

【サンプルキャラ集】

[筋・敏・耐・魔・運・宝]

11:EX 50 26 260 25 3 300
10:A+ 40 19 210 22 2 200
9:A 35 16 180 19 2 200
8:B+ 30 13 160 15 1 170
7:B 25 11 140 10 1 170
6:C+ 19 10 120 6 0 150
5:C 13 10 100 5 0 150
4:D+ 9 8 90 4 0 120
3:D 6 8 80 3 0 120
2:E+ 3 6 70 2 0 100
1:E 1 6 60 1 0 100

まどか アーチャー『単独行動…消費魔力-20』

LEVEL4=24 点

筋力 E(1):1

敏捷 D(3):8

耐久 E(1):60

魔術 E(1):1

天運 B(7):1

宝具 EX(11):300

1+3+1+1+1+11=24)

『円環の理 70[カウンター]+60[防御]=130 ポイント』相手の攻撃に対して使用可能。120 ポイント軽減

『コネクト 50[ダイス操作]=50 ポイント』戦闘時ダイスを操作できる

『それはとっても嬉しいなって 120[ダメージ]=120 ポイント』120 ダメージ

ほむら アサシン『気配遮断…2d10>10 に成功でマスターに攻撃できる。探知に関する値に+2 補正単独行動…消費魔力-20』

LEVEL6=26 点

筋力 E(1):1

敏捷 EX(11)26

耐久 D(3):80

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 A(9):200

1+11+3+1+1+9=26)

『時止め 70[カウンター]+60[防御]=130 ポイント』相手の攻撃に対して使用可能。120 ポイント軽減

『物資調達 50[強化礼装]+20[調査]=70』礼装制作時に制作数が 2 倍となり追加で調査を行う。

マミ キャスター『作成…生産礼装+1、陣地生産可』

LEVEL10=30 点

筋力 E(1):1

敏捷 B+(8)→13

耐久 C+(6):120

魔術 EX(11):25

天運 E(1):0

宝具 D(3):120

1+8+6+11+1+3=30)

『マスカット銃 50[強化]-10[デメリット]=40』4 ターン魔術を倍化,礼装-1(デメリット)

『ティロ・フィナーレ 30[連撃]+貫通[50]』貫通付きの攻撃を更に一度行う。

さやか セイバー『対魔力…魔術・宝具ダメージを-5 する』

LEVEL10=30 点

筋力 EX(11):50

敏捷 D(3):8

耐久 A(9):180

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 C(5):150

11+3+9+1+1+5=30)

『治癒 100[回復] パッシブ』回復(消費魔力 x2 だけ耐久回復)を行える

『強化 50[強化]』4 ターン筋力倍化を行う

杏子 ランサー『不運…運を D までしか上げられない。敏を 2 ランク上昇』

LEVEL10=30 点

筋力 A(8):35

敏捷 A(9)→EX[ボーナスで 2 ランク上昇]:26

耐久 E+(2):70

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 A(9):200

8+9+2+1+1+9=28)

[幻影 200[回避]パッシブ:2d10>10 で攻撃を避ける]

シヤンクス ライダー『騎乗…移動に関する値に+1 する』

筋力 E(1):1

敏捷 A+(10):19

耐久 C(5):100

魔術 D(3):3

天運 E(1):0

宝具 A(8):200

1+10+5+3+1+8=28)

[覇王色の覇気 100[ダメージ]+(50[弱体])=150 ポイント 消費魔力 75]相手に 100 のダメージを与え、相手の敏捷を3ターン弱体

[お前に教える 50[強化]+(200/2[防御]=100)=150 ポイント 消費魔力 75]自分の敏捷を4ターン倍化、2ターン相手からのダメージを-100(合計 200)する

ルウ バーサーカー『狂化…全ステータスを1ランク上昇。令呪は2画スタートで消費魔力+20。LEVELを15まで選択可能。』

LEVEL9=29 点

筋力 EX(10+1):50

敏捷 B+(7+1)

耐久 A(8+1):100

魔術 E(0+1):1

天運 E(0+1):0

宝具 C(4+1):150

11+9+5+1+1+1=28)

[犯す 50[貫通]+70[ダメージ]=120 ポイント 消費魔力 50]相手に 70 ダメージ。防御不可

[喰う 30[連撃] 消費魔力 15]攻撃をもう一度行う。

【英霊例(アプデ前のも存在。ネタバレ注意！)】

敏捷表

26→5 行動分

19~13→4 行動分

11~8→3 行動分

6→2 行動分

↓試

御使い アーチャー 特性単独行動:消費魔力-20

聖属性 消費魔力-20

レベル 8 28 点

筋力 E(1)1

敏捷 B(7)11

耐久 D+(4)90

魔力 EX(11)20

天運 E(1)0

宝具 C(4+1)150

宝具

祝福 4 ターン魔力と敏捷を倍化、(100)

天の守護 1 ターン相手からのダメージを-100 (50)

↓一次

戦女 : LV4 =24 点

カーリー:『特性:騎乗…移動に関する物に+1 する』

筋力 D+ (2):5

敏捷:D+ (2):8

耐久:A+ (10)200

魔力:E (1)1

幸運:D (3)1

宝具:C+ (6)150

宝具:

『子失いし慟哭』

相手の攻撃を-200 (100)

『宝無き暴力』

2 ターン 50 ダメージ (100/2=50)

サモーン・シャケキスタンチン:ランサー:『特性:不運…運をDまでしか上げられない。敏を1ランク上昇』

五重属性

LEVEL4=24点

筋力 C+(5+1):15

敏捷 B+(6+1+1):13

耐久 B(6+1):140

魔力 D+(3+1):5

天運 E+(1+1):0

宝具 D(3):120

宝具:『氷頭なます』3ターン筋力を半減。(50)

『シャケチャーハン』2ターン 70ダメージ(140/2=70)

↓ 第二次

ランエボ Level5 ランサー

風属性

筋力 E(1):1

敏捷 EX(9+1+1):26

耐久 EX(10+1):250

魔術 E(1):1

天運 D(3):1

宝具 EX(1):100

【轢き逃げです(100):50ダメージ。貫通】

↓ 第三次

真名:黒い沈黙

クラス:バーサーカー

LV:5 (消費魔力 80)

ステータス(狂補正込):筋 B(6) 敏 B+(7) 耐 B(6) 魔 E+(1) 運 D(1) 宝 C(4)

宝具:Furioso(ダメージ 100+貫通/150点消費/消費魔力 75)

白井夢結 キャスター

LV10 = 30点

筋力 A+(10)

敏捷 B+(8)

耐久 C+(5+1)

魔力 E(1)

幸運 E(1)

宝具 C(5)

宝具:『狂乱の天使』

攻撃強化+攻撃強化+敏捷強化(50+50+50)

自身を含め攻撃対象ランダム 筋力×5、敏捷×2

マグ=メヌエク

Level10 アーチャー

筋力 E(1):1

敏捷 B+(7+1):13

耐久 D(2):70 →魂喰いで3

魔術 EX(10+1):20

天運 E(1):0 →魂喰いで2

宝具 A(9):200

【破滅の眼孔(100):3 ターンの間魔力ダメージを倍化する+魔力攻撃に貫通を付与(※消費魔力100)】

【破壊神マグちゃん(100):毎ターンの朝に魔力+50、魂喰いや魔力補給が食物の摂取で代用可能】

コーヒー

LEVEL5

25 点

筋力 C+ 15 6 点

敏捷 C 10 5 点

耐久 C 100 5 点

魔力 D 8 3 点

運 E 0 1 点

宝具 C 150 5 点

コーヒー - 昨日 21:21

宝具 万障飲み下す休息の代価(カフェインドープ)

(50x3)ターン その日の夜以前ごとにカウントをリセット。

全 PC の休憩・回復行為の数(魂喰い含む)x3 ダメージを追加して任意の攻撃を行う

最長 3 ターン間、この効果を継続させる。1 ターンにつき 50 魔力を消費する

この効果は累積しない

レオパルドン 属性:蜘蛛 消費魔力-20

レベル 10 30 ポイント

筋力 B+(8)

敏捷 E(1)

耐久 B+(8)

魔術 E(1)

天運 E(1)

宝具 EX(11) 300

250 ダメージ+貫通

ライダー アロサウルス

LEVEL6=26 点

筋力 EX(10+1):50

敏捷 B+(8):13

耐久 C(4+1):100

魔術 E(1):3

天運 E(1):0

宝具 E(1):100

リュウリュウの実 敏捷+筋力 x2

ランサー

【マスター】バット将軍

魔力量 500

戦闘力 5

属性 単属性(風)

【英霊】真ゲッターロボ

LEVEL9

筋 A(9)

敏 D(1+1+1)

耐 A(9)

魔 E(1)

運 E(1)

宝 B+(8)

宝具ポイント 200

宝具はストナーサンシャイン(150 ダメージ)とゲッターウィング(2 分割 50 ダメージ軽減)

↓ 第四次

孫悟空(カカロット) : バーサーカー:カカロット

Level10

筋力 B+→A→A+

敏捷 B+→A→A+

耐久 B→B+→A

魔力 E→E+→D

宝具 C+→B→B+

スキル

『サイヤ人』EX(170 分の宝具扱い)

常にステータスを一段階上昇させる。

その代わり消費魔力がさらに+30。

アサシン(リゾット) : 最初のステータス 筋 E 敏 B+ 耐 E 魔 E 運 A 宝 EX LV9

最終ステータス 筋 E+ 敏 EX 耐 C 魔 D 運 EX 宝 EX

メタリカ【ステルス】200 2d10<=10 を振ることで攻撃をパッシブで回避可能

メタリカ【貫通】30+50 ダメージ

調査【調査】20

伊藤誠：『世界』 LEVEL8

筋力 A 35→50 9点

敏捷 D 8→6 2+1点

耐久 C 140→180 6+1点

魔力 E 1 1点

運 A 2→1 9点

宝具 E 100 1点

『世界』100 カウンター、攻撃を受けた時に攻撃を返す

ネフレン：ネフレン・ルク・インサニア セイバー

LV1 = 21点

筋力 E(1)

敏捷 B+(7+1)

耐久 B(6+1)

魔力 E(1)

幸運 E(1)

宝具 C(5)

宝具：

『聖剣インサニア』50ダメージ+毎ターン魔力20回復(割り当て50+50)

『妖精郷の門』HP0になる代わりマスターの魔力分ダメージ(割り当て50)

首太不機嫌マスター：LEVEL10

アーチャー ポスタル・デュード

筋：E 1 +1

敏：D+4 +3

耐：B 7 +3

魔：E 1 +2

運：EX 11 +3

宝：EX 11

五重属性によるステータス補正を含む

宝具

Going postal 150

100ダメージ+貫通+Week End分

Week Endと紐づいているので消費魔力150

Week End 150

日数が経過する毎に Going postal のダメージが20ずつ増えていく(最大+140)

7日経過で自分以外のマスター全てに負傷+1

↓歪聖盃

『虹色のキャスター』 真名:サロウ

LEVEL6=26 点

筋力 E(1)

敏捷 A+(8+1):19

耐久 C(4+1):100

魔術 E(1):3

天運 E(1):0

宝具 EX(11):300

『ユメミル・ジツ』調査で 50 ダメージ+choice 弱体付与(消費魔力 25)

『プロキシ・ユメミル・ジツ』 自分が魂喰いを行った次のターンで魂喰いを行った場合 100 ダメージ

(これでは沈まない 魂喰い後に回復できない 消費魔力 50)

『プロキシ作成』 魂喰いのステータス上昇を礼装獲得に置換する (パッシブ)

サーヴァント キャロル・マールス・ディーンハイム

LV10 筋 E 敏捷 B 耐 A+魔 E 運-(E)宝 EX(計 30)

奇跡の破壊者 200 ダメージ LV×5+貫通のパッシブ宝具

強化礼装 50 礼装を 2 倍獲得

礼装増加 50 行動後に礼装作成ダイスを振れる

チフォージュ・シャトー 150 7 回以上陣地作成を行う/1 陣営をこのサーヴァントの手で葬っている/3 陣営以上のサーヴァントの宝具を知っている/自分の令呪が最低でも一つ減っている場合、全ての条件を満たした場合のみ夜に発動可能

MAP3 箇所を指定して使用不可にする 巻き込まれた陣営は令呪 2 画で回避可能 or 令呪 1 で受けるダメージを 1 まで減らせる また、以後マスターの戦闘力と魔力を 10 倍にする

宝具 思い出の償却 このサーヴァントに以下の制約を課す -150 点

1 宝具効果発動には必ず礼装を 1 消費

2 同盟を結ぶことができない(停戦、包囲網までは可能)

3 セルフギアスクロールを結ぶ際、必ず自分が全てを担保しなければならず、魔力を追加で 50 消費

4 その他-に相応しいと GM が思ったなら条件を追加で定めても良い

六角汐里 キャスター

LV8 = 28 点

筋力 A+(9+1) 40

敏捷 B+(8) 13

耐久 C+(6) 120

魔術 E(1) 1

天運 E(1) 0

宝具 D(3) 120

『円環の御手』通常攻撃の後に通常攻撃の連撃(割り振り 30)

『不動劔の姫』筋力強化(2 ターンのみ、3 倍)、その後通常攻撃の連撃(割り振り 50+30)

『LG レギンレイヴ』魔力軽減(割り振り 10)

メカ丸 キャスター

筋力 E(1):1

敏捷 E(1):6

耐久 D+(4):90

魔術 D(3):3

天運 E(1):0

宝具 EX(11):300

1+1+4+3+1+11=21)

【傀儡操術 300

陣地を5つ作成した場合、英霊を召喚する事が出来る。LEVELは1。消費魔力150】

追加・皇

メカ丸汎用戦闘型

筋力 E(1):1

敏捷 D(3):8

耐久 E(1):60

魔術 EX(11):25

天運 E(1):0

宝具 D+(4):120

1+1+4+3+1+11=21)

宝具は連撃30と強化:魔術50と調査20

↓第五次

加藤ミノル : 加藤ミノル/究極の闇 Level15 バーサーカー 水属性

筋力 E+→D(1+1):3→6

敏捷 A→A+(8+1):16→19

耐久 EX(10+1):260

魔術 B→A(5+1+1):10→19

天運 E+→C(1+1):0

宝具 EX(10+1):300

宝具

『究極の闇』:【メリット】:魂喰いによる魔力増加及びステータス上昇倍加

筋力、耐久、魔力の最終的な数値が2倍に

1行動で魔力+その他を選択可能

敵が複数存在する場合、全員に対して魔力による攻撃が可能

【デメリット】:ゲーム開始時にマスターを殺害する

(令呪使用不可、同盟不可、礼装使用不可、夜行動が『魂喰い』固定、確定露見、中立・友好接触時それを敵対接触に変更)

『超自然発火能力』:連撃+防御40 (消費魔力25)

願い:オトウサン...オトウサン...(3)

イーノック：セイヴァー：令呪+1(架空元素特典)

おまけ+セイバー『特性：対魔力…魔力・宝具ダメージを-5 する』

LEVEL4=24 点

筋力 A+(9+マスター技能で 1+1):50

敏捷 D(3):8

耐久 E(1+1):70

魔術 E(1+3):4

天運 E(1):0

宝具 A(9):200

マスター技能・魔術使い

「神は言っている、ここで死ぬ定めではないと」

耐久が 0 になった時、60 まで回復して戦闘を続行する(消費魔力 150) 100

神に選ばれし人間であるイーノックには、アークエンジェルの加護と私のサポートがついている。
その使命を果たすまで...何百、何千、何万回死のうとね。

「一番いいのを頼む」

筋力倍化 4 ターン 50

神の創り出した武器、アーチ、ガーレ、ベイル。到底人間には辿り着けない、神の知恵の結晶だよ。
しかしこれらの武器を最も使い熟したのは、人間である彼だけだろうな。

「時を操る天使」

ダイス操作 50

どんなにダイスが腐ろうと、時を支配する私に任せろよ。私のサポートが心配なのか？

天羽斬斬：最終ステータス

魔力 400 戦闘 3 架空元素『闘』

choice 選択可能 魂喰い操作可能

鯖ステータス

筋 A 耐 B+敏捷(E+)魔 E 運 E 宝具 EX LV10

筋 EX 耐 EX 敏捷 C 魔 E 運 E 宝具 EX

化身刀 200 戦闘開始前に発動 筋力を常に 3 倍にする 消費は 100

自動反撃(カウンター) 100 カウンター宝具 筋力による攻撃をする

ダイス操作 50

孤高の女帝 礼装作成撤退不可

タキシード仮面 LEVEL9(29) アサシン

二重属性

筋力:E(1/1)

敏捷:A+(9+1/19)

耐久:A(8+1/180)

魔術:E(1/1)

天運:E(1/0)

宝具 A(9/200)

突き刺す薔薇(150 パッシブ) どんな場合でもシーンに乱入できる

ダイス操作・戦闘(50)戦闘時ダイスを操作できる

バン アーチャー

LV10 = 30 点

筋力 B(6+1) 20 → 魂食い等で B+

敏捷 E(1) 6

耐久 EX(10+1) 260

魔術 E(1) 1

天運 E(1) 0 → 魂食い等で D+

宝具 EX(11) 300

『不死身』パッシブ宝具:宣言魔力の2倍の耐久を回復(つまり夜と同じ)(割り振り150(ただし使用時の割り振り分/2の魔力消費はなし))

『強奪』敏捷弱体+筋力強化+筋力で連撃(割り振り50+50+30=130)

『妖精王の森の種』与えたダメージの半分の魔力を敵から奪う(割り振り20)

ライチ キャスター

LV1 = 21 点

筋力 A+(10) 40

敏捷 D(2) 8 → C

耐久 C+(9) 180

魔術 E(0+1) 1 → D くらい

天運 E(0+1) 0 → D+ くらい

宝具 E(0+1) 100

殺人機械:連撃(30)

ライチ:2ターン50ダメージ減少 魔力を消費しない 魔力供給を選んだ場合これは使用できない(70)

願いは美しい者だけが生きられる美しい世の中(6)