「待機ラグ」「代償ダメージ」の廃止。コスト制の導入、「テンション値」の取扱いの変更。
- ・ 上記のルール変更、及び「魔法使いの夜」「Fate/Zero」の要素を加味したことに伴う特技等の見直し。
- ・ 「礼装」「聖典」「エネミー」の追加。

SRSの目的及び権利の表記

スタンダードRPGシステム(SRS)は有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ並びに井上純氏の著作物を利用したサービスです。

SRSの目的は、標準化したRPGの制作及びプレイ環境を共有し、より便利で快適なTRPG環境を作り上げ発展させることです。

SRSを利用するにあたり、この目的に同意しこのサービスに参加します。



はじめに

用語集とは？

『千夜月姫+』の中で使用するゲーム用語やルール処理の原則について、必要な情報をここにまとめて解説しておく。

■ルールの処理

●端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする。

●ダイスの読み方

『千夜月姫+』では、キャラクターの行為がうまくいったかどうかや乱数を表現するためにダイス(6面体のサイコロ)を使用する。『千夜月姫+』では、ダイスには次のふたつの振り方が存在する。

・ nD6

n個(nは1以上の整数)のサイコロ(DはDiceの略)を振って出た目を合計すること。2D6とあった場合、2~12の結果を得られる。

・ D66

サイコロをふたつ振り、一方を10位、もう一方を1の位として読む振り方。11~66までの結果を得られる。

D66を行なう際は、あらかじめどちらが10の位(もしくは1の位)であるかを決めてからダイスを振ること。

●ROC

ROCとはRoll Or Choice(ロール・オア・チョイス)の略で、表の項目についてダイスを振って決定しても、任意に選択してもよいことを表わす。もちろん、振った後に改めて選択しても構わない。

チャートなどで、ROCするとあった場合、前記のようにして項目をひとつ決定することを意味している。また、表に0のようにダイスでは出ない数値に項目が存在する場合、その項目は任意に選択しなければならないことを意味している。

●表記形式

『千夜月姫+』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること。

・能力値、戦闘値名は【 】例：【体力基本値】

・計算式、及びゲーム用語として使用する言葉は[]

例：[達成値]、[1+レベル]分

■用語集

●GM

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤー。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう。

●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理するPC“ではない”キャラクターの総称。

●PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。

●クラス

キャラクターの戦闘におけるノウハウ、能力、種族を表わす。

●攻撃

武器や特技などを使用して、対象にダメージなどを与える行動のこと。使用する武器や手段によって複数設定できる。

●シナリオ

『千夜月姫+』をプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

●セッション

デザイナーが制作したゲームの、1回のゲームプレイのこと。

●特技

キャラクターの持つ、魔術や特殊な技を表わす。対戦格闘ゲームにおける必殺技、コンピュータRPGにおける魔術や特殊能力のようなもの。

●能力値

キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。

●プレイヤー

このゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター(PC)をひとり担当して、セッションに参加する。

●レベル

強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。

キャラクターの作成

キャラクターとは？

『千夜月姫+』を遊ぶためにはPCを作成しなければならない。そこで、まずキャラクターを定義しよう。キャラクターとは、PC、NPC、ゲームの障害となるエネミーといったセッションに登場するあらゆる人物を指す言葉である。

■キャラクター表現

キャラクターは、スタイル、クラス、能力値、戦闘値という四種類のデータ、及びパーソナルデータという設定を基本として表現される。

●スタイル

スタイルは、キャラクターの先天的・根源的な性向を表す。「背反律」という、キャラクターの間の側面（あるいは「真の姿」）がスタイルによって決定される。スタイルは以下の35種類がある。

- ・起源：食べる
- ・起源：虚無
- ・起源：禁忌
- ・起源：静止
- ・俯瞰風景
- ・退魔の血脈
- ・嘘の笑顔
- ・星を追う者
- ・NOT
- ・創られし者
- ・下僕
- ・死徒
- ・先祖還り
- ・潔癖症
- ・魔術師の家系
- ・感情採取
- ・盲信の使徒
- ・天才肌
- ・罪の意識
- ・修羅
- ・破綻者
- ・無痛症
- ・敗北者
- ・殺人鬼
- ・蒐集者
- ・孤独の頂
- ・最後の魔女
- ・正義の天秤
- ・非才の一分
- ・潮騒の鼓動
- ・忠義の亡霊
- ・蟲使い
- 《背反者専用》
- ・心の棘
- ・洗神の免罪符
- ・多重人格

●クラス

クラスはキャラクターの持つ、魔法の才能や戦闘の才能、あるいはノウハウを表わすものだ。

キャラクターは3つまでのクラスを持つことができる。クラスには次の15種類が存在する。

- ・狩人
弓、銃を使う射撃系クラス。
- ・剣士
武器を用いた接近戦のエキスパート。

- ・狩獵者
強靱な肉体を持つ異能者
- ・空の鍵
精神感応能力者。
- ・代行者
教会の異端狩り。
- ・超能力者
回復・サポート系のクラス。
- ・ナイフ使い
ナイフを扱う、暗殺者のなクラス。
- ・夜魔の王
使い魔の召喚・使役を行う魔術師。
- ・武闘家
接近戦のスペシャリスト。
- ・魔術師
攻撃魔術中心の武闘派魔術師。
- ・魔の因子
髪の毛や血液を操る異能者。
- ・ルーン魔術師
ルーンを操る魔術師。自己強化系。
- ・幻想の担い手
「童話の怪異」を操る特異な魔術師。
- ・工房魔術師
工房や礼装作成の技術系魔術師。
- ・風を駆る者
騎乗戦闘の能力を持つクラス。

■能力値、戦闘値

能力値とは、キャラクターが身体能力、あるいは知的能力をどの程度、得意としているかを数値の高低で表わしているものである。これらの能力値から算出されるのが、戦闘値である。戦闘値は、主に戦闘の際に使用される。

●能力値

キャラクターは次の4つの能力値によって表現される。これらはキャラクターの身体的な能力や精神的な能力などを表している。

- ・体力
筋力やタフネス、運動能力などを表す。この値が高いほど、キャラクターは肉体的な力に優れる。

キャラクターが重いものを持ち上げたり、速く走ったり、障害物などをよじ登ったりするとき使用する。

- ・知覚
五感、及び第六感の鋭さを表す。この値が高いほど、キャラクターは鋭敏な感覚を持つ。

動体視力や、小さな物音を聞き分ける、隠されたものを発見する、ちょっとした違和感などに気付くとき使用する。



ルールセクション

・理知

頭の回転の速さや見識の広さを表す。この値が高いほど、いわゆる「頭がいい」キャラクターということになる。

記憶力、物事についての知識を持っているか否か、また、細かな作業や機械の操作・運転などを行うときに使用する。

・意志

意志の強さを表す。この値が高いほど、キャラクターはストレスに強い。

精神的な苦痛に耐えるときや、交渉能力として用いられる。

●その他の能力値

・防御点

キャラクターが受けるダメージを減少する能力を表す。

・属性値

地、水、火、風、空の5種類があり、それぞれの属性を持ったダメージを減少する能力を表す。

つまり、属性に対する防御点である。

例えば火属性のダメージを10点受けたとき、防御点が2、火の属性値が4のとき、そのダメージは6点減少されることになる。

通常の状態では0。特技やアイテムの効果で増減する。

●戦闘値

戦闘値は、能力から（性格には能力値ボーナスから）算出されるもので、戦闘の際に基本的に用いる。

・白兵

キャラクターの白兵戦能力を表す。白兵武器や素手などによる攻撃が命中したか、また敵からの白兵攻撃を回避できたかの判定に用いられる。

・射撃

銃や弓などの飛び道具を用いる能力を表す。射撃武器を命中させられたか、また敵からの射撃武器による攻撃を回避できたかの判定に用いる。

・精神

精神の力によって、他者に影響を与える能力を表す。精神を用いる特技は、特殊なものが多い。

・行動

キャラクターの俊敏さを表す。戦闘で行動順を決定するために使用する。

・生命力

ダメージに対する抵抗力を表す。この値が、そのまま[HP]の最大値(最大HP)になる。

・集中力

精神的な耐久力を表す。テンション値の元値になる。テンション値については「フリーキャストイング・システム」の項を参照。

キャラクターの作成方法

キャラクターの作成方法には“コンストラクション”と“クイックスタート”の二種類である。各プレイヤーはGMの指示に従って、どちらかの方法でキャラクターを作成すること。

■コンストラクション

コンストラクションでは、クラスの選択や特技など、ゲームで使用するデータをプレイヤーが決定する。そのため、PCがどんな外見をしていて、どのような能力を持っているのか分かる程度には、ルールやゲームの背景世界を知っている必要がある。

もちろん、参照するデータやページなども大量になるため、作成には時間がかかる。

■クイックスタート

クイックスタートとはあらかじめ用意されたサンプルキャラクターの中からひとつを選択して、パーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる方法である。

クイックスタートの最大の利点はキャラクター作成にかかる時間の短さである。プレイヤーがキャラクターに使用されるデータをルールの中から検索し、選択する必要がないため、短時間でキャラクターを作成できる。

■パーソナルデータ

キャラクターの性別や年齢、容姿、その他について。キャラクターの出生や前歴などの設定部分を決定するのが、パーソナルデータである。キャラクターの肉づけという意味でも、重要なキャラクター作成の一部となるであろう。

コンストラクション

コンストラクションとは？

クイックスタートに対して、コンストラクションでは、より自由にデータを選択して決定する作成法だ。

コンストラクションは、以下の手順で行う。

- 1・スタイルの決定
- 2・クラスの決定
- 3・能力値の決定
- 4・特技の取得
- 5・アイテムの取得

スタイルの決定

スタイルは、キャラクターの先天的・根源的な性向を表す。

「背反律」という、キャラクターの間の側面（あるいは「真の姿」）がスタイルによって決定される。

キャラクターは、作成時に1つのスタイルを取得しなければならない。

クラスの決定

クラスは、キャラクターの才能や種族あるいは能力値の傾向を表わすもので、能力値や戦闘値を決定するもっとも重要な要素だ。このクラスをキャラクターひとりにつき合計3レベル分選択する。バラバラであってもよいし、同じものを重複して選択してもよい。

■レベル

レベルとは、キャラクターの持つクラスの熟練の度合いや力量を数値で表わしたものである。

■クラスの選択方法

クラスの選択には次の三種類がある。

▼一種類のクラスを選択する

クラスレベルは3となる。

▼二種類のクラスを選択する

片方のクラスレベルは1、もう片方は2となる。

▼三種類のクラスを選択する

全てのクラスレベルは1となる。

■クラスの記入

クラスを選択したら、キャラクターシート
のクラス欄に記入する。キャラクター
レベルに3と記入すること。次に、ク
ラス名と、クラスレベルを記入する。

能力値の決定

能力値は、そのキャラクターの持つ身
体や知的能力の高さを数値で表わしたも
のである。

■能力基本値

キャラクターの能力を表わす基本的な
数値。以下の3段階を経て決定する。

- ①：クラス一覧表から能力基本値を抽出
する。重複して選択している場合はそ
の回数だけそれを行なうこと。
- ②：任意の能力基本値に追加の1点を加
える。
- ③：①と②を合計する。

■能力ボーナス

行為判定で使用するのには能力ボナ
スである。文中で単に【●●（能力名）
】と書かれている場合は、能力ボナ
スを表わす。

能力ボーナスは、能力基本値の三分の
一（端数切り捨て）である。

■能力値の記入

キャラクターシートの「能力値」の欄
に、能力基本値と能力ボーナスを書き
写す。

■戦闘値の決定

戦闘値は、主にラウンド進行の際に
使用する。

■ベースの算出

各戦闘値のベースを算出する。算出
したら、キャラクターシートの戦闘表
の中の「ベース」の欄に数値を書き
込む。

- 【白兵】 = 【体力】 + 【知覚】
- 【射撃】 = 【知覚】 + 【理知】
- 【精神】 = 【理知】 + 【意志】
- 【行動】 = 【体力】 + 【意志】
- 【生命力】 = (【体力】 + 【理知】) × 5
- 【集中力】 = (【知覚】 + 【意志】) × 5

■クラス修正

各戦闘値には、クラスレベルにより
修正を受ける。クラスデータの各
クラスのクラス修正表を参照して、
みずからの選択したクラスレ
ベルによるクラス修正を確認する
こと。

特技の取得

■特技の取得

特技とは、キャラクターの持つさま
ざまな特殊能力や魔法、技術、特
殊な装備などを表わすデータであ
る。

キャラクターは作成時に特技をいく
つか取得する。

取得した特技は、キャラクターシ
ートの特技欄にそのまま書き写す
こと。効果については参照ページ
だけ記入しておいて、使うたび
にルールブックを参照してもよ
いだろう。

●エクストラスキルの取得

それぞれのクラスには、エクストラ
スキルという上級の特技が存在す
る。

それぞれ取得条件があり、この条
件を満たしていれば取得できる。

■インフィニティ・ブレイクの登録

取得した特技のうち1つをインフィ
ニティ・ブレイクとして登録する
ことができる。

もしキャラクターレベルを6から始
めるならば2個を、9以上から始
める場合は3個を登録できる。

インフィニティ・ブレイクはキャ
ラクター作成時に登録しなくても
良い。(セッションが始まってから、
その最中に登録しても構わない
という意味だ。)

エクストラスキルはインフィニ
ティ・ブレイクとして登録でき
ない。ただし、サーヴァントの
キャラクターは除く。(聖杯戦争
のルールを参照すること)

アイテムの取得

■アイテムの分類について

『千夜月姫+』ではキャラクターが
所持する武器や防具などのアイ
テムについて「武器」「防具」「
装備品」「消耗品」の4種に大
別している。

『千夜月姫+』では、アイテムは
特技の効果として取得する。該
当する特技を取得していない
キャラクターはアイテムを取
得できない。

なお、アイテムは条件を満たせば
何個でも取得できるが、それぞ
れ所持と使用に以下のようなル
ールがある。

●分類：武器、防具、装備品のアイテムについて

それぞれ、1キャラクターごと
に1回しか使用できない。

例えば複数の防具、装備品を持
ったとしても、その効果は重複
しない。

複数の武器を持つキャラクター
は、そのラウンドでどの武器を
使用するかをセットアッププロ
セスに決定しなければならない。

●分類：消耗品のアイテムについて

同じものを何個でも取得し、同
時に所持する事ができる。

ただし、特に記載の無い限り、
それぞれ1シナリオに1回しか
使用できない。

■移動距離の決定

PCが一定時間内に移動できる
距離を算出する。

■コンストラクションの終了

これでコンストラクションによ
るキャラクターの作成は終了だ。
あとはパーソナルデータを決定
すれば完成である。

クイックスタート

サンプルキャラクター

クイックスタートは、『千夜月
姫+』を“すばやく”、“楽に”遊
んでもらうためのキャラクター
作成方式だ。そのためにキャ
ラクターのひな形である、サ
ンプルキャラクターの中から選
択して、キャラクターを作成す
ることになる。

■クイックスタートの手順

クイックスタートでは、次の手
順でキャラクターを作成して
いく。プレイヤーは基本的には、
GMの指示に従っていけばよ
いだろう。

●サンプルキャラクターの指定と選択

クイックスタート最初の手順
として、シナリオで使用する
サンプルキャラクターについて
指定をGMから受けること
になる。

他のプレイヤーと相談して、
GMが提示した中からひとつを
選択し、サンプルキャラクター
を得る。

▼データを書き写す

使用するサンプルキャラクター
が決定したらキャラクターシ
ートにデータを書き写すこと。

パーソナルデータの決定

パーソナルデータとは？

クイックスタートやコンストラクションでキャラクターのクラス、特技、装備などのデータを決めた後、パーソナルデータを決定する。

パーソナルデータは、PCの出自や過去、個人的な目標、そして縁のあった人、さらには性別、年齢、名前などの情報から構成されるキャラクターの内面設定のことを指す。

■コミュニティの選択

キャラクターは決して孤立無縁な存在ではない。どのような生き方をするにせよ、貴方の周りには貴方と同じ嗜好、職業、そして志を持つ者が集まってくるだろう。このような「大きなつながり」を表すのがコミュニティである。

キャラクターは、キャラクター作成時に9個のうち1つのコミュニティに所属できる。

▼コミュニティ判定について

コミュニティに所属する事によって、キャラクターは以下の情報を得る【理知】判定の達成値を+4することができる。これを「コミュニティ判定」と呼ぶ。

- ・所属するコミュニティ内における人物、作法、メジャーな話題の情報を得る判定
- ・所属するコミュニティの「コミュニティ知識」に該当する情報を得る判定

インフィニティ・ブレイク

インフィニティ・ブレイクとは

インフィニティ・ブレイクとは、キャラクターが取得している技能や魔術などを、一時的に限界を超えて使用する能力である。

■インフィニティ・ブレイクの登録

キャラクターは、キャラクターレベルが3、6、9になるごとに、自分が取得している特技の1つをインフィニティ・ブレイクとして登録することができる。従って、インフィニティ・ブレイクは最大3個まで登録できることになる。

同じ特技を複数回登録してもよい。その場合、1シナリオに使用できる回数が増えることになる。

●登録のルール

- ・エクストラスキルは登録できない（サーヴァントを除く）
- ・登録はセッション中に行ってもよい。登録を行う際には、必ずGMIに報告すること。
- ・一度登録した特技は、後で変更できない。

■インフィニティ・ブレイクの使用

キャラクターは、**6点のコストを支払うことによって**、インフィニティ・ブレイクに登録した特技一つを、その効果文中の《 》内の値を+10点して使用できる。

例えば「クリティカル値を-《1》する」という効果は「クリティカル値を-《11》する」となるし、「ダメージを+《1D》点する」という効果は「ダメージを+《1D+10》点する」となる。

インフィニティ・ブレイクの宣言は、その特技の使用を宣言するとき同時に行うこと。

また、このとき**その特技の本来の代償は無視する**。

●インフィニティ・ブレイクの回数

インフィニティ・ブレイクは、登録した特技ごとに、1シナリオに1回使用できる。例えば同じ特技を2回登録していれば、その特技は2回インフィニティ・ブレイクで使用できるという意味である。

●インフィニティ・ブレイクの持続時間について

特技は特に記載が無い限り、インフィ

ニティ・ブレイクで使用しても、その持続時間は同じである。

ただし分類：常時の特技は、インフィニティ・ブレイクを発動したシーンの終了（戦闘中ならば、戦闘終了）までである。

●インフィニティ・ブレイクの特典ルール

インフィニティ・ブレイクに使用に要するコストは通常6点だが、2つのインフィニティ・ブレイクを同時に使用したとき、発動に要するコストは**計11点**、3つを同時に使用したときは、**計15点**になる。

行為判定ルール

行為判定とは

ゲーム中に、キャラクターの取った行動がうまくいったのかどうか判断するためのルールが行為判定である。

なお、以降の文中で“判定する”、“判定を行なう”とあった場合、行為判定を行なうという意味である。行為判定は、GMがキャラクターの行動に行為判定が必要だ、と考えた場合に初めて行なうことができる。

■行為判定の手順

判定することが決まった場合、下の図の流れで行なわれる。ここでは、判定中に使用される各用語と行為判定の方法を解説する。

▼難易度

【難易度】は、行なう行為の難しさを表わす指標となる数値だ。データやルールなどによって自動的に決定される時もあれば、GMが任意に決定する場合もある。

難易度以上の達成値を出すことができれば、行為判定は成功となる。なお、GMは難易度を特に告げず、PCの達成値のみを求めてもよい。

難易度と行為のイメージ表

難易度	行為のイメージ
6~8	簡単な行為
9~11	できるのが普通の行為
12~15	難しい行為
16~	至難な行為

▼判定値

【判定値】とは、判定に使用する能力ボーナスや戦闘値のことである。GMは判定に使用する判定値を決定し、プレイヤーに伝えること。

プレイヤーは特技や装備などの修正を行なった最終的な判定値をGMに宣言せよ。

▼ダイスロール

プレイヤーは、2D6を振る。この時に振った2D6がクリティカル値以上だった場合はクリティカルが発生する。それに対して、2D6がファンブル値以下だった場合はファンブルが発生する。

▼クリティカル

振ったダイスの目がクリティカル値以上だった場合、その判定は【自動成功】となる。【自動成功】が成立したら、判定は自動的に成功となる。以降の処理は行なわれない。よって、達成値を算出する必要はない。クリティカル値は12である。

▼ファンブル

振ったダイスの目がファンブル値以下だった場合、その判定は【自動失敗】となる。【自動失敗】が成立したら、判定は自動的に失敗となる。以降の処理は行なわれない。よって、達成値を算出する必要はない。ファンブル値は2である。

▼達成値

ダイスロールを行ない、クリティカルもファンブルも発生しなかったら、出た目に判定値と修正を加える。これが「判定がどの程度うまくいったのか」を表わす数値である。

この数値を【達成値】と呼ぶ。

達成値 = 判定値 + ダイスの目 + 修正

▼行為の成否を決定

算出された達成値と難易度を比べる。結果、達成値が難易度以上であった場合、行為判定は成功となる。難易度未満であった場合、行為判定は失敗となる。

難易度 ≤ 達成値 = 行為判定成功
難易度 > 達成値 = 行為判定失敗

▼行為判定の終了

行為判定は、これで終了となる。GMは、プレイヤーの出した結果を見て、その結果に合わせて行為の成否を演出すること。クリティカルやファンブルの場合は、失敗や成功をより強調して演出するとよいだろう。

▼修正を与える

GMは、状況に応じて難易度、判定値、達成値などに修正を行なうことができる。修正は-3~+3程度の範囲で行なうこと。

この範囲を超えてしまうような修正を行なうと、ダイスひとつ分の期待値(3.5である)を上回ってしまい、判定を行なう意味それ自体を失わせる可能性があるのだ。

対決による判定

【対決】とは、行為を行なうキャラクターに対して、別のキャラクターがそれを妨害した場合に発生するルールを指す。

■アクションとリアクション

対決を行なう場合、それに関わるキャラクターは【アクション側】と【リアクション側】に分けられる。アクション側は能動的に行動を行なうキャラクター、

●行為判定の手順



リアクション側はアクション側に対応して行動を行なうキャラクターである。

対決はアクション側、リアクション側の順番に判定を行なう。判定値や修正値などは通常の行為判定と同じようにGMが決定する。続いてアクション側、リアクション側の順番に必要な判定を行ない、達成値を算出する。

もし、対決でどちらがアクション側か決定できないことがあったなら、先に言い出した方をアクション側とすればよいだろう。

●判定ができない

リアクション側が何らかの理由で判定が行なえないことがある。

その場合のリアクション側の達成値は、判定値に特技や装備などによる修正を行なったもので算出される。

■勝利

両者の達成値が確定したら、対決の勝敗を決定する。対決では、より高い達成値を出した方が[勝利]したものとされ、勝利したキャラクターの行為が採用される。

アクション側の達成値が高ければ、行なおうとした行為に成功したことになる。その行為が攻撃なら、それは命中するわけだ。

リアクション側の達成値が高ければ、アクション側の行なおうとした行為を妨害し、その影響を受けなかったことになる。攻撃されたのであれば、その攻撃を避けるわけだ。

●リアクション優先

対決で互いの達成値が等しい場合、リアクション側が[勝利]したものとす。

これを“リアクション優先の法則”と呼ぶ。

●クリティカル

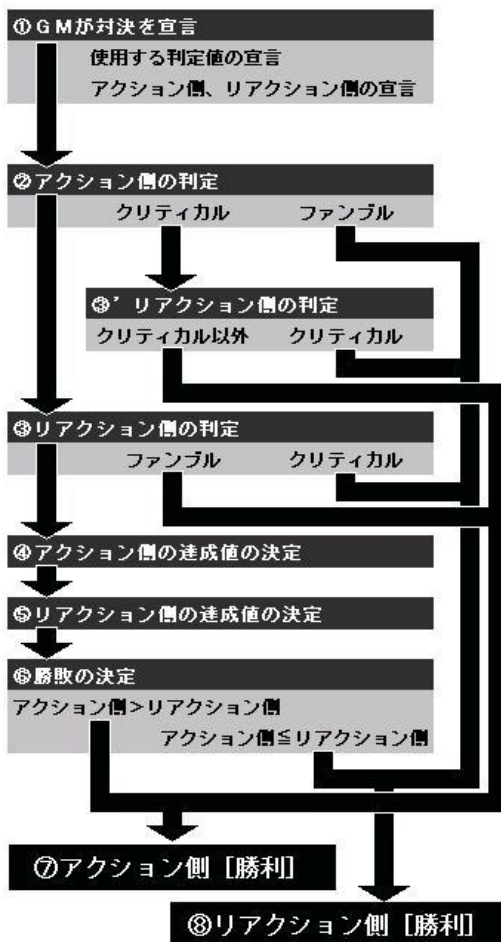
アクション側がクリティカルを発生させた場合、リアクション側がクリティカルを発生させない限り、アクション側の[勝利]となる。逆にリアクション側もクリティカルであった場合は、“リアクション優先の法則”により、リアクション側の勝利となる。

●ファンブル

アクション側がファンブルした場合は、リアクション側は判定を行なう必要はない。

逆にリアクション側がファンブルした場合は、アクション側の勝利となる。

●対決の手順



フリーキャスティング・システム

フリーキャスティング・システムとは

日常とは笑顔と信頼で築かれ、非日常とは死と狂気で彩られる。

相反するかに見える光と闇。しかしそれは、いずれの場合も『他者との関わり』であることに違いはない。そしてあなたは、それを自由に構築することができる。

この、いわばキャラクターの人間関係構築ルールがフリーキャスティング・システムである。

■「感情」の獲得

キャラクターは、キャラクターメイキング時またはシナリオ開始時に「感情一覧」から3つの「感情」を獲得する。

これを、レコードシートの「未使用感情」の欄に記入する。

未使用感情は、特技などの効果を除いて3個以上になることはない。前のセッションで使用しなかった感情は、新たにセッションを始めるときに破棄すること。

■キャスティングボードを埋める

キャスティングボードは、PCの人間関係を表す。

シナリオの中でPCが出会ったキャラクター（他のPCまたはNPC）を、自由にこのキャスティングボードに書き込むことができる。

PC自身を書き込んでよい。

その際、未使用感情のうち1つ~3つを、書き込んだキャラクターとの関係として設定すること。設定した感情は、未使用感情から失われる。

例1】キャスティングボードに、仕事の依頼者を書き込んだ。設定した感情は「気が合う」。その依頼者（NPC）と貴方（PC）は友達同士であることになる。

例2】キャスティングボードに、行き付けの喫茶店のウェイトレスさんを書き込んだ。設定した感情は「腐れ縁」と「片思い」。貴方（PC）は、幼馴染である彼女（NPC）に片思いをしていることになる。

■「絆値」の決定

キャスティングボードに記入したキャラクターが、PCにとってどのぐらい大切な存在であるかを表すのが絆値だ。

絆値は、そのキャラクターに設定した「感情」によって決定される。

上の例1）では、「気が合う」で2点。

上の例2）では、「腐れ縁」+「片思い」の4点。

■キャスティングボードのルール

一度キャスティングボードに入れたキャラクターは、外すことができない。

そのキャラクターが実は敵だったとか、不幸にもシナリオの中で死亡してしまったとしてもだ。

■キャスティングボードを埋める「効果」

キャスティングボードに新たにキャラクターを入れると、その絆値のぶんだけテンション値が増加する。

また、絆値の合計が多ければ多いほど、セッション終了時に得られる経験値が多くなる。

■「背反者」（NPC化）

シナリオ終了の時点でキャスティングボードが以下の条件に一つでも当てはまる場合、PCは「背反者」となり、今後PCとして使用できなくなる。

背反者については、「背反者」の項を参照。

- ・キャスティングボードの全てのキャラクターにマッドカラーを設定している。
- ・キャスティングボードのキャラクターのうち、1人でも2個以上のマッドカラーが設定されている。

感情対決

キャスティングボードに設定した「感情」は、シナリオの中で変化することがある。それを演出するのが感情対決ルールである。

■感情対決を行うタイミング

感情対決は、PCがキャスティングボードに設定した感情に反するできごとが起きた時に行う。

例1）「慕っている」と設定したキャラクターに裏切られた

例2）「片思い」と設定していたキャラクターが他のキャラクターとくっついた

例3）「独占欲」を抱いていた相手に決別を宣言された …など。

■感情対決の手順

手順1】

GMIは、PCがキャスティングボードに設定した「感情」ひとつを指定し、それに対抗する新たな「感情」を提示する。この感情はプレイヤーの申告で決定して

もよい。

複数の感情を設定されていても、感情対決の対象となる感情はひとつのみである。

新たな感情を与えられても、その時点では絆値は変化しない。新たに与えられる感情の絆値は無視すること。

手順2】

PCは、もともとの「感情」と新たに与えられた「感情」のどちらを残すかを、シナリオ終了までに決定しなければならない。

残すほうを決定したら、破棄する感情をキャスティングボードから抹消する。これと同時に、そのキャラクターへの絆値が2点増加する。

ゲーム中にこの選択を行うと、さらにテンション値が+8点される。（絆値の増加と合わせて、一気に10点のテンション値を獲得できるという意味である。）

例1）「ほっとけない」と設定していたキャラクターの成長した一面を知り、「頼りにしてる」を対決するが、やっぱり「ほっとけない」を残す。

例2）「嫉妬」を設定していたキャラクターが貴方を見下すような発言をしたため「憎悪」が新たな感情として提示され、「嫉妬」を破棄して「憎悪」を残す。

例3）「背伸び」を設定していた相手が、自分のことを一人の女性として見てくれたため「相思相愛」を対決させ、「背伸び」を破棄して晴れて「相思相愛」となる。

■感情対決の制限

同じPCが1シナリオに2回以上の感情対決を行っても、2回目以降は絆値の増加、テンション値の増加はない。

テンション値とコスト

テンション値

テンション値とは、キャラクターの緊張感、集中力の高まりを表す。

なお、今作では前作『千夜月姫』と違いHPの代償として使うことはできない。

●テンション値の初期値

シナリオ開始時のキャラクターのテンション値は、キャラクターの【集中力】+絆値合計である。

シナリオを超えて持ち越されることはない。

●テンション値の下限と上限

テンション値の下限は0、上限は100点である。

●テンション値の増加

テンション値は、キャラクターが以下の行動をとったときに増加する。

▼特技の使用

キャラクターは、判定を行う際に特技を使用することがある。このとき、判定に成功すれば、使用した特技の「テンションボーナス」のぶんだけテンション値が増加する。

例えば命中判定を行うときに、分類：オフェンスの特技を使用したならば、その命中判定が成功したときに使用した特技のテンションボーナスのぶんだけテンション値が増加するという意味だ。

▼シーンに登場する

シーンに登場したとき、テンション値が10点増加する。

▼絆値を増やす

キャストボードに新たにキャラクターを入れると、その絆値のぶんだけテンション値が増加する。

▼感情対決を行う

「感情対決」によって絆値が増えた時も、それに伴って増加する。

シナリオ中に【感情対決】を行った場合には、さらにテンション値を+8点できる。

■テンション値による影響

キャラクターは、自身のテンション値に応じて以下のような影響を受ける。

●行動ポテンシャルの増加

テンション値に応じて、行動ポテンシャルが増加する。行動ポテンシャルが高いほど、シーン開始時、又は戦闘で得られるコストの数が増加する。

●達成値への修正

テンション値が一定値を超えるごとに、行為判定の達成値にプラスの修正が得られる。

これは、キャラクターが行う全ての行為判定に対して適用される。

コスト

コストとは、キャラクターが行う行動の「手間」や「負担」の大きさを数値的に表したものだ。コストが大きい行動ほど、例えば手順が複雑であったり、溜めが必要であったり、身体的な負担が大きいことを表す。

●コストの管理

コストはシーンごとに管理する。

キャラクターはシーンの開始時に行動ポテンシャルの値に等しいコストを得、シーン終了時に全て失う。

シーンの途中で行動ポテンシャルに変動があっても、既に獲得しているコストに変動はない。

▼戦闘中のコストの扱いについて

戦闘中は（その戦闘が一つのシーンとして連続する限り）セットアッププロセスごとにコストを獲得し、その時点で持っているコストに累積し続ける。

キャラクターが持てるコストの上限は10点である。

ただし、10点を超えるコストを持った場合でも、ただちにコストの調整を行うわけではない。10点を超えたコストは、キャラクターが【行動完了状態】になったときに破棄される。

●戦闘以外の場でのコストの取扱いについて

戦闘以外の場で特技を使用する場合、代償のコストは無視する。

コストの特殊ルール

以下は、主に戦闘中に特殊なタイミングでコストを得るルールである。キャラクターは、1シナリオに1回、これらの特殊ルールを使用することができる。

●生命燃焼

キャラクターは、10点の上限ダメージを受け、ただちに【その時点の行動ポテンシャル】に等しいコストを得ることができる。

●極限展開

キャラクターは、メインプロセスに「行動を遅らせる」宣言をするとき、行動カウントを1にすることを宣言することで、3点のコストを得ることができる。これを「極限展開」という。

「極限展開」を宣言したキャラクターは、そのラウンド中、タイミング：インタラプトの特技を使用できない。

●宝具への魔力供給

サーヴァントのみの特殊ルール。

サーヴァントのキャラクターは、インフィニティ・ブレイクを行う際に、必要なコストの一部を、自分のマスターのキャラクターに支払わせなければならない。

このコストは、最小を1点、最大を6点として任意に決めることができる。

ゲームの進行

セッション全体の流れ

『千夜月姫+』では、一回のセッション（ゲームをプレイすること）をゲーム準備期間であるプリプレイ、実際にゲームを遊ぶメインプレイ、キャラクターの成長やゲームの後片づけを行なうアフタープレイに分けている。

メインプレイは、さらにオープニング、ミドル、クライマックス、エンディングの4つのフェイズに分かれている。そして、おのおののフェイズは複数のシーンによって構成される。[シーン]とは、ひとつの場面を表わすゲーム内の時間単位である。実際のゲームはこのシーン単位で進行していく。

プリプレイ

プリプレイでは、ゲームの準備を行なう。そこで、当日までの準備、そしてプレイ当日のプレイヤーとGMが集合し、実際に遊び始めるまでの準備について解説する。

■GMの準備

ゲームマスター（GM）の準備について解説する。GMは、セッションのためさまざまな準備をセッション開始までに終えなければならない。セッションをうまく進行するためにしっかりと準備をしよう。

そして、もっとも重要なのはメンタル面での準備である。つまり、これから『千夜月姫+』を楽しもう、参加するプレイヤーたちを楽しませようという気持ちを持ってもらいたい。人間、何となくやる場合と、明確な目的を持ってやる場合は、成果に大きな違いがある。

このゲームは、楽しく遊ぶことのできるゲームである。それでも何となく遊ぶだけではなく、楽しもうと思って遊ぶ場合では、楽しさの質、総量ともに大きな違いがある。そして、誰かを貶めたり、辱めたり、誰かを傷つけるためにこのゲームを用いてはならない。これは絶対だ。

●ルールブックを読む

まずはしっかりとルールブックを読むこと。GMはこの本を通読して、どのルールがどのあたりにあるのかを確認しておくこと。

●シナリオを作成する

ゲームで使用するシナリオを作成する。

●用具の準備

その他ゲームで必要な用具を準備する。

■当日の準備

それでは、セッション当日、参加者が集合してから、メインプレイの直前までにどのような準備が必要になるのだろうか。そのことについて解説しておこう。

●PCの作成

GMはすべてのプレイヤーに指示して、その日のセッションに使用するキャラクターを作成してもらう必要がある。

すでにPCの作成が済んでいるのなら、キャラクターシートに記入されたデータを確認し、記入漏れやミスが発生していないかを確認しておくこと。

●席順の決定

ここで、席順を変更しよう。GMは、テーブルの長辺の真ん中あたりに座ること。短辺の部分、いわゆるお誕生日席に座らない方がよい。

●自己紹介

各プレイヤーに自分のPCの紹介をしてもらおう。今日、一緒に冒険する仲間のことを少しは知っているべきだろう。

メインプレイ

メインプレイでは、実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶことになる。メインプレイは前述したように4つのフェイズに分かれている。そして、それぞれのフェイズは、複数のシーンによって構成される。

そこで、まずシーンについて解説する。

●シーン

『千夜月姫+』では、ゲームはシーンと呼ばれるゲーム内の時間単位で進む。

シーンとは、分かりやすいいえば、映画やTVドラマなどのひとつひとつの“場面”のことである。セッションは“場面”の連続であり、シナリオとはシーンをつなげるための情報なのだ。もちろん、GMはセッションの進行に合わせて、シナリオにないシーンを創ってもよいし、プレイヤーもシーンの作成をGMに依頼してもよい。GMはどのようなシーンを作成するか最終決定権を持っている。

●登場と退場

シーンに参加するためには、そのシーンに[登場]する必要がある。シーンは、舞台のようなものである。舞台上に上らなければ役者（PC）は何もできない。

その逆に、シーンから去ることを[退場]と呼ぶ。キャラクターは、GMの許可を得られれば、いつでもシーンから退場できる。

GMはシーンに誰が登場しているか、任意に決定できる。もちろん、必要であればシーンの途中に登場してもらう（させる）こともできるし、登場しているキャラクターを退場させるのも任意に決定できる。

●シーンの進行

シーンは次のような手順で進行される。

▼シーンプレイヤーの指定

GMは、そのシーンの主役となるキャラクターを指定する。これを[シーンプレイヤー]と呼ぶ。

GMはシーンの開始時にシーンプレイヤーが誰であるのかを宣言すること。シーンプレイヤーは自動的にシーンに登場できる。

▼シーンの開始

GMは、まずシーンの開始を宣言し、そのシーンの行なわれる場所とその目的について簡単に解説する。これは、その後に登場するかどうかの判断材料になるからだ。解説とはいってもそんなに多く話す必要はない。シーンプレイヤーを中心に一言二言解説すればよい。

▼同行者の指定

シーンプレイヤーは現在一緒に行動しているPCを指定して同時に登場できる。これを[同行者]と呼ぶ。同行者は相手の了承が得られれば何人でも構わない。もちろん、GMは行なわれるシーンの都合に合わせて同行者を認めても、認めなくてもよい。なお、NPCと同行できるかどうかはGMが任意に決定してよい。

▼PCの登場希望

シーンに登場することを希望するPCは、GMの許可を得てシーンに登場することができる。

▼テンション値の増加

シーンに登場したPCは、1D点ぶんだけテンション値を増加させる。

▼コストの獲得

シーンに登場したキャラクターは、自身の行動ポテンシャルに等しい値のコス

トを得る。

▼サーヴァントの維持コストの支払い

サーヴァントのキャラクターがシーンに登場したとき、そのマスターのキャラクターは3点のコストを支払う。

このとき、サーヴァントのキャラクターが「霊体化」して登場する場合は、コストの支払は1点でよい。ただしそのシーン中に実体化した場合、追加で2点支払うこと。

もしマスターのキャラクターが維持コストを支払えない場合、サーヴァントのキャラクターが支払ってもよい。

▼シーンの演出

GMIはそのシーンに必要なだけの演出と処理を行なうこと。

▼シーンの終了

GMIは、いつでもシーンの終了を宣言できる。

シーンを終了させたら、シーンに登場していたキャラクターは全てのコストを失う。

続いて、シナリオの進行に従って次のシーンプレイヤーを決定し、次のシーンに移る。

●マスターシーン

シーンの中には、シーンプレイヤーの存在しない演出が主体となるシーンがある。これをマスターシーンと呼ぶ。マスターシーンでは、誰も登場させないということを含めて、登場するキャラクターをGMが任意に決定できる。

■オープニングフェイズ

オープニングフェイズは、このゲームにおける導入部分である。

■ミドルフェイズ

ミドルフェイズはシナリオで語られる事件の中盤であり、物語が進行するフェイズである。他のPCたちとの出会い、事件によって発生するさまざまなイベントや敵との遭遇を経て、PCたちはクライマックスへと至る。ミドルフェイズの進行はシナリオの内容によって大きく変わる。

●情報収集シーン

GMIは、PCたちが知りたい情報について、人為的に隠されている場合や、大量の偽データに埋没して、情報に気がつけないというような場合などに情報収集シーンを設定してもよい。

情報収集シーンは、情報収集の為の判

定を行なうためのシーンであり、通常のシーンとは異なり、登場を宣言すれば登場できる(登場判定を行なう必要はない)。情報収集シーンでは、GMIは必ずしもシーンの場所や具体的な情報収集の方法を提示する必要はない。逆に、プレイヤーからみずからの持つ特技やコミュニティを活用できるように情報収集の方法や、場所をGMIに提言するとよいだろう。もちろん、シーンの場所や演出方法の最終的な決定権はGMが持っている。

●情報収集の判定

情報収集の判定は、情報収集シーンごとに、ひとりのPCにつき1回ずつ行なえる。判定の難易度や判定値は、行為判定のルールにしたがってGMが決定すること。

具体的には、PCの提言にしたがって使用する能力値(能力ボーナス)を決めるとよい。データベースを検索するから【**認知**】、現場に残った証拠品を調べるから【**知覚**】、周辺で聞き込みをするなら【**体力**】などというように、である。

コミュニティを活用して情報収集を行う場合は、【**認知**】を使用すること。

同じように、難易度についても、誰でも知っていそうな情報だから10、人為的に隠されているので16などというように8~20くらいの範囲で設定すること。

■クライマックスフェイズ

シナリオにおける真の敵、コンピュータRPGなどにおけるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。もちろん、戦闘でなければならないわけではない。

■エンディングフェイズ

エンディングフェイズは、セッションのエピローグに相当する。

どのようなシーンになるかは、実際のセッションの内容によるだろう。

■メインプレイの終了

これで、メインプレイ(狭義的なセッション)は終了し、アフタープレイに移る。

アフタープレイでは、プレイヤーのあるいはGM経験点の計算と配布や後片づけなどセッションの後処理が行なわれる。

アフタープレイ

GMがゲームの終了を宣言したところで、今日の物語は幕を閉じることになる。そして、アフタープレイが開始される。

アフタープレイでは、プレイヤーたちに経験点を配布する、後片づけをするなどゲームを終えるためのさまざまな作業を行なう。

▼ダメージの消去

死亡していないキャラクターの[HP]や[上限ダメージ]は完全に回復する。セッション中に受けたダメージは次のセッションには引き継がれない。

▼未使用感情の消去

セッションを開始するときに得た感情や、背反律の使用などによって得た感情のうち、未使用感情に残っているものは失われる。

■経験点の配布

GMIは、プレイヤーに経験点を配布する。

経験点は、レコードシートの経験点表の項目にチェックされる。プレイヤーごとに項目をチェックしてもらい、チェックの入った項目について経験点を取得する。

各項目へチェックを入れるか否かは、最終的にGMが裁定する。

なお「良いロールプレイをした」「他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった」の項目にチェックを入れる場合、他のプレイヤーから推薦や提案によることが望ましい。

▼セッションに最後まで参加した …経験点1点

途中退席してしまったプレイヤー以外、この場にいる全員にチェックをつける。

▼感情対決を行った …経験点1点

セッション中に感情対決を行ったキャラクターは、チェックをつける。

▼絆値合計は何点?

セッション終了時の絆値の合計によって、経験点が得られる。

1~5点 …経験点2点

6~15点 …経験点3点

16~30点 …経験点4点

31~50点 …経験点5点

51~75点 …経験点6点

76点以上 …経験点7点

▼良いロールプレイをした …経験点1点

他のプレイヤーやGMなどから見て、プレイヤーがキャラクターの台詞や仕草、特技を使用したときの演出などを「上手にやった」と思えるものがあつた場合、

チェックをつける。

▼他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった …経験点1点

他のプレイヤーに行動指針を示したり、他のPCのロールプレイを補助したりした場合、チェックをつける。なお、特技の効果などによって(例えば回復などで)助けた場合は、この項目に該当しない。

▼セッションの進行を助けた …経験点1点

他のPCやNPCの橋渡しを行った(面識の無いキャラクター同士を引き合わせた)など、セッションの進行を補助したとき、チェックをつける。

▼場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった …経験点1点

セッションの開催場所を手配、ないし提供したり、参加者への連絡やスケジュール調整を行ったプレイヤーはチェックをつける。

■後片づけ

経験点の配布まで終われば、後は使用した会場の後片づけである。次回以降のセッションでも家主が快く利用させてくれるようにきちんと片づけを手伝うこと。会場が公共施設であればその施設の規則に従うこと。

キャラクターの成長

プレイヤーは、みずからが得た経験点をキャラクター(PC)に対して消費して、そのキャラクターを成長させることができる。

プレイヤーが得た経験点は、そのプレイヤーが担当しているPCであるなら、どのPCに対して使用してもよい。経験点はキャラクターではなく、プレイヤー個人に与えられている。

経験点は一度消費したらなくなってしまう。その時のGMに依頼してレコードシートやセッションシートの経験点欄を書き換えてもらうこと。このように消費した経験点を示すシート類はきちんと保管しておくことをおすすめする。

■経験点の使い方

経験点を消費することで、何ができるのかについて解説する。

●キャラクターレベルの上昇

経験点を所定の数だけ消費することで、

キャラクターのキャラクターレベルを上昇できる。キャラクターレベルを上昇させることで、キャラクターはより強い力を発揮するようになる。

キャラクターレベルは、キャラクターの持つすべてのクラスのクラスレベルの合計値である。よって、キャラクターレベルを1レベル上昇させることで、持っているクラスのうちどれかひとつのクラスレベルを1レベル上昇させるか、新しいクラスを取得できる。

なお、経験点が消費できるのであれば、一度に2レベル以上キャラクターレベルを上昇させても構わない。

・キャラクターレベル上昇表

レベル	必要な経験点
3→4	4点
4→5	5点
5→6	6点
6→7	7点
7→8	8点
8→9	9点
9→10	10点
10以降	必要な経験点は上昇後のレベルに等しい。

●クラスレベルの上昇

キャラクターレベルを上昇させたら、そのキャラクターの持っているクラスのひとつを選択して、そのクラスのクラスレベルを1レベル上昇させること。

クラスレベルが上昇すると、特技取得の追加取得の項目に書かれている特技を取得できる。

▼クラスの取得

キャラクターレベルが上昇することでクラスを新規に取得できる。ただし、ひとりのキャラクターが保持できるクラスは最大で3種類である。つまり、すでに3種類のクラスを持っているキャラクターは、新規にクラスを取得できない。

新規にクラスを取得する場合、どのクラスを取得するかはプレイヤーの任意である。ただし、GMの許可を得ること。新しいクラスを得ても、クラスのコンストラクションデータは得られない。これはキャラクター作成のみに使用できるデータである。

▼戦闘値への修正

新たにクラスを取得した場合、そのクラスによる戦闘値への修正を得る。

▼戦闘値の再計算

クラスを新規に取得、あるいはクラスレベルが上昇することにより、戦闘能力

値が上昇する。新規に取得したクラス、あるいはクラスレベルが上昇したクラスのクラス修正表を参照して、新しいクラスレベルによる戦闘値への修正を適用し、各戦闘値を再計算すること。

戦闘ルール

戦闘の流れ

『千夜月姫+』のセッションにおいて戦闘は欠かすことのできない要素である。戦闘の開始をGMが宣言することで、セッションはラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理されることになる。通常のシーン進行と区別するために、これをラウンド進行と呼ぶ。ラウンドは一定の手順にしたがって進行していく。

■ラウンド

戦闘はラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理される。

ひとつのラウンドは、次の4つのプロセスで構成される。

ラウンドはそのラウンド進行に参加しているキャラクターすべてがアクションを行なうまで持続する。ラウンド進行中にゲーム内での時間経過が必要であれば、1ラウンドはおおよそ1分とするとよいだろう。むろん、必要があれば1分間より長くても、短くてもよい。

ラウンドを構成するプロセス

▼セットアッププロセス

ラウンド開始時の整理を行う。

▼イニシアチブプロセス

誰が次のメインプロセスを行うかを決定する。

▼メインプロセス

キャラクターが能動的な行動を行う。

▼クリンナッププロセス

ラウンド終了時の整理を行う。

●シーンとラウンド

シーン進行からラウンド進行に切り替わっても、シーンが自動的に終了するわけではない。同様に、戦闘が終了してもシーンを自動的に終了させる必要はない。

■ラウンド進行の開始と終了

ラウンド進行の開始はGMが宣言する。戦闘であるのなら、GMが戦闘状態に入ったと判断し、ラウンド進行の開始を宣言して初めて開始される。

ラウンド進行はGMが終了を宣言するまで自動的に継続する。GMは、ラウンドの途中でもラウンド進行の終了を告知してそのラウンドを切り上げてしまっ

もよい。

これまでのラウンド中にキャラクターが受けてしまったバッドステータスや特技の効果などの処理は、最後のクリンナッププロセスで行なう。これらの効果はラウンド進行の終了と同時に終了するものとする。

ただし、GMはシナリオや演出の都合に合わせてバッドステータスから回復しないことにしてもよい。また、ラウンドの終了時に、まだメインプロセスを行っていないキャラクターが存在していた場合、GMが許可すればメインプロセスを行なってもよい。

■キャラクターの状態

戦闘に参加するキャラクターは、常に以下の5つのいずれかの状態にある。

▼未行動状態

【行動完了状態】になっておらず、行動カウントが1以上のキャラクターは常に【未行動状態】である。

▼待機状態

メインプロセスで「行動を遅らせる」宣言をしたキャラクターは【待機状態】となる。

▼行動完了状態

そのラウンドのメインプロセスを修了した、又は特技等の効果によって行動カウントが0以下になったキャラクターとなる。以後、能動的な行動を行うことができない。

なお、キャラクターが【行動完了状態】になったときに11点以上のコストを所持していた場合、**そこから10を差し引いた、残りのコストは破棄される。**

▼戦闘不能

戦闘不能は、キャラクターが戦闘を継続できなくなった状態を表す。戦闘不能になったら、戦闘不能が回復されるまで一切の判定、およびアクションが行えない。

▼死亡

死亡したキャラクターは、ゲームから除外される。死んだキャラクターの冥福を祈って新しいキャラクターを作成すること。

ラウンド進行

ラウンド進行の詳細な手順、各プロセスのルールと解説を行なっていく。

■セットアッププロセス

GMは新しいラウンドの開始を宣言し、シーンに存在するキャラクターを確認する。

▼登場判定

シーンに新たに登場するキャラクターがいる場合、登場する。

▼未行動状態へのシフト

シーンに登場しているすべてのキャラクターは【未行動状態】になる。

▼コストの獲得

シーンに登場しているすべてのキャラクターはコストを得る。得られるコストの値は、そのキャラクターの行動ポテンシャルに等しい。

なお、シーンの最中に戦闘が発生した場合、キャラクターが既に持っていたコスト（シーン開始時に獲得していたコスト）に、このラウンド開始時に獲得したコストが加算される。

▼サーヴァントの維持コストの支払い (聖杯戦争のみのルール)

サーヴァントが戦闘に参加しているとき、マスターのキャラクターは維持コストの支払いを行う。

維持コストは、サーヴァントが実体化しているときは3点、霊体化しているときは1点である。

▼特技の使用

特技のなかには、セットアッププロセスに行動や使用を宣言するものがある。複数のキャラクターが宣言する場合は【行動値】の高いキャラクターから順に宣言し、処理を行うこと。

▼武器、防具、装備品の選択

複数の「分類：武器」「分類：防具」「分類：装備品」を持つキャラクターは、そのラウンド中にどれを使用するかを宣言する。

▼行動カウントの決定

戦闘に参加する全てのキャラクターは、行動カウントを決定する。行動カウントは、【行動】+2D6で求める。

■イニシアチブプロセス

【未行動状態】か【待機状態】のキャラクターの中で、誰が次のメインプロセスでアクションを行なうかを決定するプロセス。最も【行動カウント】の高いキャラクターがアクションを行なう。

最も【行動カウント】の高いキャラクターが複数存在する場合は、P C、N P Cの順番でアクションを行なうこと。P C同士で【行動カウント】が同じなら、GMが決定する。

もし、すべてのキャラクターが【行動完了状態】であれば、クリンナッププロセスに移る。

■メインプロセス

イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターがアクションを行なう。

●行動を遅らせる

プレイヤーは望むのであればメインプロセスを行わず、キャラクターの行動を遅らせることができる。自分のキャラクターの【行動カウント】を好きなだけ減少すること。

この「行動を遅らせる」宣言は、1ラウンドに1回行うことができる。

この宣言を行ったキャラクターは【待機状態】となる。

また、このとき【行動カウント】を0にすることもできる。0にした場合、キャラクターは【行動完了状態】になる。自らそのラウンドの行動を放棄した事になる。

●アクション

キャラクターがメインプロセスに行なえる、攻撃や特技の使用などの能動的な行為のことをアクションと呼ぶ。

アクションを行ったキャラクターはコストを消費する。消費できるコストが無い場合、キャラクターはアクションを行うことができない。

アクションを行なうと、キャラクターは【行動完了状態】になる。

アクションに該当する行動

▼全力移動

消費コスト：2

キャラクターは自身の行動を阻害することなく10mまで移動できるが、これを超えて移動したい場合は【全力移動】となる。

▼攻撃

消費コスト：使用する特技に従う

特技などを使って、敵にダメージを与える。「攻撃と防御」の項を参照。

▼特技の使用

消費コスト：使用する特技に従う

使用タイミングがアクションとなっている特技を使用する。

▼所持品・装備品の使用

消費コスト：使用する所持品・装備品に従う

使用にアクションを必要とする所持品や特別な効果を持つ装備品を使う。

▼とどめを刺す

消費コスト：なし

戦闘不能状態のキャラクターを死亡させる。

▼その他

消費コスト：1～3の範囲でGMが決定する。

GMがアクションに相当すると考える行為、行動。

●メインプロセスの終了

メインプロセスが終了したら、アクションを行ったキャラクターは【行動完了状態】となる。

イニシアチブプロセスに戻り、戦闘を続行すること。

■クリンナッププロセス

クリンナッププロセスでは、ラウンドの終了にともなう処理を行なう。処理の順番は次のとおり。それらの処理が終わった後に、まだ戦闘が継続するならば次のラウンドのセットアッププロセスへ移行する。

▼バッドステータスの処理

一部のバッドステータスの処理を行う。

▼特技の効果が終了する

ラウンド終了まで効果が持続する特技の効果が終了する。

▼特技を使用する

分類：クリンナップの特技を使用する。

▼その他

GMが認めた行為、行動。

攻撃と防御

敵にダメージを始めとしたさまざまな影響を与えようとする行為を攻撃と呼ぶ。

これからその攻撃の方法や処理の仕方について解説する。

■攻撃手順

攻撃は次の6つのステップにしたがって対決として処理される。

●攻撃宣言ステップ

攻撃宣言ステップでは、以下の宣言を行う。

▼使用する「分類：攻撃タイプ」の特技の決定

キャラクターは、自身が所持する「分類：攻撃タイプ」の特技の中から、どれを用いて攻撃を行うか決定する。

一度に使用できる攻撃タイプは1つのみである。

▼攻撃対象の決定

攻撃を行なうキャラクター（以降、これを攻撃側と呼ぶ）は適切な攻撃対象となるキャラクター（以降これを防御側と呼ぶ）を選択する必要がある。

このとき攻撃側は、あわせて分類：オフェンスの特技の使用を宣言することができる。（使用する特技によっては、複数の攻撃対象を選択できることもある。）

GMは、宣言された攻撃が可能であることを確認すること。適切ではない場合は、そのことをプレイヤーに伝え、適切な対象について解説すること。

●命中判定ステップ

攻撃側の行なった攻撃が当たるかどうかを決定する判定を行うステップ。これを命中判定と呼ぶ。

このとき、使用する攻撃タイプが「分類：攻撃タイプ／白兵」のときは【白兵】で、「分類：攻撃タイプ／射撃」のときは【射撃】で判定を行うこと。

「分類：攻撃タイプ／精神」のときは【精神】で判定を行うこと。

●回避判定ステップ

防御側は攻撃側の命中判定に引き続いてその攻撃を避けるための判定を行う。これを回避判定と呼ぶ。

回避判定はすべてリアクションとして扱う。

回避判定は、攻撃側が使用したのと同じ戦闘値を用いて行うこと。つまり攻撃側が【白兵】で命中判定を行ったとき、防御側も【白兵】で回避判定を行わなければならない。

回避判定を行うとき、防御側は分類：ディフェンスの特技を使用できる。

▼回避判定ステップのクリティカル

回避判定がクリティカルだった場合は、防御側が自動成功で勝利する。つまり、攻撃は外れる。攻撃側がクリティカルでも“対応側優先の法則”により防御側の勝利である。

●命中決定ステップ

攻撃側、および防御側の[達成値]を比べて攻撃が本当に命中したかどうかを確認する。攻撃側が勝利した場合は、ダメージロールステップに移行する。

●ダメージロールステップ

攻撃が命中したら、その攻撃でどれだけのダメージを与えることができたかどうかを決定する。それがダメージロールである。

攻撃側は、使用した「分類：攻撃タイプ」の特技に従ってダメージを算出すること。このとき、使用した特技によってはダメージが増減することもある。

▼命中判定のクリティカル

命中判定がクリティカルで成功していると、このダメージロールに+1D6の修正が与えられる。

▼実ダメージの算出と適用

防御側は、攻撃側のダメージから自身の防御点を差し引いたものが1以上のとき、そのぶんだけ自分の[HP]を減少させること。この、防御側が実際に受けるダメージのことを実ダメージと呼ぶ。

▼実ダメージ後効果の処理

攻撃側が使用した特技の中で、効果文に「実ダメ後効果」とあるものについては、実ダメージが発生したあとに効果を発揮する。

効果文中の「対象」は、攻撃側の攻撃で実ダメージを負った対象全てを意味する。

■カウンターの手順

カウンターは次の6つのステップにしたがって対決として処理される。

●カウンター宣言ステップ

[待機状態]のキャラクターは、[防御側]になったとき、カウンターを宣言できる。

カウンターを宣言できるのは、1ラウンドにGM側PC側それぞれで1人のみ。

カウンターを宣言したキャラクターは、[待機状態]になるときに使用を宣言した分類：攻撃タイプ及びオフェンスの特技を使用してカウンター判定を行う。

攻撃対象を増やす効果の特技は使用できない。

なお、カウンターを宣言しても、キャラクターは依然として[防御側]である。このため使用する特技の効果文中の[攻撃側]は[防御側]に、[防御側]は[攻撃側]に置き換えること。

●カウンター判定ステップ

カウンター判定は、命中判定と同様に行う。

使用する使用する攻撃タイプが「分類：攻撃タイプ/白兵」のときは【白兵】で、「分類：攻撃タイプ/射撃」のときは【射撃】で命中判定を行うこと。

回避判定のように攻撃側と同じ戦闘値を用いるのではない事に注意。

●カウンター決定ステップ

攻撃側の命中判定、および防御側のカウンター判定の[達成値]を比べる。

攻撃側が勝利した場合は、通常の攻撃の処理と同様、攻撃側のダメージロールステップに移行する。

防御側が勝利した場合、カウンターが成功したことになる。カウンターダメージ処理ステップに移行すること。

双方の[達成値]が同値であるとき、行動完了ステップに移行する。

●カウンターダメージ処理ステップ

カウンターが成功した場合、攻撃側と防御側の攻撃が「相殺」したことになる。攻撃側と防御側双方が同時にダメージロールを行うこと。

▼カウンター判定のクリティカル

カウンター判定がクリティカルで成功していると、このダメージロールに+1D6の修正が与えられる。

▼実ダメージの算出と適用

攻撃側と防御側のダメージを比較し、小さいほうが以下の処理を行う。

相手のダメージから自分のダメージと防御点を差し引く。この結果が1以上のとき、それを【実ダメージ】として、そのぶんだけ自分の[HP]を減少させること。

ダメージが同値のときは行動完了ステップに移行する。

▼実ダメージ後効果の処理

攻撃側、防御側が使用した特技の中で、効果文に「実ダメ後効果」とあるものについては、それぞれ相手に【実ダメージ】を与えたとき、与えた相手を【対象】として効果を発揮する。

●行動完了ステップ

カウンターを行ったキャラクターは【行動完了状態】となる。

■カウンターに関する注釈

特殊な処理を行う特技に関する注釈。

●「ダーク」を使用した場合

攻撃側か防御側（もしくはその両方）がナイフ使いの特技「ダーク」を使用した場合の、カウンターダメージ処理ステップにおけるダメージ相殺の注釈。

▼攻撃側、防御側のいずれかが「ダーク」を使用した場合

攻撃タイプとして「ダーク」を使用しているときは、複数回のダメージロールを行うなかで最も大きなダメージのみを使用する。（相手のダメージと相殺する。）

例えば相手のダメージが20点のとき、あなたがダークを6本使って出たダメージが6点・7点・5点・8点・7点・9点であった場合、一番大きな9点のみを相手のダメージから差し引くので、あなたが受ける実ダメージは11点（そこからさらに防御点を差し引いたもの）となる。

▼攻撃側と防御側が両方も「ダーク」を使用した場合

攻撃側と防御側の両方が「ダーク」を使用した場合、お互いにダメージロールを行った後、最も高いダメージから順に個別にダメージを相殺する。

例えば攻撃側が3本のダークを使用しダメージが11点、9点、8点。防御側が同じく2本使用して14点、7点だった場合、以下のように処理すること。

攻撃側	防御側	結果
11点	14点	攻撃側に3点返る
9点	7点	防御側に2点抜ける
8点		防御側に8点抜ける

●「ツバメ返し」を使用した場合

攻撃側か防御側（もしくはその両方）が剣士の特技「ツバメ返し」を使用した場合における注釈。

▼攻撃側、防御側のいずれかが「ツバメ返し」を使用した場合

攻撃側が「ツバメ返し」を使用した場合、キャラクターは命中判定を2回（ないし3回）行い、この達成値をカウンター側の1回のカウンター判定の達成値と比較する。

このとき、**達成値が一回でも命中判定>カウンター判定ならば命中判定が成功したものとする。**ただしダメージロールは、判定で攻撃側>カウンター側だった回数ぶんしか行えない。

防御側が「ツバメ返し」を使用した場合はこの逆に、**達成値が一回でも命中判**

定くカウンター判定ならばカウンター判定が成功したものとす。ただしダメージロールは、判定で攻撃側くカウンター側だった回数ぶんしか行えない。

▼攻撃側と防御側が両方も「ツバメ返し」を使用した場合

攻撃側と防御側の両方が「ツバメ返し」を使用した場合、**カウンター判定ステップ、カウンター決定ステップを飛ばして、即座にカウンターダメージ処理ステップに移る。**

ダメージの相殺処理は、攻撃側と防御側が両方も「ダーク」を使用した場合と同様に行うこと。

●「共に馳せる者」を使用した場合

攻撃側が風を駆る者の特技「共に馳せる者」を使用した場合の注釈。

なお、「共に馳せる者」はカウンターには使用できないので、防御側（カウンター側）がこの特技を使うことは無い。

▼攻撃側が「共に馳せる者」を使用した場合

カウンター側は、攻撃対象を増やす効果の特技を使用できる。

カウンターダメージ処理ステップにおいては、カウンター側が発生したダメージの1/2を、攻撃側が「共に馳せる者」の効果で行動完了状態とした子分のHPから差し引き、0以下になった子分の人数が、「共に馳せる者」の効果から除外される。

例えば「共に馳せる者」で、4人の子分を行動完了状態にした場合、ダメージは通常、+4 D点される。

しかしカウンター側が攻撃対象を2人とする特技を使用した場合、この4人の子分のうち、2人に対してカウンター側のダメージの1/2が与えられ、これによってこの2人が「戦闘不能状態」になった場合、この2人は「共に馳せる者」の効果から除外される。

結果、「共に馳せる者」の効果によるダメージの増加は、残った2人の子分による+2 D点に変更される。

その後、攻撃側はこの状態でダメージロールを行い、そのダメージをカウンター側のダメージ(1/2されていない値)と比較すること。

なお、この処理によって子分全てが「戦闘不能状態」になる場合には、即座にメインプロセスを終了し攻撃側は「行動完了状態」となる。この場合においては、カウンター側のダメージは攻撃側本人には適用されない。

■負傷とダウン、戦闘不能について

キャラクターはダメージや特技の効果によって「実ダメージ」を受けることで「HP」が減少する。

実ダメージがキャラクターの「気絶値」を上回った場合、キャラクターは「ダウン」する。

「HP」が0を下回ったとき、キャラクターは即座に「戦闘不能状態」になる。

●ダウン

実ダメージが「気絶値」を上回った場合、キャラクターは所持コストを半減する。このとき、**端数は切上げる。**

●戦闘不能状態

キャラクターは、「HP」が0以下になることで「戦闘不能状態」となる。戦闘不能状態になったら、戦闘不能状態が回復されるまで一切の行動を行なえない。特に記載のあるものを除き、特技やアイテムなどを使用することもできない。

戦闘不能状態が解除されたキャラクターは、その瞬間に「行動完了状態」となって戦闘に復帰する。なお、セットアッププロセスに解除された場合には、そのセットアッププロセスから戦闘に参加できる。

▼とどめを刺す

「戦闘不能状態」のキャラクターに対して「とどめを刺す」ことをアクションとして宣言し、何らかの方法でダメージを与えると、キャラクターは死亡する。

●死亡

死亡したキャラクターは、そのセッションが終了したときゲームから除外される。死んだキャラクターの冥福を祈って新しいキャラクターを作成すること。

●HPの回復

HPは、HPを回復する効果を受ける事によって増加する。例えば「HPが10点回復する」という効果を受けたキャラクターは、HPが10点増加する。

ただし「戦闘不能状態」か「死亡」したキャラクターは、HPを回復する効果を受け付けない。

▼HPの上限について

HPは最大HPを越えて回復することはない。

■上限ダメージ

特技などの効果で「上限ダメージ」を受けたキャラクターは、HPではなく最大HPを減少する。このとき、最大HP

がHPを越えて減少した場合はHPの値を最大HPに合わせることに。

例えば最大HPが30点、HPが25点のところ10点の上限ダメージを受けた場合、最大HPが20点になると同時にHPも20点になる。

「上限ダメージ」は、シナリオ終了時に全て回復する。

■バッドステータス

戦闘中に特技やアイテムなどによってキャラクターは、不利な状態である「バッドステータス」になることがある。これらは、いくつも同時に与えられることがある。

●バッドステータスの回復

バッドステータスは、基本的に特技によって解除される。なお、バッドステータスが有効なのは戦闘（ラウンド進行）中のみである。戦闘が終了することで、バッドステータスはすべて回復する。

■バッドステータス一覧

バッドステータスは、特技やアイテムなどによってキャラクターに与えられる不利な状態を表す。

バッドステータスには次の5種類がある。なお、これら以外に特定の特技の効果によって発生（使用）されるバッドステータスも存在する。各々、その効果文に従うこと。

▼毒

毒は、キャラクターの体内に何らかの異物が侵入している状態を表す。それは悪意を持ったエネルギー、他者の生命を蝕む異能の血、ないしそのものずばり「毒」でも構わない。毒を受けているキャラクターは、クリンナッププロセスのたびに1 D点の実ダメージを受ける。

▼麻痺

麻痺は、行動が遅くなるバッドステータスである。何らかのプレッシャーを受けている、神経性の毒を盛られたなどの状態を表す。【行動値】が1になる。また、移動を宣言できない。

▼束縛

束縛は、キャラクターの行動に何らかの阻害要因が働いていることを表す。何かにまとりわりつかれているといった状態だ。束縛を受けているキャラクターは、全てのアクションとリアクションの達成値が-3される。

▼放心

放心は、強いショックを受けたことなどが原因で意識が朦朧としていることを表す。放心を受けたキャラクターは、分類：常時を除く全ての特技を使用できない。放心は、[テンション値]を10点消費することで即座に回復できる。

▼洗礼

洗礼は、それを受けたキャラクターが持つ背反律「死への転生」、特技「起源への覚醒：停止」、エネミーの特殊能力「この世ならざる者」の効果を失わせるバットステータスである。主に人外のキャラクターが持つこれらの特性に対して、「人間としての痛覚」を無理矢理思い出させるバットステータスというわけである。

スポットルール

ここでは、戦闘の際に問題になりそうな細かいシチュエーションについて解説する。

これらのルールは、そのシチュエーションになった場合に参照し、適用すればよいルールである。よってセッションの前に解説したりする必要はない。

■カバーリング

キャラクターは、他のキャラクターが攻撃を受けたとき、それをかばって自分がダメージを負うことができる。これが「カバーリング」である。

「カバーリング」はダメージロールステップの直前に宣言すること。「カウンター」のカウンターダメージ処理ステップでは「カバーリング」は行えない。

なお「行動完了状態」のキャラクターは「カバーリング」を行えない。

また「カバーリング」を行ったキャラクターはその後「行動完了状態」になる。

■特技の効果に関する注釈

▼効果の重複

同じ対象に同じ特技を使用しても、効果は重複せず、後から使用した特技のみが効果を発揮する。

このルールは、**エネミーを召喚する効果の特技についても適用される**。既に特技で召喚したエネミーがいるとき、同じキャラクターが同じ特技を使用しても、新たなエネミーが召喚されて以前に召喚されていたエネミーは破棄されるという意味だ。

これは同じ特技で別のエネミーを召喚する場合も同じである。(既に人形遣いの「傀儡の兵士」の効果で「傀儡」を召喚していたところに、同じ「傀儡の兵士」

を使用して「竜牙兵」を召喚すると、前に召喚していた「傀儡」が破棄されて「竜牙兵」だけが残る。)

この重複のルールは、アイテムの効果についても適用される。

▼一対多の特技

特技の中には、複数のキャラクターを対象とするものがある。複数のキャラクターが効果を同時に受ける場合、特技の使用者が1回だけ判定を行ない、その判定に対して対象となったキャラクターがそれぞれ「対決」を行なって個々に特技の効果が適用されるかどうかを決定する。

また、複数のキャラクターが対象となった攻撃のダメージロールは、やはり1回だけ行ない、全員に同じダメージを適用する。

■不意打ち

待ち伏せを受ける、寝込みを襲われるなど、予期しない状況で襲撃を受けた場合「不意打ち」が発生する。

「不意打ち」された側は、最初のラウンドは自動的に「行動完了状態」となる。

「不意打ち」によるアクションに対してリアクションを行なう場合、リアクションの達成値は-3の修正を受ける。

■その他のダメージ

高所からの落下や自然の炎などキャラクターはさまざま状況によってダメージを受けることがある。

そのような場合、GMは $[1D6+n]$ でダメージロールを行なってダメージを算出すること。nは基本的には0だが、状況に応じてGMが決定すること。

■銃弾の補充

銃や弓などのように銃弾や矢が必要な武器はあるが、これらの弾薬の補充については特に考える必要はない。必要な量を常に持っているとする。ただし、GMがストーリー上の演出などの理由で特別にルールを設ける場合はその限りではない。

■攻撃の射程距離について

攻撃タイプの射程距離は特に定めは無い。もし射程距離が必要な場合は、攻撃タイプ/白兵の場合は0m~1m、射撃の場合は20mとして扱う。

●特技の効果の重複

特技は、ひとつの特技が効果を発揮している間に、同じ特技を重ねて使用しても、重複して効果を発揮することはない。後から使用した特技が有効となる。

●特技の組み合わせについて

基本的に、分類が同じ特技は全て同時に使用する事ができる。

詳しくは後述する。

特技、背反律データの見方

特技と背反律のデータの見方を以下に解説する。

①名称

特技の名称である。本文中に特技名が記述されるときは「名称」のように記述する。

②分類

特技の分類を表す。分類は、同時にその特技を使用するタイミングも表している。ひとつの特技が複数の分類を持つこともあるし、分類を持たない特技も存在する。

基本的に、分類が同じ特技は同じタイミングに幾つでも同時に使用できる。ただし攻撃タイプとインタラプトの特技については後述する。

▼攻撃タイプ

キャラクターの攻撃手段を表す。一回の攻撃ごとに、一つの攻撃タイプしか使用できない。

▼オフェンス

キャラクターが命中判定かカウンター判定を行うとき使用する。キャラクターの攻撃力を上げたり、様々な効果を付与する。

分類がオフェンス／白兵の場合は、攻撃タイプ／白兵の特技で攻撃を行う際に使用でき、オフェンス／射撃の場合は、攻撃タイプ／射撃の特技で攻撃を行う際に使用できる。

▼セットアップ

セットアッププロセスに使用する。イニシアチブ判定の前に使用しても構わないし、後に使用してもよい。主に回復やバフ系の特技である。

▼ディフェンス

キャラクターが回避判定を行うときに

使用する。防御的な効果を持つ特技。

▼インタラプト

他のキャラクターの判定などに割り込んで使用する特技。主に妨害や支援の効果を持つ。それぞれ「〇〇のとき使用」のように使用するタイミングが定められているので、それぞれ効果文に従うこと。この使用のタイミングが同じものは、同時に使用できる。

▼常時

常に効果を発揮している。このタイミングの特技は、すべて同時に効果を発揮している。仮に不利な効果だったとしても、それを解除する事はできない。

▼その他（分類が（本文参照）の特技）

効果文に書かれているタイミングで使用する。

③代償

特技を使用した際に、代償として失うもののことである。特技は代償を支払えなければ使用できない。

▼コスト

その特技を使用するための「溜め」や「使用者にかかる負担」「組み合わせる使う難易度」等を表す。

「コスト●」と標記され、●の値が、その特技を使用するために支払わなければならないコストを表す。例えば「コスト2」の場合は、2点のコストの支払が必要である。

なお、戦闘以外の場で特技を使用する場合、コストは無視する。

▼その他

代償には、その他に「HPを●点消費」といった条件が付されることがある。それぞれの文章に従うこと。

④効果

その特技の効果が書かれている。効果の文中で使用される用語を解説する。

▼あなた

特技の使用者のこと。

▼対象

効果が適用されるキャラクターなどのこと。

▼CL

クラスレベルの略。特技の使用者のクラスレベルを意味する。

例えば「あなた剣士のCL」点と言っ

た場合、あなたの剣士のクラスレベルが4ならば、4点ということになる。

▼実ダメージ後効果

その効果が、その特技を組み合わせた攻撃によって、防御側に実ダメージを与えたとき発揮されることを表す。

この効果文中の「対象」は、その攻撃によって実ダメージを与えた対象全てを指し、もし特技の効果などで複数の対象に実ダメージを与えた場合、その全てに対して実ダメージ後効果が発揮される。

▼特技を「破棄」することの意味

「破棄」とは、その対象となった特技を失うことを意味する。

つまり、破棄された特技はキャラクターシートから抹消され、再び取得するまで二度と使えないということだ。

⑥テンションボーナス

その特技を用いた判定（分類：オフェンスならばそれを組み合わせた命中判定、ディフェンスならば回避判定、など）が成功したとき、ここに書かれている数値ぶんだけキャラクターのテンション値が増加する。

⑦取得条件

エクストラスキルのみが存在するデータ。その特技を取得するために必要な、レベル等の条件。

エクストラスキルは、この取得条件を満たしていないと取得できない。また、条件を満たしても自動で取得するわけではない（いわゆる「自動取得」ではない）。

⑧前作からの変更点

最下段の「※」は、前作『千夜月姫』からの変更点である。変更点が無い場合は、この項目は存在しない。

また、今作で追加されたものは「※新規追加」と表記されている。

データコンバートについて

データコンバートとは

データコンバートとは、前作『千夜月姫』で作成したキャラクターを今作で使用するために、どのようにデータを書き換えるべきかを示すものだ。

今作では『千夜月姫』から多くの変更点がある。

戦闘ルールの見直しに伴い、ほぼ全ての特技で代償が変更され、同じ名前の特技でも効果が変更されたものもある。

また、同じ特技でも、取得すべきクラスが変更されたものもある。(これを「特技の引越し」と呼ぶ。)

ただし、削除された特技、アイテム、属性等はない。また、既存のクラスで、能力値や戦闘値が変更されたものも無い。

■データコンバートの手順

データコンバートは、以下の手順で行う。

▼特技等の確認

キャラクターが取得している特技等の効果を確認する。

取得するクラスが変更されているものもあるため、次項の「変更点について」を参考にすること。

▼効果等の修正

それぞれの特技等の前作からの変更点や、次項の「変更点について」を参照し、キャラクターシートに記載されている内容を新しいものに修正すること。

▼最終確認

データコンバートが終わったら、GMに確認してもらうこと。

●FAQ

Q1・『千夜月姫』で取得した特技が、違うクラスに引越しになった場合どうするのか。

例えば魔術師の「ガンド撃ち」はルーン魔術師に引越しされたが、ルーン魔術師のクラスを取得していない場合どのように扱うのか。

A1・既に取得している特技は、別なクラスに引越しされたとしても、そのまま取得していて構わない。

ただし、引越しに伴い別な特技の効果に影響がある場合があるので注意するこ

と。(例として挙げた「ガンド撃ち」は、ルーン魔術師への引越しに伴い、魔術師の「魔術連弾」と組み合わせて使用できなくなった。)

Q2・特技の効果等が変更になり、意図していたコンボが組めなくなった。覚えなおしても構わないか。

A2・構わない。既に取得している特技を破棄し、そのキャラクターのクラスの別の特技を覚え直してもよい。

ただしこの覚えなおしは、データコンバートのときのみできる。

Q3・データコンバートにあたり、クラスの変更はしても構わないか。例えば「人形遣い」は「夜魔の王」に変わり、多くの特技が引越しされてしまった。このまま成長しても意図した形にならない。

A3・前作で「人形遣い」を取得していたキャラクターは、それを「工房魔術師」か「風を駆る者」に変更してよい。

また、同じく「魔術師」を取得していたキャラクターは、「工房魔術師」に変更してよい。

それぞれキャラクターレベルは引き継ぎ、能力値、戦闘値は新たなクラスのものを使用すること。

変更点について

■全体的な話

- ・ 「この特技を使用後、行動完了状態になる」という効果を廃止。
- ・ 「この特技を使用後、行動カウントを－●する」という効果を廃止。
- ・ 取得条件で「サーヴァントのキャラクターのみ取得できる」とされていた特技を各クラスから削除し、サーヴァントの特殊技能に移動。

■クラスごとの変更点

聖杯戦争とは？

聖杯戦争とは、冬木市で行われる「聖杯の争奪戦」である。

聖杯とは『万能の能力を持つ魔術品』で、これを手にした者はあらゆる願いを叶える事ができるとされている。ただしその為には「サーヴァント」と呼ばれる使い魔を召喚・使役し、他の参加者を全て打ち負かして最後の勝者にならなければならない。

いわば聖杯を巡る魔術師同士の殺し合い。それが聖杯戦争である。

聖杯戦争では、サーヴァントと呼ばれる「使い魔」を呼び出すことが参加者となるための必要条件であり、同時に勝者となるための絶対条件である。

サーヴァントとは神話や伝承に存在する英雄——つまりはアーサー王やヘラクレスといった人類史に冠絶した能力を持つ個人をそっくりそのまま呼び出して使役するもので、その能力に応じて7つのクラスを割り当てられている。

剣の英霊・セイバー。
槍の英霊・ランサー。
弓の英霊・アーチャー。
暗殺者・アサシン。
騎兵・ライダー。
狂戦士・バーサーカー。
魔術師・キャスター。

聖杯戦争の参加者は、このいずれかのサーヴァントと契約し、他のサーヴァントとその契約者を全て排除する事で聖杯戦争の勝者とならなければならない。

聖杯戦争をプレイするルール

このルールでは、完全にパラレルな第五次聖杯戦争をプレイする事を目的としている。このため、以下のようなルールを設ける。

●背景

基本的な背景設定のみ Fate の本編に準拠し、登場人物はGM、PLの自由に設定してよい。

一郎の代わりにセイバーと契約するもよし、凜とキャスターのような原作とは違う組合せを作るもよし、全く違う登場人物とオリジナルのサーヴァントで聖杯戦争に参加しても構わない。

ただしあくまで『第五次』であるため、以下の設定に関しては原作に準拠すべきである。

・聖杯の中身は『この世全ての悪』に汚染されている

あらゆる願いを叶えるはずの聖杯は、第三次聖杯戦争の折に飲み込んだサーヴァント・アンリマユによって無限の悪性を内包した悪魔の願望器と化している。このため、この聖杯に願いをかけると、それがどんな純粋なものであっても多大な犠牲を払う形でしか成就しない。(例えば「彼と二人きりになりたい」と願えば、自分と相手以外の全人類を抹殺してしまうようなイメージである。)

PC達は、初めはこの事を知らないとするのが適当である。故にシナリオの中で聖杯の正体が明らかになった時、彼らは大きな選択を迫られる事になる。

●PCのルール

PCは、基本的には「サーヴァントのPC」とその契約者「マスターのPC」の二人一組とするのが望ましい。

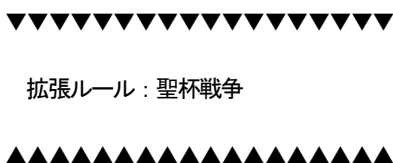
また、マスターとなるPC同士は、既にお互いに知り合いである状態から始める事を推奨するが、お互いがマスターである事を教えあっている必要はない。

●サーヴァントの共通ルール

- ・ エクストラスキルをインフィニティ・ブレイクに設定できる。
- ・ マスターと同じシーンに登場していないとき、コストを使用できない。ただし「単独行動」の特技を持つキャラクターはその効果に従う。
- ・ 霊体化できる。霊体化すると、マスターと他のサーヴァント以外に存在を悟られる事無くシーンに登場することができる。ただし霊体化した状態では一切の行為判定を行えない。

●マスターの共通ルール

- ・ 自身のサーヴァントが自分と同じシーンに登場しているとき、シーン開始時（戦闘ならばセットアッププロセスごと）にコストを支払わなければならない。サーヴァントが霊体化しているときは1点、実体化しているときは3点である。これを**サーヴァントの維持コスト**と呼ぶ。
- ・ マスターが維持コストを支払えないとき、サーヴァントが代わりに支払うこと。
- ・ サーヴァントがインフィニティ・ブレイクを使用するとき、マスターも、そのためのコストを支払わなければならない。このコストは1点～8点の間で任意に決定できる。



●令呪のルール

令呪は、各々のマスターが持つサーヴァントに対する絶対命令権である。

令呪は、各マスターごとに3回使用できる。この回数はいかなる手段を用いても回復せず、同じサーヴァントと2度契約しても、使用回数は引き継がれる。

当然のことながら、自分が召喚した以外のサーヴァントに対して令呪の効果をを使用することはできない。

令呪の使用方法

令呪には、以下の4つの使用方法がある。

令呪は1シーンに1回、戦闘中ならば1ラウンドに1回使用することができる。

・サーヴァントの意に添わない命令を強要する

サーヴァントが「絶対にしたくない」と拒否する事柄を、無理矢理実行させることができる。

この強制はその場限りのものでも構わないし、永続することにしてもよい。

・サーヴァントをシーンに登場させる

シーンに登場していないサーヴァントを瞬間的に呼び出すことができる。

戦闘中は、セットアッププロセスに使用した場合はそのラウンドから戦闘に参加できる。ラウンドの最中に呼び出した場合、そのラウンドは即座にクリンナッププロセスに移行する。(強大な戦力が明確な形で呼び出されたことで、一端仕切りなおしの形になる)

・サーヴァントをシーンから退場させる

既にシーンに登場しているサーヴァントを、強制的に退場させる事ができる。

サーヴァントが回避判定に失敗した時にこの効果を使用し、ダメージを受ける前に戦闘から退場させる事ができる。また、この効果を使用するとき、他の特技等による「戦闘から離脱できない」という効果を無視する。

・サーヴァントの行動を成功させる

サーヴァントが行う行為判定の達成値を+10する。

この効果を使用するとき、通常は達成不可能な行動に対しても挑戦することができる。GMIは自由に目標値を設定し、判定を行わせること(この目標値は20を目安にせよ)

例えば一瞬でビルの屋上まで駆け上がるとか数キロ先まで跳躍するといった判定は、通常は「不可能」として行わせないべきである。しかしPCがそうした判

定を行いたいとした場合、GMIは、令呪1つを代償として挑戦させることができる。

※偽臣の書について

令呪は、基本的に各々のマスターのみが持つ。ただしマスターが令呪を使用して、サーヴァントに対して「第三者の命令に従って欲しい」という命令をした場合、「偽臣の書」と呼ばれるアイテムが出現する。

偽臣の書を持つキャラクターは、そのサーヴァントに対し令呪1回分の効果をを使用することができる。

偽臣の書はその名の通り書物の形をしていても構わないし、アクセサリなどの他の物品の形状をとっていても構わない。

■サーヴァントの作成

聖杯戦争に登場する7種のサーヴァントは、以下の手順で作成する。

手順1】

通常のキャラクターメイキングの方法でキャラクターを作成する。このとき50点の経験点を与え、10レベルのキャラクターを作成する事を推奨する。

手順2】

手順1で作成したキャラクターに、さらに7つのサーヴァントクラスから一つを選び、その特技(3個)全てを取得させる。

して、月姫でネロ・カオスがホテルの宿泊客を皆殺しにすることで、「人目を避ける」というより「目撃者を残さない」という方法をとったことがある。

ネロ・カオスは、その後の公園での戦闘でも偶然通りかかった一般人を殺害しており、こうした暴力的な方法によっても「人目の無い舞台」を作れる例として付記しておく。

型月作品用語集

TYPE-MOONの世界背景を理解するうえで、押さえておくべき用語を解説する。さらに詳しい設定については本編や各種設定本、ないしネット上の解説サイトを参照されたい。

なお、解説中の「型月世界」は、TYPE-MOONの作品世界の略である。

■吸血種

型月世界では、吸血鬼は人間と異なる系統の生物という位置づけであるため、吸血「種」と呼ばれる。

吸血種には大まかに分けて自然発生した「真祖」と、真祖に血を吸われるなどの後天的な要因によって吸血種となった「死徒」とが存在する。

真祖は自然からエネルギーの供給を受けて半永久的に活動できるため、イメージ的にはむしろ「精霊」に近い。

死徒はその命を維持するために他の生物の血液を必要とするため、いわゆる吸血鬼して人間と敵対することが多い。彼らは概してその強大な能力と無限の寿命を持って余しており、食料として人間の血を吸う事と、血を吸って下僕と化した人間を増やして勢力圏を広げることを一石二鳥の娯楽として楽しんでいる。(この遊びを、彼らは「貴族」と呼んでいる。)

■死徒二十七祖

死徒の中で最も強力な27人のこと。その個性も能力も他の死徒とは一線画する存在で、死徒でありながら教会に加担する者、強すぎてほっとかかれてる者など様々である。

■吸血衝動

真祖や死徒が抱える「他者の血を求めたい欲求」のこと。その欲求は極めて強く、強大な力を持つ真祖・死徒をもってして「それを抑えるだけで大半の力を使う」と表現されるほど。この事は、逆にその欲求を解き放った彼らがいかに恐ろしい存在であるかを示しているとも言える。

吸血衝動は「好きな人」に対してより

強くなるため、血を吸って相手を殺し、下僕に変えてしまう矛盾との間で葛藤することもある。

■混血

人間と「人にあらずる者」が交わる事で生まれた、異能の力を備えた人間、及びその子孫のこと。その能力は、彼らの人間としての精神性に多大な悪影響を及ぼしており、強力な力を持つ混血ほどその力に飲まれ易い。(「反転衝動」を参照。) その力は基本的に世代を経るごとに劣化するが、稀に「先祖還り」と呼ばれるほど強力な子孫が生まれることもある。

■反転衝動

「反転」とは混血が自身の力に飲まれて人間としての理性や倫理観を喪失することを意味し、反転衝動とはこの反転への本能的な渴望のことを指す。力が強い混血ほど衝動が強く、彼らは自己の人間性とこの凶暴な本能との狭間で絶望的な葛藤を強いられている。

■根源と起源

根源とは「世界の元」のこと。型月世界の魔術師たちは、大体がこの根源への到達を目標に魔術の研究を行っている。

全ての物質・生物はこの根源が一定の方向性を持つことによって発生すると考えられており、このとき最初に与えられた方向性のことを「起源」と呼ぶ。

「起源」のベクトルは凄まじく、例えば「禁忌」の起源を持つ者は、どんな生物に転生してもその種や社会において禁忌とされる事柄に惹かれずにはいられない。(人間ならば近親者への愛情など。)

■起源覚醒者

自らの起源に完全に飲み込まれてしまった者。その肉体的・精神的構造が、人間という枠を超えて変容してしまう。

例えば「食べる」という起源に覚醒した者は、筋力や反射神経、消化器官までもが肉食獣のそれに変貌する。

■魔法

型月世界では、その時代の科学技術ではどれほど時間や設備を費やしても実現不能なものを「魔法」、逆に科学技術で代替可能となったものを「魔術」と呼ぶ。

あらゆるものが科学技術で可能となった現代、残された「魔法」は以下の5個しか無いとされる。

・第一魔法「無の否定」

(使用者：不明)

・第二魔法「平行世界の運用」

(使用者：キシユア・ゼルレッチ)

・第三魔法「魂の物質化」

(使用者：アインツベルン家)

・第四魔法(不明)

(使用者：不明)

・第五魔法「時間旅行」

(使用者：蒼崎青子)

■魔術

型月世界の「魔術」は、世界へ干渉するための技術として描写される。

この「世界への干渉方法」として既に確立された魔術的メカニズムのことを「魔術基盤」と呼び、魔術師はこの魔術基盤にアクセスすることで、火を起こしたり水を呼んだりといった「魔術」を行使用することになる。

■魔術回路

魔術を使う素質。生命力を魔力に変換する生体機能であり、魔術基盤にアクセスするバイパスであるもの。魔術回路が多いほど魔術師として優秀な素質を持つことになる。

基本的に遺伝する生来能力で、魔術回路を持たない親から持つ子どもが生まれることはない。ただし原作中、魔術師の家系でない者が魔術を使う場面もあるため、一般人でも多少は持ち得るものようだ。祖先が魔術師で、その魔術回路が知らずに遺伝していたというケースも存在する。

■魔術刻印

魔術師の体に刻まれた不可視の刺青で、魔術の「式」であるもの。魔力を通す事で刻まれた魔術が発動する。

魔術師にとっては研究成果の集大成であり、自分の刻印をより精錬して子孫に受け継ぐことが当然の責務とされている。

■概念武装

人々の信仰や想念、多くの年月をまとってことによって獲得した、概念的な付加価値を機能とする物品のこと。「武装」と呼ばれるが武器・防具に限らない。

代行者の「黒鍵」が、作中最も代表的な概念武装である。

■魔術工房

魔術師の研究所にして侵入者を迎撃するための要塞。完全武装した工房へ足を踏み入れる事は、死と同義である。

■幻想種

ドラゴンやペガサスといった神話や御伽噺の生物のこと。普通の生物が突然変異したり、長い年月を生きた事で進化したたり、星の想念、あるいは人間の想念か

ら自然発生的に生み出されたりする。

自立した自我を持ち、魔術師が使役する使い魔とは一線を画する。また幻想種は存在そのものが「魔術以上の神秘」であるため、彼らを魔術でコントロールする事は不可能とされる。

強力な幻想種ほど「この世界から遠ざかっていく」ため、現実存在する幻想種は「人間社会から隔絶された森の中になら、悪戯程度の力を持った妖精ぐらいなら居るかも知れない」という程度。

■英霊

神話の登場人物や伝説化した偉人の霊。彼らは死後、通常の輪廻の輪から外れ、「英霊の座」や「抑止の輪」と表現される霊的次元に格納される。

自らの力で伝説を築き英霊となった者と、世界と契約し、力を得る代償として英霊になった者がいる。後者の場合はその後「人類の守護者」となり人類の危機を打ち払う役目を負うが、人類の危機は人類自身の手で引き起こされるため、現実には人を救うために人を殺す死神のような存在になるとされる。

なお、悪行がもとで英霊となった者も存在し、通常の英霊とは真逆の性質を持つ彼らは「反英霊」と呼ばれている。