

【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-10 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]

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。

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

【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

↓↓一次

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)

シヤンクス:セイバー

LEVEL7 サーヴァント

筋 50 敏 4 耐 160 魔 1 運 0

【覇王色の覇気】

貫通 100 防御不能 50 ダメージ

【武装色の覇気】

強化 50 4ターン筋力倍化

(10)

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】

鵜堂刃衛

筋力 A+(10):40

敏捷 D(3):4

耐久 B+(8):160

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 D(2+1):120

(10+3+8+1+1+2=25)

魔力量:150

戦闘力:10

属性:架空元素(消費魔力-20 宝+1)

宝具

心の一方:ダイス操作 50

影技・憑鬼の術:50(4ターン筋力・敏捷を倍化。効果終了後、次の日まで筋力半減)

キャスター

7 筋力 B 20

3 敏捷 D 4

4 耐久 D+ 90

7 魔力 A+ 9

3 運 D 1

1 宝 E 100

宝具

不具合の発生（バグスター）（30）

30 魔力を消費し、次の次の発動宝具に以下の効果を付与。

消費魔力+30

変身救命衣（エクストラエイド）（70）

礼装1個ごとに5ダメージ増加。その際消費する数を宣言し、それにより礼装はその数分消費する

ツヴァイ Level4 バーサーカー

筋力 Ex(10+1):50

敏捷 Ex(9+1+1):13

耐久 D(1+1+1):80

魔術 E(0+1):1

天運 E(0+1):0

宝具 C(4+1):150

【ヴィクトリア(150):貫通 100 ダメージ】

カーリー

筋力 A+

敏捷 D

耐久 A

魔力 E

運 E+

宝具 D

『赤い霧(THE RED MIST)』

特色フィクサー・『赤い霧』の逸話を元にした宝具。

筋力を4ターンの間、二倍に向上させる。

『守り抜く意思』

——私はいつでも誰かを守る戦いばかりやってきた。そして完璧に守り抜いたことは稀だ。
敵からの攻撃を140ポイント軽減する。

蒼崎青子 キャスター

LV8 = 28 点

筋力 E(1)

敏捷 D+(4)

耐久 E(1)

魔力 A+(10)

幸運 E(1)

宝具 EX(11)

宝具：第五魔法「魔法・青」

ダメージ 200+貫通+魔力強化

アレイスター・クロウリー

筋力 E(1):1

敏捷 A+(10):9

耐久 E(1):60

魔術 EX(11):20

天運 E(1):0

宝具 E(1):100

宝具 1「魔術師の心得」:強化礼装 50

仮取るもの：宝具 2「法の書」:ダイス操作 50

↓ 第三次

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

(20)

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)とゲッターウイング(2 分割 50 ダメージ軽減)

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 】

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 ターンに付き 50 魔力を消費する

この効果は累積しない

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

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)

↓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。

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

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

(30)

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

↓ 歪聖盃

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

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 その他ーに相応しいとGMが思ったなら条件を追加で定めても良い

『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)

↓ 第五次

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

バン アーチャー

LV10 = 30 点

筋力 B(6+1) 20 → 魂喰い等で B+

敏捷 E(1) 6

耐久 EX(10+1) 260

魔術 E(1) 1

天運 E(1) 0 → 魂喰い等で 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)

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？

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

(40)

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)

↓ 第六次

アサシン 因幡月夜 LV10

筋 E(0+1) 1

敏 EX(11) 26

耐 C(5) 100

魔 E(1) 1

運 E(1) 0

宝具 EX(11) 300

一瞬三斬 雲耀・瞬光 150 固定値 100 の 3 回連続攻撃 消費は 150

うちはサスケ 150 パッシブ 朝に魔力を 75 回復+戦闘力を 2d10 増加する

病弱 デメリット宝具

1 攻撃するたびに 2d10 のダメージを受ける

2 2 プロセス目終了時にこのサーヴァントが戦場にいた場合このサーヴァントは脱落する

3 このサーヴァントのマスターはこのサーヴァントが脱落した場合死亡する

4 14 日目の終了時にこのサーヴァントのマスターはマスター権を失う

5 礼装作成不可

6 撤退コマンド不可

7 令呪-1 スタート

LV5 キャスター リグレット

筋1 敏1 耐1 魔1 運10+1 宝11 属性:空

宝具

バーチャドル:リグレット

『幻影偶像:後悔』

他者からの人気(信仰と言ってもよい)を糧にする、”偶像”としての性質を表す宝具。
この宝具によりキャスターはその戦闘能力を高めることができ、場合によってはマスターなしでの
顕現をすら可能とする。

筋力:陣地 x5 増加

敏捷:陣地 x2 増加

耐久:陣地 x10 増加

魔力:陣地 x2 増加

- ・魂喰いのステータス上昇を陣地取得に変換可能
- ・礼装を陣地に変換可能。これは朝行動の終了後に行う。
- ・自発的に交渉と調査・及び礼装作成が行えない。【デメリット効果】

陣地一定数以上で自己強化解禁。

【陣地 5 個以上】陣地数 x10 点ダメージの貫通宝具を得る。消費魔力は 50 で固定。

【陣地 7 個以上】常時陣地 x5 点のダメージ軽減効果。

【陣地 10 個以上】毎プロセス開始時に陣地 x5 点、耐久を回復する。

【陣地 15 個以上】毎ターン開始時に陣地と同数点、耐久を回復する。

【陣地 20 個以上】マスター死亡時の消滅を無効化する。疑似単独顕現

ブリテンダー Level: ?

筋力:EX(?)

敏捷:EX(?)

耐久:EX(?)

魔術:EX(?)

天運:EX(?)

宝具:EX(?)

宝具…?

『永遠の二番手(Mr.L)』

ランク:EX 種別:対人宝具 レンジ:自分自身 最大捕捉:一人

永遠の二番手って事はどんなことでも二番目くらいに上手くやれるってことなんだぞ すごいんだぞ

ゲーム開始時にサンプル鯖の内ランダムで選ばれた一つにステータス、レベル、クラス、宝具が変化する

この抽選は毎日の朝、また戦闘時の1プロセスごとに再度行われる

1d40 英霊早引き表(メカ丸は1カウント)

1:まどか 10:戦女 20:レオパルドン(四次) 30:伊藤誠 40:ライチ

日吉若 アグレッシブベースライナー(アーチャー) 風属性

LEVEL2=22 点

筋力 E(1+魂喰い 1):3

敏捷 B(5+1 魂喰い+1):10

耐久 EX(9+魂喰い 2):260

魔術 E(1):1

天運 E(1+魂喰い 1):0

宝具 C(5):150

『固有結界・テニスコート』100

戦闘開始時自動発動

自身の攻撃に戦闘力×5 倍ダメージを加算

自身のみ令呪を含む撤退不可

両プレイヤーは毎自ターン 25 魔力消費

『下克上だ！！』50

相手との英霊 Lv 差×10 倍(相手の方が高い場合のみ)のダメージを与える

三木 クラス:セイバー

LEVEL1(21 点)

筋力 D+(2+2)※属性とクラス特性により+2

敏捷 D(3)

耐久 C(5)

魔術 E(1)

天運 E(1)

宝具 A(9)

パラサイト 100

『この「種」を食い殺せ』という命令を受けた寄生生物

魂喰いの効果 2 倍+選択可能

「後藤」100

この宝具は魂喰いを規定回数達成した上で三木が令呪を使用したもしくは使用していた場合解放される

サーヴァントの宝具を後藤のものへと変更し筋力・敏捷・耐久・宝具のステータスが上昇

後藤 クラス:セイバー

ステータスは三木と同様だが各種強化あり

パラサイト 100

三木のものと同様

「後藤」200

1 つの肉体に 5 体とそれを統括する 1 体、計 5 体の寄生生物が寄生する事で生まれた最強のパラサイト

筋力での攻撃に常時貫通効果を付与した上で

下記の効果を宝具として発動可能だが発動時の消費魔力は 150

・筋力&敏捷倍化 5 ターン、受けるダメージを 5 ターン 50 減少、連撃(筋力)

スレイン : LV10 = 30 点 ライダー

筋力 E(1) 1 → E+ 3

敏捷 EX(10+1) 26

耐久 C+(6) 120 → B 140

魔術 E(1) 1 → E+ 2

天運 E(1) 0

宝具 EX(11) 300

『未来予測』相手の決めた戦闘の行動を確認し、その後に自身の行動を決めることができる(割り振り 220、発動自由魔力消費 25 のパッシブ)

『機銃/ブレード』80 ダメージ(割り振り 80)

プロメテ (ランサー)

LEVEL10=30 点

筋力 A(9):35

敏捷 D(1+2):8

耐久 B+(7+1):160

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 EX(11):300

パンドラ (キャスター)

筋力 E(1):1

敏捷 E(1):6

耐久 B+(7+1):160

魔術 A(9):19

天運 E(1):0

宝具 -(0):0

コンビネーション 200

キャスターのクラス特性を併せ持つ

また、戦闘開始時または行動順を消費して、味方キャスターを加勢させられる(魔力消費 100)

ランサーとキャスターのうち一方が耐久 0 以下になっても行動不能になるだけ

他方が生存すれば戦闘終了後に魔力で回復可能

また一方が逃走・令呪撤退した場合、他方も追従する

ランサーのステータス成長はキャスターにもそのまま反映される

呪われた最終楽章 70

2 プロセス目以降、キャスターが生存しているときに使用可能な合体技(魔力消費 35)

キャスターが相手 1 人を魔術で拘束する

相手は 2d 敏捷>20 を振り、成功したら回避できる

(このダイスは相手だけが宝具や礼装で操作できる)

失敗したら拘束され、ランサーの追撃で 140 ダメージ

なお行動選択から発動までにキャスターが行動不能になった場合不発になり、行動順を浪費する

連撃 30

キャスターの行動にも適用可能

モンテズマ LEVEL10

[筋・敏・耐・魔・運・宝]

a9+1 d3+1 b7+1 e1 e1 a9

生贄の祭壇(50)

敵を襲撃場合、または魂喰いを行った時礼装が+1 される。

その代わり3 日毎に必ず襲撃を行わなければならない。

ジャガー戦士(150)

礼装の名前がジャガー戦士に切り替わる。

礼装の数だけ追加で筋力攻撃が行える。この攻撃では礼装は消費しないがダイスの半分を下回った場合攻撃に使用した礼装は消滅する。この効果はパッシブであり魔力を消費しない。

デスドレイン Lv5 三重属性(火・風・地) マスター技能・一般人『シナリオに一度だけ即座に撤退可能』

マスター:ゴトー・ボリス

サーヴァント:ダイコク・ニンジャ

筋力 E(0+1):1

敏捷 EX(9+1+ライダー 1):27

耐久 D+(3+1):90

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 EX(11):300

デメリット

魔力が0 以下、もしくは1000 以上になると即死する同盟・停戦協定など他陣営と協力できない
夜行動は魂喰い固定

アンコクトン・ジツ 300(宝具調査されたら一括で出すため)

アンコクトン 100

100 ダメージ宝具

追加・令呪が0 になった時全体攻撃になる

アンコクトン 100

蘇生宝具 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)

アンコクトンが傷を埋めて回復する

アンコクトン 100 オリジナル宝具

絆ダイスや魂喰い時に魔力+50 代わりにステータス上昇なし

魔力1000 以上で脱落した場合聖盃を汚染する(RP だけで特にゲーム的な影響はない)

(50)

ペイン外道 アーチャー

ペイン長門 LV5

筋 E 1

敏 E 1

耐 E 1

魔 E 1

運 A 9

宝 EX 11

輪廻眼・外道 300 パッシブ

このサーヴァントを含めた最大 7 体を所持、操ることが出来る(1 日に動かせるのは畜生道か令呪のサポート無しだと 3 体まで)

ペインはそれぞれ朝開始時にどれを使うか決める

運を使用する判定の場合、長門が朝に起動されているなら使用することができる

天道以外は全て LV1 固定、かつ宝具ランクは E 固定となる

それぞれ動かした分魔力は消費する(3 体動かした 30)

陣地から移動不可(襲撃は可能)

行動は基本どれだけ人数がいても 1 とし、戦闘時は戦闘中フィールドにいる現時点のペインの数によって行動回数が変わる

敏捷による回避ダイスは一番高いのを指標とする

このサーヴァントが殺害された時点で敗北となる

外道・輪廻天生の術(フレイバー)

このサーヴァント脱落時、任意で発動可能

今まで死んだサーヴァント以外の PC や NPC を蘇らせる この効果は如何なる効果をもってしても妨害する事はできない

輪廻眼(フレイバー)

ある別世界、侵略者たる宇宙人達が所持していたモノで、同時にそれら宇宙人達を封印した逸話も残されている魔眼

真なる使い手が使えば星すら生み出し、時の干渉すら自由自在に行うことが出来るという

アルテミット・ワンの一角にして人類悪の一面も兼ね備えた大筒木カグヤを封印した事から、対侵略者兵器としての可能性も兼ねる

現在では岩永琴子が所持

ペイン天道 LV15 バーサーカー

筋 E→D+(-)0

耐 A→EX(B+)8

敏 B+(B)7

魔力 EX(A+)10

運 E(-)0

宝具 EX(A+)10

天道 130 魔力を 2 倍にして魔術による連続攻撃、その後相手の敏捷を下げる

地爆天星 170 ペイン 5 体が戦闘不能になった際解禁 220 ダメージを相手に与える

ペイン餓鬼道 LV1 セイバー

筋 E+(-) 0

耐 B 7

敏 EX 11

魔 E 1

運 E 1

宝具 E 1

封術吸引 100

相手が宝具か魔術を使用した場合無効にして受けるダメージ/2 魔力を回復できる

筋力攻撃には効果を発揮しない

ペイン畜生道 ライダー LV1

筋 E 1

耐 E 1

敏 B 7

魔 EX 11

運 E 1

宝具 E(-) 0

口寄せ・畜生道 100

戦闘開始前に発動可能

他のペインを召喚する

ペイン地獄道 キャスター

筋 E 1

耐 B+ 8

敏 E 1

魔 A 9

運 E 1

宝具 E 1

口寄せ・獄閻王 100

魔力回復と一緒に

ペイン人間道 アサシン

筋 E 1

耐 EX 11

敏 E 1

魔 C+ 6

運 E 1

宝 E 1

吸魂の術 20 追加調査と一緒に

ダイス操作 50

筋力弱体化 30

ペイン修羅道 ランサー

筋 E 1

耐 EX 11

敏 A(C+) 6

魔 E 1

運 E 1

宝具 E 1

修羅の攻

相手に 100 ダメージを与える

エリーゼ LEVEL2=22 点 消費魔力 20

筋力 E(1):1

敏捷 B+(7+1):13

耐久 E(1)60

魔術 E(1):1

天運 E(1):0

宝具 EX(11):300

布都御魂 200

戦闘開始時、耐久 60 の置き物を 2 つ召喚する(魔力消費 100)

本体の耐久が 0 になっても、耐久 1 以上の置き物が 1 つ以上ある限り行動・戦闘を続行する

その状態で戦闘が終了する時、本体の耐久を 1 回復する

すでに耐久 0 の本体や置き物に再度攻撃される場合、その攻撃は耐久が 0 でないものへ向かう

すでに耐久が 0 になっている本体や置き物は後から礼装で回復できない

リザレクション 100

各プロセス終了時、次のプロセスへ移行する場合に発動できる

耐久が 0 の本体または耐久が 0 の置き物を 2 体まで蘇生・全回復する

魔力消費は耐久の回復量の合計と同値

セフィロス セイバー LV10

筋力:B+→A+

耐久:B

敏捷:E

魔力:E

運:E

宝具:EX

最強のソルジャー 200 戦闘開始前に発動、筋力を 3 倍。消費は 100。

閃光 100 カウンター。筋力による反撃を行う。

[情報] セフィロス : スキル

単独顕現 EX

サーヴァントではなく、完全なる個としてこの世界に存在する。

マスターのミョのステータスとは別に、セフィロスとしてのマスターステータスを持つ。

性質・J-E-N-O-V-A

ミョがサーヴァント・セイバーと思い込んでいるセフィロスは、ジェノバ細胞で作られたセフィロスの分身である。

セフィロス本体は、「北の大空洞」と呼ばれる場所に鎮座し、星を食らう瞬間を待ち望んでいる。

星が意思を持つこの世界において、その星を喰らい尽くす絶対的捕食者。

それが、ジェノバ。

土地に、未公開で『北の大空洞』が追加される。

北の大空洞の存在に何かの手段で気づき、調査する事が出来ればセフィロス本体に手を伸ばす事ができるかもしれない。

タイプジェノバ・セフィロス(本体) ライフストリームのアルテミット・ワン Level??

筋力:EX

敏捷:B+

耐久:EX(実数値 1000)

魔力:EX

天運:B

宝具:EX(実数値 600)

単独顕現:EX

単独でこの世界に存在可能。

魔力、戦闘力、属性と言ったマスターに必要なステータスを全て所持する。

この際魔力は500、戦闘力は10、属性は架空元素となる。

そして、分身の運用および本体の維持に使う魔力は一切払わない。

しかしマスターでもサーヴァントでもない為令呪は存在しない。

また、本体が受けたダメージは魔力の消費などで回復することが一切できない。一度受けたダメージは残り続ける事になる。

本体は北の大空洞から動くことができない。

『北の大空洞』は大霊地と同等の効果を持つ土地として扱う。

セフィロス(本体)は、セイバー・セフィロスと全く同じ能力を持つフォーリナー・セフィロスを無限に生産可能。(同時に二体以上の運用は不可能)

……たまたに、フォーリナー・セフィロスを生産した際にほぼ同ステータスの『兵士の思い出』が生産される。

何度倒されても北の大空洞からフォーリナーをばら撒くことができる。

フォーリナー・セフィロスは脱落した他のマスターなどと契約する事が可能。

他のマスターと再契約したフォーリナーは本体に危害を加えない範囲で完全にマスターのサーヴァントとして扱われる。『兵士の思い出』は本体に危害を加えることも可能。

また、『ミョ』やその他マスターの管理下に置かれていない分身や本体は同盟、礼装の使用が不可能となり、『魂食い』を行った場合確定で露見する。

思い出(EX)

『兵士の思い出』から受ける攻撃は、そのダメージが五倍になる。

以下は本体のみが使用可能な宝具。

『星崩す隕岩(メテオ)』

ランク:EX 種別:対星宝具 レンジ:??? 最大捕捉:???

黒マテリアが北の大空洞にある場合に、いつでも使用可能。

全員に地球に巨大隕石が接近する事が通知される。

それから三日後に地球は滅ぶ。

滅ぶのを止める為には、白マテリアを使用してメテオを阻止するしかない。

『超新星爆発(スーパーノヴァ)』

ランク:EX 種別:対界宝具 レンジ:??? 最大捕捉:???

一戦闘につき一度のみ使用可能。

ダメージ(200)+弱化(50)+貫通(50)

choice で耐久以外の相手ステータスをランダムで下げる。

『究極幻想(ファイナル・ファンタジー)』

ランク:EX

固有結界。

燃え盛る山村、魔晄都市、星の体内。

彼を構成する『思い出』をその場に投影、世界を塗り潰す。

固有結界の風景そのものは彼がどの思い出をフォーカスするかで変わる。

固有結界展開中、筋力が2倍になり、『八刀一閃』を使用可能になる。(200)

『八刀一閃』

ランク:EX 種別:対人宝具 レンジ:至近 最大捕捉:1人

連撃(30)+ダメージ(70)。

筋力攻撃を行うと同時に固定値70ダメージ。

固有結界展開時にしか使用不能。

(60)

明石 : LV1 = 21 点

筋力 E(1) 1

敏捷 D(2+1) 8

耐久 C(5) 100

魔術 E(1) 1 →E+

天運 E(1) 0 →D

宝具 EX(11) 300

『工作艦・明石』強化礼装×6(割り振り300)

この効果で作成される礼装は『艦装』の名称となり、『礼装作成』に利用する事はできない。

(クラスがキャスター以外の場合、この宝具が使用可能な限り、一日の終了時に礼装を一つ得る。)

～以下フレーバー～

ランク:EX 種別:対物宝具 レンジ:- 最大捕捉:-

あらゆる艦船・艦装の修理工事が可能だった「移動する海軍工廠」としての機能が宝具となったもの。様々な艦装を生み出し、修理することができる。しかし、明石本人には使える艦装に制限がある。