

FGO SUMMON PENCIL SERVANT 基本ルール



**Fate/Grand Order
SUMMON PENCIL SERVANTとは**
iOS/Android 用 RPG『Fate/Grand Order (フェイト / グラ
ンドオーダー)』の要素をふんだんに盛り込んだ新しい、しかし
どこか懐かしい、鉛筆を使った対戦型アナログゲームです。

◆スターターセットの内容物について

■サーヴァント……3騎

マシュ・キリエライト
アルトリア・ペンドラゴン
クー・フーリン(キャスト)



■スキル・宝具カード……3枚

サーヴァントごとに決められた1枚を使用します。
ミシン目で切り離して使用します。

■NPゲージマーカー……3個

NPゲージを管理するために使用するものです。

■プレイシート……1枚

ゲームをプレイする際に使用するシートです。
スキル・宝具カードやNPの管理を行います。

■説明書(本紙)

このゲームのルールについて記載しています。

◆ゲームの基本用語について

■サーヴァント

神話、伝説上の英雄を使い魔としたもので、戦わせるキャラクター
のことです。このゲームでは鉛筆のことを指します。

■マスター

サーヴァントを従え、戦う魔術師のことです。このゲームではプレ
イヤー(あなたや対戦相手)を指します。

■ロール(する)

サーヴァントである鉛筆を転がして、何かを決めることです。

■コマンド

サーヴァントに書かれている攻撃や特殊行動のことで、主に鉛筆の上
面に出た内容です。

■NP(ノウブル・ファンタズム)

各サーヴァントが持つ固有の必殺技である「宝具」のことです。
このゲームでは攻撃などでNPゲージを貯めていき、100%以上にな
った際に使用できます。

◆サーヴァントの見方

セイントグラフ

サーヴァントのイラストやクラス、HP
が記載されています。
また、鉛筆の頭に書いてある数字は、そ
のサーヴァントのコストを表わします。

サイコロエリア

1から6の数字が書いてあり、スキ
ルやクリティカルが発生するか
などを決めるのに使用します。

最大行動回数 エリア

このサーヴァントが
ターンに最大何回ま
で行動できるかを
決めるのに使用
します。

コマンド

(霊基再臨前)

このサーヴァントの霊
基再臨前のコマンドが
書かれています。

コマンド

(霊基再臨後)

このサーヴァントの霊
基再臨後のコマンドが
書かれています。

◆スキルカードの見方

使用サーヴァント名

このスキルを使
用できるサー
ヴァントの名前
です。

スキル番号

サーヴァントの
何番目のスキ
ルを表わします。

スキル名

このスキルの名
称です。

効果対象

このスキルが効
果を及ぼす対象
を表わします。

スキルの効果

このスキルが及ぼ
す効果を表します。

◆宝具カードの見方

宝具名

この宝具の名称
です。また、宝
具がどの色のコ
マンドとして扱
われるかが、宝
具名の後ろに表
わされています。

使用

サーヴァント名

この宝具を使
用できるサー
ヴァントの名前
です。

スキルの効果

この宝具が及ぼす
効果を表します。

効果対象

この宝具が効果
を及ぼす対象を
表わします。

◇複数の効果を複合して持つスキルや宝具の場合、効果対象とスキルの効果が複
数書かれている場合があります。その場合には、上に書かれている効果から順に
処理を行ってください。

◆パーティの編成

ゲームを遊ぶ前に、自分のパー
ティを編成します。
サーヴァントのコスト合計が10
以下になるように最大3騎、好き
な組み合わせでサーヴァントを選
び、あなたのパーティとします。
この時、まったく同じサーヴァ
ントを複数選ぶことはできません。
パーティを編成したら、サーヴァ
ントの順番(1st、2nd、3rd)を
決定します。
その後、パーティのサーヴァント
全員のスキルカードと宝具カード
を手元に用意します。
この時スキル3のカードだけは、
ゲーム開始時点では裏向きにして
おきます。



以上でパーティ編成は完了です。

◆スキル・宝具・特殊行動による効果

スキル・宝具・特殊行動によって、サーヴァントに何らかの効果が
適用されることがあります。効果には“**対象**”と“**効果内容**”、“**効果時
間**”が記載されています。
複数の効果を持つスキル・宝具・特殊行動の効果は、必ず書かれて
いる順番通りに適用します。
複数の対象に効果が適用されるコマンドは“ / ”で分けて記載されて
います。

一部のスキル・宝具・特殊効果は、確率で効果が適用されるかどう
か決めます。
効果の前に(ロールx以下)と書かれている場合、サーヴァントを1
騎ロールして、サイコロエリアに出た数字がx以下の場合のみ、効
果が適用されます。
また効果中に(ロールx以下)と書かれている場合、条件を満たした
時にサーヴァントを1騎ロールして、サイコロエリアに出た数字がx
以下の場合のみ影響を及ぼします。
詳細は“**効果内容**”を参照してください。

◆対象

自身	効果を使用したサーヴァント自身にのみ影響を及ぼします。
単体	効果を使用する際に選んだ、敵味方の中のいずれかのサーヴァ ント1騎にのみ影響を及ぼします。
味方単体	効果を使用する際に選んだ、いずれかの味方サーヴァント1騎 にのみ影響を及ぼします。
敵単体	効果を使用する際に選んだ、いずれかの敵サーヴァント1騎に のみ影響を及ぼします。
味方全体	撤退していない、すべての味方サーヴァントに影響を及ぼします。
敵全体	撤退していない、すべての敵サーヴァントに影響を及ぼします。
マスター	効果を使用したサーヴァントのマスターに対して影響を及ぼし ます。
※性別や名称などが指定されている場合、指定が適切でなければ効果が 有りません。	

◆効果時間

(xT)	その効果が使用されてから、自分のターン開始フェイズがx 回来るまで効果が続きます。
(x回)	その効果が使用されてから、x回効果を適用するまで効果 が続きます。
(x回、yT)	その効果が使用されてから、x回適用されるか、自分のター ン開始フェイズがy回来るまで効果が続きます。

◆効果内容

強化

攻撃ダメージ+x	対象がコマンドと宝具で与えるダメージに+xします。 特定の種類のコマンドや宝具でのみダメージが変動す る効果もあります(Buster攻撃ダメージ+x、宝具ダメ ージ+xなど)。
被ダメージ-x	対象がコマンドと宝具から受けるダメージを-xします。
クリティカル威 力x	対象のコマンドがクリティカルした場合、与えるダメ ージがx倍になります。(獲得するNP、スターの発生は 2倍のままです。)
回避	効果時間中、対象はコマンドとエクストラアタックと宝 具からダメージを受けません。
無敵	効果時間中、対象はコマンドとエクストラアタックと宝 具からダメージを受けません。
必中	効果時間中、対象のコマンドとエクストラアタックと宝 具では、回避が適用されてもダメージを与えます。
無敵貫通	効果時間中、対象のコマンドとエクストラアタックと宝 具では、無敵と回避が適用されてもダメージを与えます。
ガッツ：HPx	効果時間中に対象のHPが0以下になった時、撤退す る代わりにHPがx点となります。(重複不可)
○○無効	効果時間中は、○○に分類される効果を受けません。
ターゲット集中	効果時間中は、相手マスターは攻撃対象と宝具の対象に このサーヴァントを選ばなければなりません。 複数のサーヴァントがこの効果を受けている場合、相手 マスターはその内いずれかのサーヴァントを選べます。
スターx個発生	条件を満たした時、スターがx個発生します。
クリティカル ロール-x	クリティカルステップでロールした時、サイコロエリア の数字をx減らします。

弱体

攻撃ダメージ-x	対象がコマンドと宝具で与えるダメージが-xされます。 特定の種類のコマンドや宝具でのみダメージが変動す る効果もあります(Buster攻撃ダメージ-x、宝具ダメ ージ-xなど)。
被ダメージ+x	対象がコマンドと宝具から受けるダメージが+xされま す。
強化無効状態	効果時間の間、対象は強化効果を受けられません。
スターx個喪失	条件を満たした時、スターをx個即座に失います。

弱体>状態異常

毒	ターン終了時に対象のHPが20点減少します。毒を 複数受けていても、減少するHPは20点です。
やけど	ターン終了時に対象のHPが20点減少します。やけど を複数受けていても、減少するHPは20点です。
呪い	ターン終了時に対象のHPが20点減少します。呪いを 複数受けていた場合、1つにつきHPが20点減少します。
スタン	効果時間の間、対象は行動できず、スキルと宝具も使 用できません。
魅了	効果時間の間、対象は行動できず、スキルと宝具も使 用できません。[精神異常]

効果が特定のタイミングで適用される物

攻撃時○○	対象がダメージを与えるコマンドを行うたびに、○○ の箇所の効果を適用します。エクストラアタックでは 適用されません。
被ダメージ時 ○○	対象が攻撃対象となったターンの終了フェイズに、○ ○の箇所の効果を適用します。
ターン開始時 ○○	対象のマスターのターンが開始した時、○○の箇所の 効果を適用します。

※特定タイミングで適用される効果は、効果の内容が強化ならば強化効
果、弱体ならば弱体効果として扱います。

その他の効果

被ダメージ減少 無視	[被ダメージ-x]の効果を用いずダメージを与える ことができます。
HPx回復	対象のHPをx点回復します。
NP±x%	対象のNPがx%上昇、もしくは減少します
スターx個獲得	対象に対してスターをx個獲得させます。※そのター ンのクリティカルステップで数えることができます。
○○解除	対象にかかっている○○に分類される効果を解除しま す。
即死	対象のHPを0にします。
撤退	対象は撤退します。
その他	他にもサーヴァントごとに様々な効果を持っています。 個別に記載された効果を確認してください。

◆ゲームの終了条件

パーティのサーヴァントがすべて撤退したマスターは、ゲームに敗北します。

◆先攻・後攻の決定

お互いのマスターは1stサーヴァントを1回ロールして、サイコロエリアに出た数が大きかった方が先攻となります。
※同じ数が出た場合、どちらかが大きい数を出すまでロールしてください。

◆ターンの進め方

ターンは以下のフェイズで構成されています。すべてのフェイズが終了したら、相手マスターにターンが移ります。

1 ■ ターン開始フェイズ

ターン開始時に適用される効果がある場合、それを適用します。
その後、自分のサーヴァントに影響しているスキルや宝具、特殊行動による効果の続くターン数が1進みます。
これによって、効果の続くターン数が0以下になった場合、その効果はなくなります。

2 ■ 行動回数決定フェイズ

パーティのサーヴァントをすべてロールします。
各サーヴァントの行動回数エリアに出た数字が、このターン中でのそのサーヴァントの**“最大行動回数”**となります。

この時、既に自分のパーティのサーヴァントが撤退しているなら、撤退している騎数分、最大行動回数が増加します(ただし3回より多くはなりません)。

サーヴァントは自分の最大行動回数を越えて行動することができないことに注意しつつ、パーティ全体で最大3回、どのサーヴァントを何回行動させるかを決定します。

3 ■ スキル、宝具使用フェイズ

サーヴァントのスキルを使用するかどうか決定します。一度使用したスキルは**“使用済み”**となり、**ゲーム中は再度使用できません**。スキルカードを裏向きにしてください。

またNPが100%以上溜まっているサーヴァントがいる場合、そのサーヴァントの宝具を使用することができます。

宝具を使用するなら、使用したサーヴァントのNPは0になり、その宝具がこのターンに行うコマンドとなります。

また、宝具を使用した場合には、次の「4. 行動決定フェイズ」を飛ばして、「5. ダメージフェイズ」に移行します。

なお、スキルと宝具はサーヴァントの**“最大行動回数”**に関係なく、好きな順番で使用できます。



4 ■ 行動決定フェイズ

各サーヴァントを「2. 行動回数決定フェイズ」で決めた回数分、任意の順でロールして、出たコマンドがこのターンでの行動となります。

同じサーヴァントが複数回行動する場合、どのコマンドが出たか記録しながら、行動回数分ロールしてください。

ターン中に3回行動して、出たコマンドがすべて同じ色だった場合、その色に応じたチェーンボーナスを得られます。

※白いコマンドは、**“色が無いコマンド”**として扱うため、チェーンは発生しません



『バスターチェーン』

このターン、コマンドで与えるダメージそれぞれに+30(ダメージフェイズ参照)



『アーツチェーン』

このターンで行動するすべてのサーヴァントのNPを+20%。



『クイックチェーン』

スターが10個発生。

チェーンボーナスが発生したら、「6. ダメージフェイズ」で[ダメージの増加]や[NPの獲得][スターの発生]を行ないます。

5 ■ 攻撃対象決定フェイズ

このターンに攻撃する相手サーヴァントを1騎選んで**“攻撃対象”**とします。

なお特殊な効果を除いて、ターン中に**“攻撃対象”**が変わることはありません。

6 ■ ダメージフェイズ

ロールしたコマンドのダメージを算出して、「5. 攻撃対象決定フェイズ」で決めた**“攻撃対象”**にダメージを与えて行きます。

詳しい計算方法は、右の**“ダメージフェイズの計算順”**を参照してください。

ダメージを受けた“攻撃対象”は、その分のHPが減り、NPが+10%されます。

ダメージや効果でHPが0以下になったサーヴァントは**“撤退”**し、ゲーム中は使用できなくなります。

7 ■ 終了フェイズ

サーヴァントが[毒][呪い][やけど]を受けている場合、そのサーヴァントは効果によってHPが減少します。

その後、一旦手元のスターを0にしてから、このターン発生したスターを獲得します。

以上の処理を行なったら、あなたのターンは終了し、相手マスターのターンへと移行します。

スターの発生と獲得

行動や効果によって発生したスターは、まだ手元にはありません。終了フェイズにならなければ、発生しているスターを獲得し、持つことはできないので注意してください。

効果によって**“スターを獲得する”**と書かれているなら、その効果を使用すると即座にスターを持つことができます。

◆ダメージフェイズの計算順

1 ■ 基本ダメージ確認ステップ

このターンに行う各コマンドに書かれているダメージの数値を確認します。必要であればメモなどに記録してください。

その後、それぞれのコマンドが**“攻撃対象”**に与えるダメージが最終的に何点になるか、順に計算をしていきます。

ただし、ダメージが書かれていない特殊行動のコマンドでは、ダメージ算出はしません。

2 ■ スキル効果補正ステップ

与えるダメージに、スキルや効果による増加、減少を適用します。

各種効果を適用した結果、ダメージが0より小さくなった場合、与えるダメージは0となります。マイナスにはなりません。

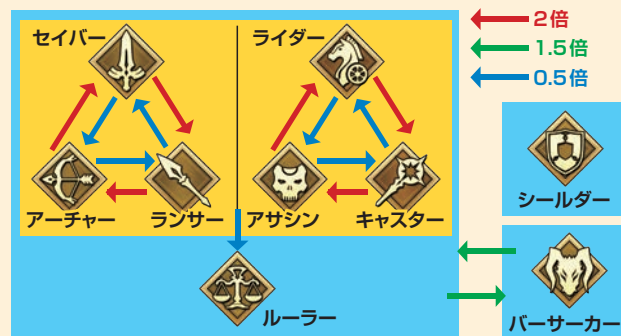
3 ■ バスターチェーン確認ステップ

このターンでバスターチェーンが発生していたなら、与えるダメージそれぞれに+30します。

4 ■ クラス相性補正ステップ

行動しているサーヴァントのクラスと、攻撃対象のサーヴァントのクラス相性に応じて、ダメージに補正がかかります。

補正の結果、一の位の数字が発生した場合もそのまま計算します。(例：50ダメージが0.5倍されて25ダメージになる)



5 ■ クリティカルステップ

スターを持っている場合、コマンドごとに1回ずつサーヴァントをロールします。ロールの結果、持っているスターの個数に応じた数以下がサイコロエリアに出れば、そのコマンドはクリティカルとなります。

クリティカルしたコマンドは[与えるダメージ][獲得するNP][発生するスター]が2倍されます。

※上記以外の特別な効果は2倍されません。

※宝具はクリティカルしないため、ロールを行ないません。

スターと対応する数	[1個～6個：1以下]	[7個～13個：2以下]	[14個～29個：4以下]	[30個～：確定クリティカル]
-----------	-------------	--------------	---------------	-----------------

6 ■ 最終ダメージ確認ステップ

ここまでの計算で、与えるダメージの数値をそれぞれ確認したら、コマンドが出た順に攻撃対象にダメージを与えます。

NPを獲得するコマンドなら、そのサーヴァントのNPに加算、スターが発生するコマンドなら、このターンの終了フェイズに獲得するスターとして記録します。攻撃対象の持つ**“回避”**や**“無敵”**の効果はここで適用されます。

“回避”や**“無敵”**の効果がある攻撃対象にはダメージは与えられませんが、NPの加算やスターは発生します。

コマンドでダメージが与えられる時点で既に**“攻撃対象”**が撤退していたら、そのコマンドは**“オーバーキル”**として自動的にクリティカルとなり、[獲得するNP][発生するスター]が2倍されます。

7 ■ ブレイブチェーン確認ステップ

ターン中に3回行動していて、すべてのコマンドが同じサーヴァントのものであれば、**“ブレイブチェーン”**が発生します。

“ブレイブチェーン”が発生していたら、そのサーヴァントは**“エクストラアタック”**として、追加で1回行動します。

“エクストラアタック”では特別に、最大行動回数を越えて行動をすることができます。そのサーヴァントをロールして出たコマンドを追加の行動として、そのコマンドのダメージやNPの獲得、スターの発生、効果などを適用します。

なお**“エクストラアタック”**はスキルや効果によるダメージの補正を受けない特別な行動で、コマンドに書かれている物をそのまま適用します。

ただし、既に**“攻撃対象”**が撤退していたら**“オーバーキル”**として自動的にクリティカルとなり、[獲得するNP][発生するスター]は2倍されます。

また、攻撃時や被ダメージ時に何かが発生するような効果を受けていても、エクストラアタックではそれは発生しません。

※**“回避”**や**“無敵”**は**“エクストラアタック”**にも適用されます。

◆霊基再臨について

行動決定フェイズもしくはブレイブチェーン確認ステップでサーヴァントをロールした結果、霊基再臨の面が出た場合、そのサーヴァントは霊基再臨します。

このゲーム中、そのサーヴァントのコマンドを決定する際は、霊基再臨後のコマンドを参照するようになります。

また霊基再臨をしたサーヴァントは、スキル3を使用可能となります。裏向きのスキル3カードを表向きにしてください。

霊基再臨は、そのサーヴァントの特殊行動の1つです。

同じサーヴァントが3回行動する中で霊基再臨した場合、そのサーヴァントによるエクストラアタックが発生します。

◆Q&A

編成について

Q.「アルトリア・ペンドラゴン」の鉛筆を2本パーティに編成することはできますか？

A.いいえ、できません。まったく同じサーヴァントを複数入れてパーティを編成することはできません。

Q.「クー・フーリン(キャスター)」と「クー・フーリン(ランサー)」を同じパーティに編成することはできますか？

A.はい、できます。「クー・フーリン(キャスター)」と「クー・フーリン(ランサー)」は異なるサーヴァントですので、同時にパーティに編成が可能です。

ゲームの終了条件について

Q.お互いのパーティのサーヴァントがすべて同時に撤退した場合、勝敗はどうなりますか？

A.そのターンを進行しているマスターの勝利となります。

宝具について

Q.宝具を使う場合、通常の行動はできないのですか？

A.はい、このゲームでは宝具を使用するターンは「4. 行動決定フェイズ」を行ないませんので、他の行動は取れません。

Q.同じターンに複数の宝具を使うことができますか？

A.いいえ、宝具は1ターンに1つしか使用することはできません。

“攻撃対象”について

Q.“攻撃対象”が撤退したコマンドの次のコマンドが別のサーヴァントのものの場合、“攻撃対象”を選び直しますか？

A.いいえ、本ゲームでは同じターン中に行われるコマンドはすべて、“攻撃対象”に選んだ相手サーヴァントに対して行われます。そのため途中のコマンドで**“攻撃対象”**が撤退したなら、残るコマンドはどのサーヴァントのものに関わらず、すべてオーバーキルとして扱われます。

霊基再臨について

Q.霊基再臨のコマンドが出たら、その行動は霊基再臨だけになりますか？

A.はい、霊基再臨すること自体が1回の行動です。例えばターン中に2回行動させることにしたサーヴァントが、1回目のコマンドで霊基再臨を出した場合、そのサーヴァントは霊基再臨後のコマンドを参照して、あと1回行動することとなります。

Q.霊基再臨は必ずしなければなりませんか？

A.はい、コマンドとして霊基再臨が出た場合には必ず霊基再臨します。
Q.行動回数決定フェイズや、スキルや効果が使用されたかどうかのロールで、霊基再臨できますか？

A.いいえ、霊基再臨は行動決定フェイズやエクストラアタックでのコマンドを決定する際に出た場合にのみ行われます。サイコロエリアの数字を見たり、行動回数エリアを見るロールでは、霊基再臨はできません。