

亡き聖女のための前日譚

- ・人理定礎値 E
- ・一日 6 ラウンドの三日構成
- ・使用マップ：オルレアン

◆コンセプト

剣ジルと術ジルを出す。

剣ジルとの接触が遅いもしくは行動を共にしないと謎の魔術師のせいで徐々に術ジル側に傾く。術ジルは理想のジャンヌのために籠りつつ、邪魔者を排除しようとしてくる。

3 ラウンドごとに海魔× 10 体（1 ユニット）が襲ってくる。ラウンドを追うごとに 10 体（1 ユニット）ずつ増えていく。

ジャンヌは三日（18 ラウンド）後にジャンヌオルタとして復活する。三日までに阻止しなければ、竜を引き連れたジャンヌオルタに蹂躪される。

◆ジルドレエ

QP：10000

心象：不信

1 日経つごとに心象が下がる。

命題：ジャンヌダルクの汚名を晴らす。

まだ綺麗な頃のジル。生身の人間でありながら特異点の補正で英霊に近い力を持っている。ジャンヌと離れたところからプレラーティーとの親交を深めており、シナリオ開始当時には彼の言葉をほぼ信じ切っている状態。詳細は知らないがプレラーティーから「ジャンヌダルクの復活」を聞かされており、最後の人としての心が一線を越えようとするのを押しとどめている状態。

一日目 1 ラウンド目開始時、剣ジルはフランス兵 100 人（データなし）を引き連れた状態で海魔 20 体と戦闘を行っている。PL が目標値 5 の探索判定に成功することでこの場面に居合わせることができる。助けに入った場合、戦闘に勝利すれば仲間にすることができる。

仲間になった後、剣ジルは別行動を提示する。ただし PL が行動を共にしようとした場合は素直に従う。

心象が敵意になった時点で単身でオルレアンへ向かい術ジルと合流する。

◆ジルドレ (キャスター)

QP30000

心象：敵意

ラウンドごとに海魔を呼び出す

オルレアンをランク E の拠点にしている

命題：ジャンヌダルクを復活させる。

魔術王の聖杯によって召喚された英霊としてのジル。宝具による海魔召喚と聖杯による維持費無効による大量展開を得意とする。ジャンヌオルタ召喚のためにフランス全土に海魔を放ち民を生け捕りにして生贄にしている。

本来ならマスターは必要ないのだが、旧友であるプレラーティーとの出会い彼をマスターとして契約している。プレラーティーの熱い要望によりまだ生きていたころの自分を魔道に堕とすべく手を打っているが本人はそれほど熱心ではない。

オルレアンに副行動：潜入を使用して調査判定することで術ジルの存在が PL に知らされる。

なお生贄になっている民は特にデータはないが、GM の裁量によっては救出することで小さなボーナスを付けてもよい。

◆プレラーティー

マスター 素性：魔術師

職業：魔術師

経験値 25 点分

命題：剣ジルを魔道に堕とす。

元々魔に堕ちる素質があると目を付けていたジルドレ元帥であるが、偶然（必然）出会ったキャスターのジルドレと交流を深めることで確信を深め、ジルドレ元帥を本格的に魔に堕とすべく暗躍する。

ジャンヌダルクの復活は正直どうでもいいがそれはそれで面白そうなので協力している。

フラグメント C2 解放後、目標値 10 の追跡判定に成功することでプレラーティーと対峙することができる。

プレラーティーの性能は職業、素性、経験値の範囲で GM が決めていい。

◆ジャンヌオルタ

QP：140000

心象：敵意

三日目の 6 ラウンド目に復活する

命題：フランスへの復讐、神の冒瀆

原作通りのジャンヌオルタである。

召喚されると自ら竜の群れを召喚し PL やフランス全土を襲撃する。基本的に PL が勝てるようには設計されていない。彼女が召喚された時点で PL は帰還することができる。その場合この幕間は特異点となる。

Class セイバー

Name ジルドレエ

No Image

年代 中世

属性 秩序・善

弱点 無知

Noble Phantasm

真名 神性たる旗のもとに集いて吼えよ

主効果 強化:戦意上昇×2(自身)
強化条件:状況(宝具値倍増)

制限 ジャンヌダルクが味方にいる

追加効果 なし

消費NP 10

パラメーター ランク 年代 成長 スキル ステータス

筋力 ⇒ 4 + 4 + + = 8 HP 65 NP 48

耐久 ⇒ 3 + 4 + + = 7 QP 0 礼装

敏捷 ⇒ 3 + 4 + + = 7 ユニット

魔力 ⇒ 2 + 4 + + = 6 筋力 B 耐久 C

幸運 ⇒ 2 + 4 + + = 6 敏捷 C 魔力 D

宝具 ⇒ 4 + 4 + + = 8 幸運 D 宝具 B

クラススキル	SP	消費
最優の位	3	5
鏑迫り合い	3	0
対魔力 C	3	なし
騎乗 C	3	なし
狂化 C	3	なし

ユニークスキル	元のスキル	限定効果	対象	消費	制限

共通スキル	QPT	タイミング	対象	消費	効果
カリスマ	C	II 任意-攻撃宣言前	味方全体	10	3ラウンドの間味方全体のすべての戦意を2(3)加算する。
軍略	B	II 任意-攻撃宣言前	味方全体	10	1ラウンドの間味方が宝具使用時の戦意に6(8)加算する
黄金律	E	III 常時	自身	なし	自身のQP獲得量を10%増加させる

Noble Phantasm	
真名	_____
主効果	_____
制限	_____
追加効果	_____
消費NP	_____

Noble Phantasm	
真名	_____
主効果	_____
制限	_____
追加効果	_____
消費NP	_____

Noble Phantasm	
真名	_____
主効果	_____
制限	_____
追加効果	_____
消費NP	_____

Noble Phantasm	
真名	_____
主効果	_____
制限	_____
追加効果	_____
消費NP	_____

マスターとの関係

総獲得QP	10000
-------	-------

命題
ジャンヌダルクの汚名を晴らす。

設定
若かりしころのジルドレ元帥

Fate	
ジャンヌダルク	

Class キャスター

Name ジルドレエ

No Image

年代 中世

属性 混沌・悪・男性

弱点 執着:ジャンヌダルク

Noble Phantasm	
真名	螺湮城教本
主効果	召喚:海魔
制限	なし
追加効果	特殊能力:連携
消費NP	25→5/10

パラメーター ランク 年代 成長 スキル ステータス

筋力 ⇒ 2 + 4 + [] + [] = 6 HP 60 NP 91

耐久 ⇒ 1 + 4 + [] + [] = 5 QP 2000 礼装 []

敏捷 ⇒ 2 + 4 + [] + [] = 6 ユニット [] [] []

魔力 ⇒ 3 + 4 + [] + [] = 7 筋力 D 耐久 E

幸運 ⇒ 1 + 4 + [] + [] = 5 敏捷 D 魔力 C

宝具 ⇒ 5 + 4 + [] + [] = 9 幸運 E 宝具 A

クラススキル	SP	消費
対魔力	C	3 なし
陣地作成	E	1 10の倍数
道具作成	E	1 -
魔術師の知恵	EX	6 なし

ユニークスキル	元のスキル	限定効果	対象	消費	制限

共通スキル	QPT	タイミング	対象	消費	効果	
召喚	B	I	常時	自身	なし	召喚時の消費NPを30減少させる
精神汚染	B	III	常時	自身	なし	弱体判定の基本値に4加算、交渉判定の基本値を4減少させる
芸術審美	A	III	任意	味方全体	なし	パーティーの霊基判定の基本値に5加算する。

Noble Phantasm	
真名	暴走召喚:大海魔
主効果	強化:戦意上昇×2(全体)
制限	発動条件:対象・海魔
追加効果	なし
消費NP	10

Noble Phantasm	
真名	
主効果	
制限	
追加効果	
消費NP	

Noble Phantasm	
真名	
主効果	
制限	
追加効果	
消費NP	

Noble Phantasm	
真名	
主効果	
制限	
追加効果	
消費NP	

マスターとの関係

総獲得QP 30000

命題

ジャンヌダルクを復活させる。

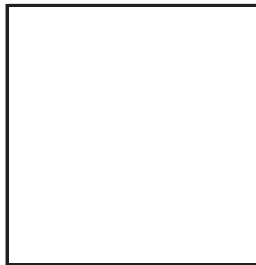
設定

みんな知ってる青髭

Fate	
プレラーティー	
ジャンヌダルク	

Class **アヴェンジャー**

Name **ジャンヌオルタ**



年代 **中世**

属性 **混沌・悪・女性・魔女・
アルトリア顔**

弱点 **執着:ジャンヌダルク**

Noble Phantasm

真名 **吼え立てよ、我が憤怒**

主効果 **単体攻撃・近距離・魔力**

制限 強化条件:状況
自身が攻撃を受けたとき(宝具値倍増)

追加効果 **弱体:呪い(単体)**

消費NP **15**

パラメーター ランク 年代 成長 スキル ステータス

筋力 ⇒ **4** + **4** + **□** + **□** = **8** **HP** **85** **NP** **49**

耐久 ⇒ **4** + **4** + **□** + **□** = **8** **QP** **2000** **礼装** **聖杯**

敏捷 ⇒ **5** + **4** + **□** + **□** = **9** **ユニット** **□** **□** **□**

魔力 ⇒ **5** + **4** + **□** + **□** = **9** **筋力** **B** **耐久** **B**

幸運 ⇒ **1** + **4** + **□** + **□** = **5** **敏捷** **A** **魔力** **A**

宝具 ⇒ **6** + **4** + **□** + **□** = **10** **幸運** **E** **宝具** **EX**

クラススキル	SP	消費
忘却補正 EX	6	なし
復讐者	3	なし
自己回復 EX	6	5

ユニークスキル	元のスキル	限定効果	対象	消費	制限
竜の魔女 EX	カリスマ	戦意上昇	味方全体	10	対象:竜である
うたかたの夢 EX	自己改造	出目上昇	自身	10	なし

共通スキル	QPT	タイミング	対象	消費	効果
カリスマ	EX	II 任意-攻撃宣言前	味方全体	10	味方全体の戦意に6加算
召喚	EX	I 常時	自身	なし	召喚時の消費NPを50減少
自己改造	EX	I 任意	自身	10	HPを10消費し好きなステータス一つに6加算

Noble Phantasm	
真名	邪竜召喚
主効果	召喚:ドラゴン
制限	なし
追加効果	なし
消費NP	50→5/25

Noble Phantasm	
真名	眷属召喚
主効果	召喚:ワイバーン
制限	なし
追加効果	なし
消費NP	40→5/20

Noble Phantasm	
真名	
主効果	
制限	
追加効果	
消費NP	

Noble Phantasm	
真名	
主効果	
制限	
追加効果	
消費NP	

マスターとの関係

総獲得QP	120000
-------	--------

命題
フランスへの復讐、神の冒瀆

設定
みんな知ってる邪ンヌちゃん

Fate	

海魔×10

年代：中世

HP33 NP55

筋力 8

耐久 8

敏捷 7

魔力 7

幸運 7

億種技能

加虐体質 C

連携



ドラゴン

年代：中世

HP90 NP55

筋力 9

耐久 9

敏捷 8

魔力 9

幸運 7

特殊技能

飛行

半減無効

カリスマ B

ワイバーン

年代：中世

HP80 NP56

筋力 8

耐久 8

敏捷 8

魔力 8

幸運 7

特殊技能

飛行

半減無効

頑強 C

