



泥聖杯戦争 TRPG

プレイヤーサマリー

## 基本設定

泥聖杯戦争 TRPG とは、TYPE-MOON が制作したゲーム『Fate/staynight』及びその派生作品を原作とした二次創作ゲームです。

あらゆる願いを叶える万能の願望器、聖杯。あなたは、この所有権を求めて行われる魔術儀式『聖杯戦争』に参加します。

聖杯戦争に参加するのは、全部で 7 人のマスターと、それぞれのマスターに従うサーヴァント。あなたはそのマスターの内の一人名となって、自分のサーヴァントと共に、他の 6 組のマスターと戦うこととなります。

## 基本用語解説

ここでは、泥聖杯戦争 TRPG のプレイに必要な基本的な用語を紹介します。

### ・ダイス

多くの TRPG で用いられるサイコロです。様々な判定に利用するととても大事なものです。

攻撃のダメージや、移動の際の行き先などは全て、振ったダイスの合計値で決めます。

### ・○D△ (例：1D6, 2D8 など)

○は振るダイスの数。△は何面ダイスを振るかを指します。

例えば 3D8 と表記してある場合、3 個の 8 面ダイスを振るということになります。

D を小文字表記し、1d6, 3d12 などと表す場合も多いです。

## ・ **dice, side, modifier**

dice はダイスを振る個数に変動を与える場合に使用します。dice+5 を得るという効果を 2D6 の判定に使用した場合、ダイスが 5 つ増えて 7D6 の判定にすることが出来ます。

side はダイスの面に変動を与える場合に使用します。六面ダイスを八面ダイスにしたり、十二面ダイスを六面ダイスにしたりすることも出来ます。例えば side+2 を得るという効果を 2D6 の判定に使用した場合、ダイスの面が 2 増えたことになり、2D8 の判定にすることが出来ます。

modifier はダイスを振った結果に更に固定値を足す場合に使用します。modifier+5 を得るという効果を 2D6 の判定に使用し、ダイスの結果が  $3+3=6$  となった場合、その結果に更に 5 を足した 11 が最終的な数値になります。

## ・ GM (ゲームマスター)

ゲームの進行を取り仕切る人のことです。シナリオや NPC を用意し、聖杯戦争の舞台を作り上げてくれます。

基本的にゲームの進行は GM によって行われ、プレイヤーはその指示通りにプレイすることになります。もしも、ルールの想定外のプレイが必要になった際は、GM の判断を仰ぎましょう。

基本的に、GM の判断は絶対のものとなります。それだけに GM は全てのプレイヤーに対し平等であり、無用な差別行為は行わず、プレイヤーを混乱させずゲームが円滑に進行するようにしなければなりません。

殆どの GM はプレイヤーの意見を出来るだけ汲み取るように配慮しますが、プレイヤーもそれに甘えず、GM に無理なお願いをして負担を強いらないようにしましょう。

# キャラクターシートを作ろう

泥聖杯戦争 TRPG 最大の魅力は、あなたの考えたマスター、そしてサーヴァントで聖杯戦争を体験出来ることです。

これから作るマスターはあなたの分身。サーヴァントはあなたを守る使い魔、そして仲間です。ぜひ想いを込めて作りましょう。

## ・マスターに必要な要素

名前と職業、容姿、願い事が必須の要素となります。サーヴァントと違い直接戦闘を行う機会が少ないため、殆どの場合ステータスを設定する必要は無いでしょう。もし、直接戦闘可能なマスターを使用したい場合は GM の判断を仰ぎましょう。

マスターはあなたの分身です。ロールプレイを楽しむためにも、それまでの経歴や性格などを詳しく設定しておくとい良いでしょう。

## ・サーヴァントに必要な要素

直接戦闘を行うサーヴァントは、マスターより設定項目が多くなります。真名、クラス、宝具、ステータス、スキル、容姿が必要です。

クラスは主に原作における7騎 + エクストラクラスから選べばよいでしょう。

宝具はそのキャラクターの持つ伝説の装備や逸話など、英雄の象徴となるものであり、いわば必殺技です。そのため、使用すればサーヴァントの正体が相手にバレてしまう可能性は高いでしょう。しかし、相手が何の英霊なのかを推理するのも聖杯戦争の醍醐味。この宝具を持っている英雄は〇〇に違いない！ と皆が分かる程度の名前にするのがよいでしょう。

ステータスは戦闘力を決める重要な能力です。

【筋力】【耐久】【敏捷】【魔力】【幸運】

の5つをE~A、もしくは規格外のEXに設定しましょう。ゲーム上の数値としてはE:1, D:2, C:3, B:4, A:5として扱います。EXは規格外のためそれ以外で

自由に設定しても構いません。泥聖杯戦争にはステータス上限の明確な決まりはありませんが、高すぎるものは好ましくありません。バランスを考え、プレイヤー全員が楽しめるような強さに設定しましょう。

スキルは特定条件下において、サーヴァントに有利、もしくは不利な効果を与えるもので、場合によってはステータス以上に大きく戦闘力を左右します。原作の

【対魔力】【直感】【カリスマ】等のスキルがこれにあたります。宝具の次にサーヴァントを特徴付ける要素なので、よく考えて設定しましょう。スキルの最大設定数は3つとなっています。

## ・マスターシートテンプレート

【名前】

【職業】

【HP】            /最大HP = 1d6+幸運    (キャラシート提出時にダイスを振ってください)

【令呪】    3   /   3

【現在地】

【筋力】 E : 1

【耐久】 E : 1

【敏捷】 E : 1

【魔力】 E : 1

【幸運】 E : 1

【スキル1】 使い魔 (支給品)

自分以外のマスター (PL) の遭遇フェイズや戦闘フェイズを実況と『観戦』が出来る

『観戦』——そのエリアに存在するキャラの台詞と行動を全て把握できる。

【容姿】

【願い事】

【その他】

【バッドエンド】

【グッドエンド】

## ・サーヴァントシートテンプレート

【真名】

【クラス】

【HP】            / 最大HP = 耐久 d6 modifier+5+幸運

耐久ランクに+がある場合、その数だけ sides+2

(キャラシート提出時にダイスを振ってください)

【宝具 1】    1   /   1

ランク：-   種別：   レンジ：   最大捕捉：

【効果】

【宝具 2】    1   /   1

ランク：-   種別：   レンジ：   最大捕捉：

【効果】

※宝具はサーヴァントの設定通りの数だけ追加して良い

【筋力】

【耐久】

【敏捷】

【魔力】

【幸運】

【スキル 1】

【スキル 2】

【スキル 3】

【容姿】

【その他】

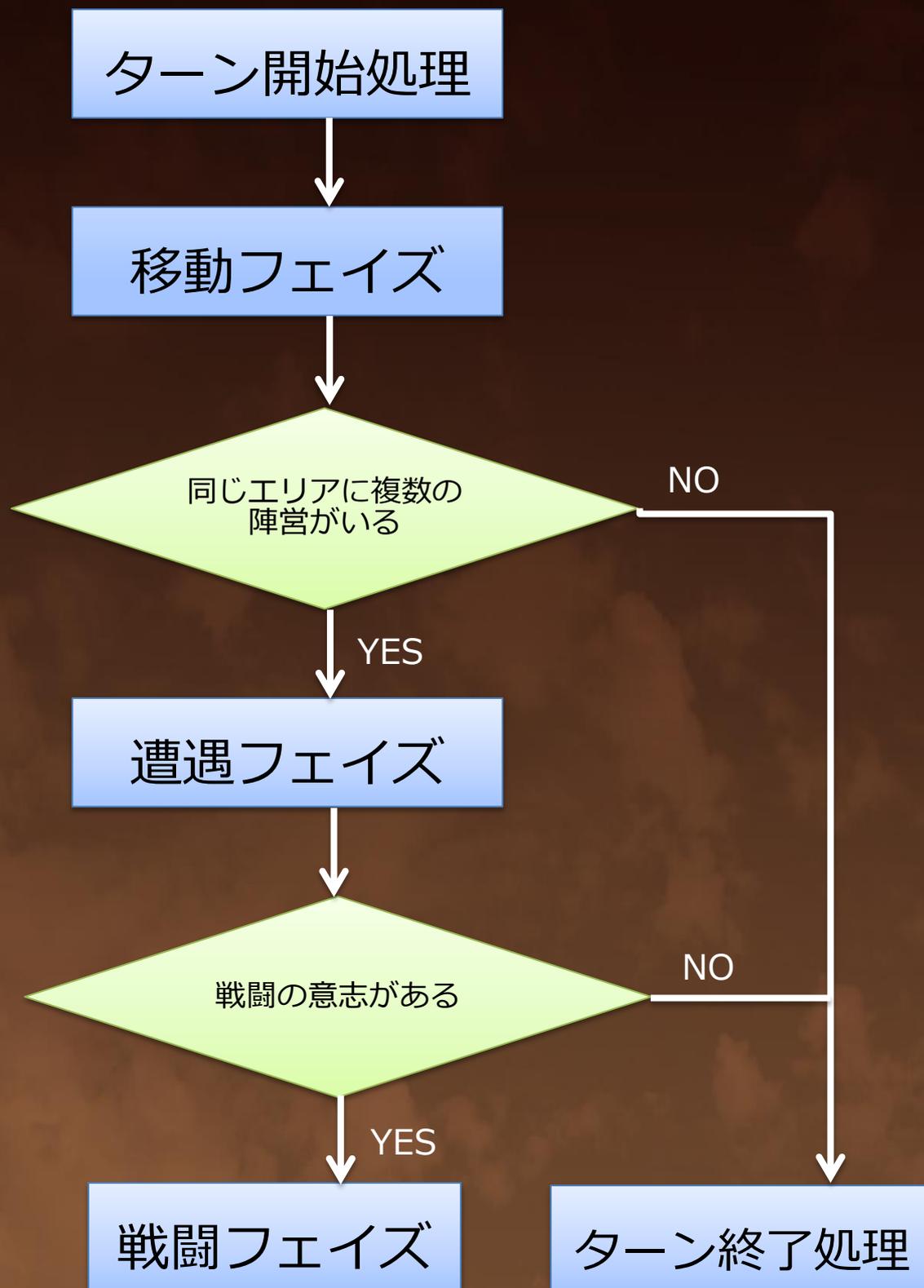
## ゲームの流れ

キャラクターシートの提出を終え、GMからの審査・修正が終わり、規定数のプレイヤーが揃えばいよいよ聖杯戦争開始です。

このゲームは移動フェイズ・遭遇フェイズ・戦闘フェイズの3つのフェイズを1ターンの流れとします。

場合によっては更に奇襲フェイズが含まれることもあります。

基本的な1ターンの流れは次ページのようになります。



## 移動フェイズ

移動フェイズはエリアからエリアに移動するフェイズです。

基本的に隣接したエリアにしか移動できず、移動できるのは1ターンの付き1回までです。

霊地以外の場合での移動を選択した場合は、1d2を振って進行方向を時計回りか、反時計回りかを決めます。(1なら反時計回りに移動、2なら時計回りに移動)

霊地の場合、1d6を振ることで移動先を決定します。

また、移動せずに現在のエリアに留まるか、霊地以外のエリアに居る場合、霊地へ移動することを宣言することが可能です。

・ サンプルマップ



## 遭遇フェイズ

移動フェイズで複数の陣営が同じエリアにいた場合に発生するフェイズです。

主に PC 同士のロールプレイで進行します。

このフェイズ中には以下の行動が行えます

- ・ 相手プレイヤーとの会話
- ・ 戦闘行動
- ・ 同盟の締結
- ・ 同盟の破棄
- ・ 令呪を使つての逃走
- ・ 何もせずにターンを終える

戦闘行動を選んだ場合、戦闘フェイズに移行します。

# 戦闘フェイズ

遭遇フェイズで一つ以上の陣営から戦闘の意志が確認できた場合、戦闘フェイズに移行します。

戦闘フェイズの基本的な流れは以下の通りです。

- 1.各陣営は前衛と後衛を宣言する。
- 2.先手判定を行い、先手陣営を決定する。逃走判定もこのタイミングで行う。
- 3.先手陣営は攻撃する PC、攻撃方法を宣言する。この時、逃走判定なども行える。
- 4.物理攻撃、又は魔術攻撃の手順を行う。
- 5.陣営にまだ行動可能な PC が存在する場合、その PC で 3.~4.を行う。
- 6.後手陣営は攻撃する PC、攻撃方法を宣言する。この時、逃走判定なども行える。
- 7.物理攻撃、又は魔術攻撃の手順を行う。
- 8.陣営にまだ行動可能な PC が存在する場合、その PC で 6.~7.を行う。
- 9.全ての陣営の行動が終了した場合、1 巡終了としてカウントする。

## ・ 前衛と後衛

戦闘中はサーヴァントとマスターを前衛か後衛に配置します。前衛には最低一人以上キャラクターを配置しなければなりません。

基本的には前衛に戦闘要員のサーヴァント、後衛にマスターを配置します。後衛はほとんどの行動が取れませんが、発動条件を満たした宝具やスキルは使用できます。

## ・ 自陣営の行動手番で可能な行動

(前衛のみ) 物理攻撃を行う。

(前衛のみ) 魔術攻撃を行う。

(前衛のみ) 逃走判定を行う。

(前衛のみ) 奇襲攻撃を行う。(気配遮断習得時のみ)

(前衛のみ) 援護を行う。

前衛から後衛に、後衛から前衛に移動する。

行動しない。

## ・ 攻撃方法と判定

攻撃は主に物理攻撃、魔術攻撃、奇襲攻撃の3つがあります。この内、奇襲攻撃は特定の宝具かスキルを持つサーヴァントでなければ戦闘フェイズ中に行うことは出来ません。

ダメージは基本的に攻撃力 - 防御力で算出します。この値が0を下回ることはありません。

## ・ 先手判定

陣営の行動順を決定するための判定です。

【敏捷】D6で判定します。宝具、もしくはスキルの効果でdice, side, modifierにそれぞれ補正がかかる場合があります。

例えば、敏捷Cのサーヴァントが先手判定にdice+5を与えるスキルを持っていた場合、(3+5)D6で判定を行うこととなります。

出目の大きい陣営が先手となります。

## ・逃走判定

先手判定の際、あるいは自陣営の手番時に逃走を宣言した場合、その成否を判定します。

先手判定と同じく【敏捷】D6で判定し、宝具、スキルによる補正值がかかります。

逃走を宣言した陣営の出目の方が大きかった場合は逃走に成功します。

先手判定時に逃走を失敗した場合、出目の大きい陣営が先手となります。

自陣営の手番で逃走を失敗した場合、その陣営の手番は終了します。

## ・物理判定

物理攻撃力及び物理防御力の値を判定します。

【筋力】 D6 で判定します。宝具、もしくはスキルの効果で dice, side, modifier にそれぞれ補正がかかる場合があります。

## ・魔術判定

魔術攻撃力及び魔術防御力の値を判定します。

【魔力】 D6 で判定します。宝具、もしくはスキルの効果で dice, side, modifier にそれぞれ補正がかかる場合があります。

## ・奇襲判定

奇襲攻撃力及び奇襲防御力の値を判定します。

【幸運】 D6 で判定します。宝具、もしくはスキルの効果で dice, side, modifier にそれぞれ補正がかかる場合があります。

## 同盟

遭遇フェイズ時にお互いので了承が得られた場合、プレイヤーもしくは NPC で同盟を組むことができます。

同盟を組める相手は一人までです。同時に複数人と同盟を組むことは出来ません。

同盟相手とは移動フェイズ中の行動が一緒になり、戦闘フェイズ中は同じ陣営として扱われます。

同盟は遭遇フェイズ中に互いので了承があった場合に破棄することが可能です。

また、移動フェイズ中に裏切りを宣言した場合、奇襲フェイズに移行します。

## 奇襲フェイズ

移動フェイズ中に同盟を組んでいるプレイヤーが裏切りを宣言した場合、奇襲フェイズに移行します。

同じ陣営に属するプレイヤーが同時に裏切りを宣言した場合は、先に宣言した方の奇襲成功となります。

奇襲フェイズの基本的な流れは以下の通りです。

- 1.各陣営は前衛と後衛を宣言する。
- 2.先手判定は行わず、裏切りを宣言したプレイヤーが先手になる。
- 3.奇襲攻撃の手順を行う。この時、後衛も攻撃対象にすることができる。
- 4.後手の手番に回ること無く奇襲フェイズを終了する。
- 5.この時点でプレイヤー、および NPC が 2 人以上存在する場合、遭遇フェイズに移行する。

## 令呪

マスターが持つ、サーヴァントに対する 3 回の絶対命令権です。キャラシート作成時、マスターは令呪を三画入手します。

令呪によって得られる効果は次ページ以降に掲載されているものとなります。

令呪は足りている限り同じ判定を重ねて使用することが可能ですが、基本的に使用した令呪はゲーム中回復することはありません。

また、狂化 EX を持つサーヴァントに対しては、令呪一画消費の行動に対し二画を用いなければなりません。

## 令呪一画消費行動

やり直し：任意の判定を1度だけ振り直せる。この時 dice+2 を得てもよい。判定結果はプレイヤーが好きな方を選ぶ。

令呪強化：サーヴァントの任意の判定に dice+5 を得る。

令呪回復：サーヴァントの現在 HP を  $5d6 + \text{modifier} + 10$  回復。最大 HP を超過する。超過した分は戦闘フェイズ終了時に消滅する。

絶対逃走：遭遇フェイズ時に逃走判定を無視して逃走に成功する。

自害：自分のサーヴァントのHPを0にする。対魔力 B、狂化 B 以上を所持するサーヴァントには2画以上使用しなければ自害させられない。

援護防御：相手サーヴァントの攻撃対象を自身のサーヴァントに移し替え、相手の攻撃種別によって以下の効果を得る。

- 物理攻撃：元々の攻撃対象の筋力値を dice として得る。
- 魔術攻撃：元々の攻撃対象の魔力値を dice として得る。
- 奇襲攻撃：元々の攻撃対象の幸運値を dice として得る。

## 令呪 2 画消費行動

宝具回復：宝具を 1 つ選び使用回数を 1 点回復する。

## 令呪 3 画消費行動

宝具完全回復：全宝具の使用回数を全て回復する。

## 真名看破

ターン終了時、各プレイヤーは今まで得た情報を元に他のサーヴァントの真名を推理することが可能です。

真名看破に成功した場合、以降そのサーヴァントに対する全ての判定に  $\text{dice}+1$  を得ることが出来ます。

推理した内容を GM に提出し、GM 判断により modifier を獲得します。プレイヤーは  $1\text{d}6+\text{modifier}$  のダイスを振り、6 以上の値が出れば真名看破成功となります。

真名看破は 1 ターンにつき 1 度しか行なえません。

## 脱落

サーヴァントのHPが0になる、プレイヤーが敗北を認めた、GMがこれ以上の続行が不可能と判断した、のいずれかを満たした場合、そのマスターは脱落します。

脱落したマスターは監督役の保護を受けるか、そのまま戦い続けるかを選ぶことができます。監督役の保護を受けたマスターに危害を加えることは出来ません。

監督役に保護されており、且つ令呪が残っている場合、マスターを失った野良サーヴァントとの再契約が可能です。野良サーヴァントと契約するには、元々そのサーヴァントをプレイしていたプレイヤーとGMによる承認が必要です。サーヴァントのロールプレイは元々そのサーヴァントをプレイしていたプレイヤーが引き継ぎます。

マスターのHPが0になった場合は死亡し、特定のスキルを持たないサーヴァントはその場で消滅します。

脱落したプレイヤーはその場でエンディングをロールプレイすることが可能です。

## セッション終了

そのセッションの終了条件を満たしたとき、セッションは終了します。終了条件はセッションにより異なります。

各プレイヤーはマスターのグッドエンド条件、バッドエンド条件を鑑みてエンディングのロールプレイを行います。