



ルール・データパート

0 はじめに

本作は「聖杯戦争RPG Fate Table Night - Repeat」、「現代伝奇RPG 虚空のミソロジー」の両ルールブックがある上でプレイすることができます。両方揃えられない場合は聖杯戦争RPGを用意し、サンプルキャラクターを使用してください。

内容を抜粋して他のサイコロフィクション系TRPGに転用することも可能ですが、ルールのなサポート範囲外ですのでご注意ください。

本書の内容は「ルール・データパート」、「シナリオパート」、「チャートパート」から成り立っています。追加データやチャートは基本的にセッションを盛り上げるためのオプション情報です。ゲームマスターは一通り目を通した後に使用するか判断してください。

1 聖杯戦争RPGのみでプレイ

聖杯戦争RPGのみでプレイする場合、次の注意点があります。

1・01 魔力の減少

英霊（サーヴァント）、もしくは英霊と契約しているマスターは【魔力】が0になると行動不能になり、戦闘では脱落します。そうではないPC（虚空のミソロジー作成）は【魔力】が0になっても行動不能にはなりません。

1・02 秘儀の使用

英霊でないPCは【秘儀】を修得しており、使用します。そのルールは「Fate Table Night」のp. 119「19 エネミー」に掲載されていますので確認してください。【宝具】との違いは「宝具・秘儀破り判定」

を行う条件で、次のような違いがあります。

◆宝具破り判定の条件

【真名】と【宝具】の情報を両方を持っていると行えます。【真名】のみの場合は「宝具の妨害」が行えません。

◆秘儀破り判定の条件

【秘儀】の情報を持っていると行えます。

2 追加ルール

本書には追加ルールとデータが付属しています。基本ルールに加えて使用するかはGMの裁量で決めてください。

2・01 疑似サーヴァント

サーヴァントの設定を追加するルールです。疑似サ

ーヴァントとは「マスター適性があるキャラクターが肉体に英霊を宿し、そのままサーヴァントとなった存在」です。サーヴァントが死亡するとマスターも死亡してしまいます。

基本的に使用するゲームの形式は「マスター&サーヴァントを同一PC」です。シナリオの設定等によっては「マスターとサーヴァントが別PC」として使用してもかまいません。

2・02 追加クラスとスキル

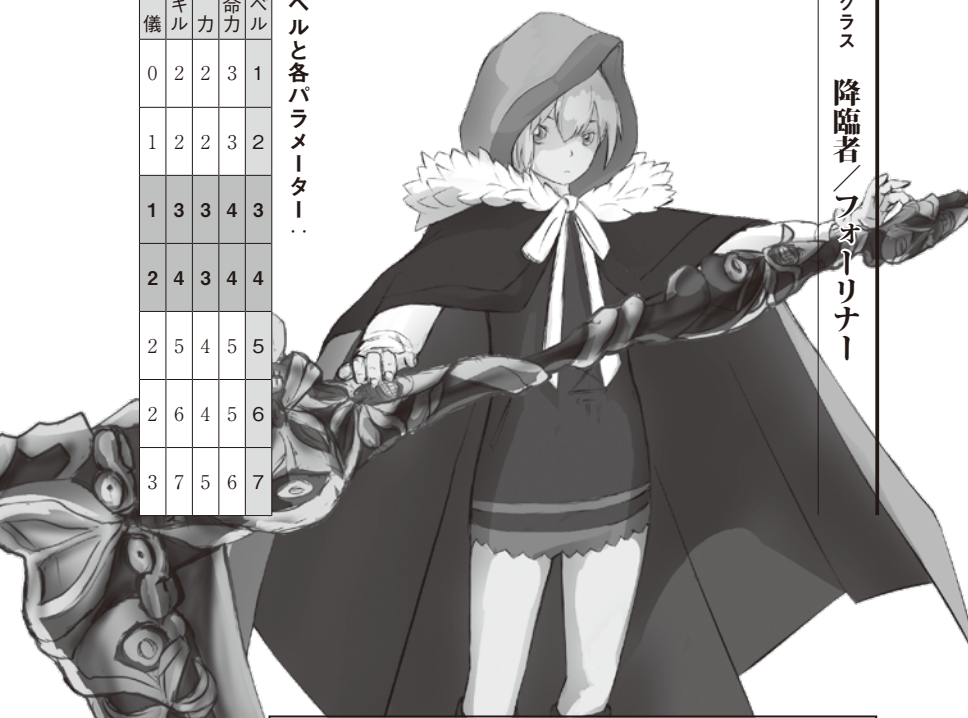
追加クラス「降臨者／フォーリナー」とスキルのデータは次のページから紹介しています。GMは使用可能か事前に告知して下さい。

他の追加スキルは該当クラスのみ使用できるスキルです。降臨者用スキルの後に各クラスごと、そしてサーヴァント用（サーヴァントであればクラスは問わない）を紹介しています。

クラス
降臨者／フォーリーナー

秘儀	スキル	魔力	生命力	レベル
0	2	2	3	1
1	2	2	3	2
1	3	3	4	3
2	4	3	4	4
2	5	4	5	5
2	6	4	5	6
3	7	5	6	7

レベルと各パラメーター…



説明…降臨者は何かの霊的な力をその身に宿したクラスです。力は神と崇められる存在、領域外の謎の生命（邪神）、または過去の偉人（英霊）などです。その源によって性質が変化しますが総称として降臨者（またはフォーリーナー）と言われています。

条件1…スキル《降臨・神》、《降臨・外》、《降臨・英》のいずれか1つを修得する。

条件2…特技の起源分野から1つ以上修得する。関係…友好、「一般人」、「覚醒者」

敵対「代行者」

アイテム…「変転のお守り」、「守護のお守り」から1つ選ぶ。

秘儀…「降臨者」の秘儀と「異能者」用の秘儀が修得できる。

英霊として作成する…レベル6以上で条件に《領域外の生命》の修得を追加する。他のルールは Fate Table Night-Repeat を使用し、アイテムはなしとなる。

クラススキル・降臨者

霊力消沈

攻撃スキル／コスト：1／射程：2

／指定特技：境界、黙示録、心理学、幻術のいずれか

魔術戦。攻撃が成功すると目標の魔力に1点のダメージを与える。目標の魔力が0であった場合、代わりに生命力へ1点のダメージを与える。

喪失

サポートスキル／コスト：0／指定特技：起源分野

攻撃を行う前に使用する。生命力へのダメージ+1を得る。ダメージを与えた後に生命力を1点消費する。

信仰

サポートスキル／コスト：1／指定特技：伝承分野

ドラマシーンで使用する。指定特技の判定に成功すると【魔力】が1点回復する。

封印礼装解除

サポートスキル／コスト：2／指定特技：英雄譚、憑依のどちらか

プロット時の公開後に使用する。指定特技の判定に成功すると、ラウンド終了までのあいだに下記のどちらかの効果を1回発生させる。スキル使用時に魔力を1点消費する。

- ・生命力へ与えるダメージ+1を得る。
- ・受けるダメージを1点減少させる。ダメージが発生した時点で使用するか決定する。

魔女

サポートスキル／コスト：1／指定特技：魔術分野

攻撃を行うときに使用する。その攻撃に「BS：呪い」の効果を追加する。

クラススキル・降臨者

降臨・英

常時スキル／前提：属性「中立」

《降臨・神》、《降臨・外》と同時修得できない。

このスキルを修得したときに「真名」も獲得し、「真名」は英霊の名でGMの相談して任意に決める。真名判定は9となる。

- ・英霊の霊格効果を無効化する。
- ・使用する【秘儀】が【宝具】として扱われる（真名を獲得していないと秘儀破り判定ができない）。
- ・魔力+1を得る。

降臨・神

常時スキル／前提：属性「秩序」

《降臨・外》、《降臨・英》と同時修得できない。

- ・英霊の霊格効果を無効化する。
- ・魔術戦、およびBSを与える攻撃に対する回避判定に+1を得る。

降臨・外

常時スキル／前提：属性「混沌」

《降臨・神》、《降臨・英》と同時修得できない。

- ・英霊の霊格効果を無効化する。
- ・ギャップを埋めることができない。
- ・攻撃判定と回避判定に+1を得る。

領域外の生命

常時スキル／前提：レベル6以上

キャラクターを英霊として作成し直す。各ステータスは同レベルの英霊に準じた内容（スキル、宝具、真名、特技、霊格効果、生命力、魔力）に変化する。詳細は「Fate Table Night」を参照。クラススキルは降臨者のスキルを使用する。

【真名】判定目標値+1を得る。

追加クラススキル・異能者

○○の願い

サポートスキル／コスト1／射程1／指定特技：起源分野

自身と絆を持つ目標1体が何らかの行為判定を行う前に使用する。指定特技の判定に成功すると、次に行う判定に+1、ファンブル値-1を与える。後に魔力を1点消費する。スキル名の○○は修得時に任意の単語を入れる。

無限の魔力供給

サポートスキル／コスト3／指定特技：伝承分野／前提：レベル6以上

ドラマシーンで使用する。指定特技の判定に成功すると、絆を持つ任意の目標と自身の魔力を1点回復させる。

追加クラススキル・魔術師

英雄作成 D

サポートスキル／指定特技：魔術分野

ドラマシーンで使用する。自身と絆を持ち、英霊でない者を目標にする。目標はセッション終了まで英霊の霊格効果を無効化する。目標が【魔力】を消費する場合、自身が代わりに消費してもよい。

魔術刻印

常時スキル／前提：特技「魔術分野」1つ

魔力+1。

自身に魔力を回復させる効果が発揮された場合、魔力の回復+1を得る。

追加クラススキル・代行者

異端審問

サポートスキル／コスト：1／指定特技：伝承分野

目標1体へ攻撃する前に使用する。指定特技の判定に成功すると、その攻撃に「BS呪いを与える」の効果を追加する。

聖別義体○○

常時スキル／前提：レベル6以上

修得時に近接戦、射撃戦を選ぶ。選んだ種類のダメージ+1を得る。

このスキルは近接戦、射撃戦のそれぞれ1つずつ修得可能。名称の○○は修得時に任意の単語を入れる。

追加クラススキル・覚醒者

獣性魔術

サポートスキル／コスト：1／指定特技：起源分野

任意の行為判定の前に使用する。指定特技の判定に成功すると、次の判定に+1、フアンブル値-1を得る。

起源変成

サポートスキル／コスト：1／指定特技：起源分野／前提：属性「混沌」、レベル5以上

プロット時の公開後に使用する。指定特技の判定に成功すると、このラウンドのあいだ合計2点までのダメージを減少させる。ダメージ減少が発生した場合、ラウンドの終了時に「BS感覚喪失」を1つ受ける。

追加クラススキル・吸血鬼

仙界羽人

サポートスキル／コスト1／指定特技：伝承分野／前提：レベル5以上

ドラマシーンで使用する。指定特技の判定で成功すると自身の生命力と魔力を1点回復させる。

死徒の祖

常時スキル／前提：レベル7以上／前提：起源分野と伝承分野から合わせて4つ

修得にはGMの許可が必要。次の効果を得る。

- ・与えるダメージ+1を得る。
- ・キャラクターの名前が【真名】へと変更、真名判定目標値は8となる。
- ・英霊が修得できる【宝具】を修得、使用できるようになる。修得する数は【秘儀】の数と同じ。
- ・修得している【秘儀】は【宝具】の扱いを受ける。

受肉精霊

常時スキル／前提：レベル6以上

生命力へのダメージを受けた際、1点のダメージにつき1点の魔力を消費してもよい。消費した分のダメージを減少させる。

追加クラススキル・一般人

日常の買い物

サポートスキル／コスト2／指定特技：社会分野

ドラマシーンで使用する。指定特技の判定で成功するとシーンに登場している任意の目標1体への絆判定+1、同じ目標の魔力を1点回復させる。

日常の食卓

サポートスキル／コスト1／指定特技：社会分野

ドラマシーンで使用する。指定特技の判定で成功するとシーンに登場している任意の目標1体への絆判定+1、同じ目標の生命力を1点回復させる。

秘儀修得クラス・降臨者

憑依深化攻撃

前提：レベル5以上

近接戦。攻撃として使用する。射程2以内の目標1体に3点のダメージを【生命力】に与える。

領域外の守り

前提：レベル5以上

ダメージを受けたときに使用する。【生命力】、【魔力】のいずれかへのダメージを3点減少させる。



追加スキル・サーヴァント

英雄作成 D

サポートスキル／指定特技：魔術分野

ドラマシーンで使用する。自身と絆を持ち、英霊でない者を目標にする。目標はセッション終了まで英霊の霊格効果を無効化する。目標が【魔力】を消費する場合、自身が代わりに消費してもよい。

オルタ（反転化）

常時スキル

／前提：〈反転衝動〉、「属性方針 秩序か混沌」、「属性精神 善か悪」、これら全て

真名に「オルタ」を加える。

サーヴァントの属性方針「秩序」と「混沌」、精神の「善」と「悪」を入れ替える。

絆獲得による点数は「1+一致しない属性1つごとに1点」に変更する。

任意のクラススキルからサポートスキルを1つ選んで修得可能になる。修得に前提があるスキルは前提を満たす必要がある。

リリィ

常時スキル／前提：伝承分野1つ、レベル6以下

真名に「リリィ」を加える。

真名判定+1、【生命力】-1、【魔力】+1を得る。