



# ふるよにTRPG

## 第参、第四拡張対応ルール

### 概要

こちらのルールはふるよにTRPGを拡張し、『第参拡張：零限突破』『第四拡張：大洋航路』に登場するメガミを用いて遊ぶためのものです。

メガミ名	身体	技巧	精神	知識
コルヌ	0	2	2	0
ヤツハ	1	0	3	0
ハツミ	3	1	0	0
ミズキ	0	0	1	3

## 拡張ルール

### コルヌのルール

相手を凍結させるならば、任意の敵のオーラに凍結トークンを1つ置きます。オーラの空きがなくなるまで凍結させるならば、代わりに敵全員に凍結トークンを1つ置きます。

凍結している敵がフレアを増やすならば、代わりにその桜花結晶と凍結トークンを取り除きます。本来の凍結と違い、ライフへのダメージでも取り除かれます。

補足：1つ凍結トークンを持つ敵のフレアが2増えるならば、代わりに凍結トークンを取り除き1増やします。

「相手のオーラに空きがない」「敵のオーラと凍結トークンの合計数が5以上である」と読み替えます。攻撃カードならば対象としている敵のみを見ます。行動カードや切札の再起ならば任意の敵を見て構いません。

### ヤツハのルール

鏡映値を参照する場合、自身の間合と1以内の間合にいる任意の味方のオーラ、フレア、ライフと自身の領域を比べます。該当する味方が複数いたとしても、1人の味方と比べなくてはなりません。

### ハツミのルール

直前のGMターンで攻撃されているかどうかで順風、逆風は決まります。

### ミズキのルール

ミズキを宿している場合、戦闘の開始時に徴兵を1回行います。

「直前のターンに対応しているならば」「直前のGMターンに対応しているならば」と読み替えます。

補足：特技でカードを選択する際に兵員カードを選ぶことができます。

### 効果が変更されるカード

#### 凍縛場

効果を「【展開中】敵が凍結しているならば、その敵は持っている行動を1種類しか行えない」と読み替えます。

#### だうじんぐ、四葉鏡のわらべ唄

これらのカードの効果で使用できるカードを「GMカードでないカード」とします。支援により味方のカードを使用することは可能です。

#### カラハリ灯台

このカードの効果を誘発させるカードを「攻撃」でもGMカードでもないカード」と読み替

えます。ゆえに「カラハリ灯台」はめったなことでは未使用に戻りません。

### イサナ海域

「【常時】このカードの消費が0以下になるならば、代わりに1になる」を追加します。

### らすとりさーち

使用した際に、伏せ札か山札の一番上を選ぶことができます。使用者はそのGMカードの名前を宣言し、それが正解していたら「らすとりさーち」の上に桜花結晶を1つ置けます。世紀の大発見ではあなたか任意の仲間を1人選び、そのプレイヤーが使用していない5枚の切札を得ます。

### 追加干涉系カードリスト

両手に華を  
レタルレラ  
ボルチャルトー  
意思  
契約  
寄花  
四葉鏡のわらべ唄  
八葉鏡の向こう側  
海嘯  
準備万端  
号令  
制圧前進  
騎兵  
山城水津城の関の声  
真言  
あならいず  
だうじんぐ  
遺響壁  
絶唱絶華  
ひらりおり  
暴風  
陣風祭天儀  
補足：「暴風」「陣風祭天儀」では使用する嵐の力に効果を与えられます。