

shin armedier exists for graph nealer and a bearing in the breacht change by the

# 目次

目次	P. 001
はじめに	P. 002
キャラクター	P. 004
PCの作成	P. 005
クイックスタート	P. 005
サンプルキャラクター「サーヴァント」	P. 006
サンプルキャラクター「マスター」	P. 020
コンストラクション	P. 034
スキル	P. 036
《プラススキル》	P. 037
〈マイナススキル〉	P. 040
<b>〔サポートスキル〕</b>	P. 043
宝具の作成	P. 044
固有武装の作成	P. 045
宝具専用《プラススキル》	P. 045
宝具専用〈マイナススキル〉	P. 045
行為判定	P. 046
戦闘	P. 048
短期戦闘	P. 051
ゲームの進行	P. 052
令呪の契約	P. 054
コネクション	P. 055
GMとシナリオ	P. 056
聖杯戦争の舞台	P. 060
サーヴァント用キャラクターシート	P. 062
マスター用キャラクターシート	P. 064
戦闘管理シート	P. 066
あとがき	P. 067
奥付	P. 068

ta common to

# はじめに

### 『Fate/Overflow』とは

「Fate」シリーズの世界観を使って、自分たちだけのオリジナルのキャラクターを作成し、聖杯戦争を再現して遊ぶTRPGの基本ルールブックです。

### TRPGとは

TRPGとはテーブルトークロールプレイングゲームの略であり、その名の通り参加者が卓上の会話によってそれぞれの役柄を演じて物語を楽しむゲームです。ロールプレイングゲーム(以下RPG)と聞くと、「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」のようなコンピューターRPGを思い浮かべる方も多いかと思われます。TRPGはその原型になった遊びで、ゲーム機やゲームソフトは使用せず、ルールブックと数枚のキャラクターシート・筆記用具・サイコロ、これらと会話によってゲームは進行します。ゲームの司会者であるゲームマスター(以下GM)が、その場の状況を説明し、ゲームの参加者であるプレイヤーがそれに対して自身のキャラクターがどのように動くか説明します。GMはその行動の結果や、対峙するキャラクターの反応を述べます。このようにゲームは続いていきます。

同じ状況におかれても、GMやプレイヤー、演じるキャラクターによって反応は全く違うものになるでしょう。それこそがTRPGの醍醐味です。そして、GMとプレイヤーが協力して、自分達の好きなように紡いだ物語は、ゲームに参加した全員の心に残る事でしょう。皆さんが最高の物語を共有できる事を願っています。

### LFateとは

2004年にTYPE-MOONから発売された伝奇活劇ビジュアルノベルゲーム「Fate/stay night」から始まった一連のシリーズ。シナリオライターの奈須きのこが学生時代に執筆していた小説がもとになっており、「月姫」「魔法使いの夜」等と世界観を同じくした所謂、奈須きのこワールド、作品の1つ。翌年に販売されたファンディスクを始め、小説や漫画、映画等ジャンルを問わず現在も尚精力的に関連作品の製作が行われています。

### ■ゲームに必要なもの

### ▼ルールブック(本書)

GMは必ず1冊用意してください。プレイヤーも1人1 冊持っていると便利です。

### ▼シート類のコピー

キャラクターのデータを記録するキャラクターシートを 人数分。必要であればスキルなどの一覧もコピーしておく と便利でしょう。

### ▼サイコロ

普通の6面体のサイコロを1人最低3個ずつ用意してください。更に多くあれば遊びやすくなるでしょう。

### ▼筆記用具

書き直すのに便利なので、鉛筆やシャープペンシル、そ れに消しゴムを用意してください。

### ▼仲間

TRPGは1人では遊べません。一緒に遊んでくれる仲間を集めましょう。このゲームでは、GMが1人+プレイヤーが4人または6人がベストです。

## ■TRPG用語

# **▼GM** (ゲームマスター)

ゲームの審判役にして、物語の語り部。ゲーム中の演出 やデータ処理、ルールの裁定を行います。

### ▼プレイヤー

GMと一緒に遊ぶ仲間たち。1人1PCを作り、そのキャラクターを自在に演じて物語を紡いでいきます。

### ▼キャラクター

ゲーム内に登場する人物たちの総称です。

### **▼PC** (プレイヤーキャラクター)

プレイヤーが演じ、その分身となるキャラクターです。

### **▼NPC** (ノンプレイヤーキャラクター)

NPCとはノンプレイヤーキャラクターを略した言葉で す。PCではない、GMが管理するキャラクターをNPC と呼びます。

### ▼ランク

キャラクターの能力や技能の評価を表します。ランクは 高い順にEX・A・B・C・D・Eの6段階で、高いほど その分野で秀でている事を意味します。

### $\nabla$ ND6+X

6面体のサイコロをN個振って、全ての出目を合計した 数値にXを足した数値を算出します。

# ■Fate作品の用語

### ▼聖杯戦争

あらゆる願いを叶えるという万能の願望機「聖杯」を求 め、7人の魔術師が、サーヴァントと呼ばれる使い魔を使 役して行われる戦いの事です。他の6組が脱落し、最後に 残った1組が、聖杯を手にする権利が得られます。

### ▼聖杯

あらゆる願いを叶えるという、最高位の聖遺物。膨大な 魔力の器で、脱落したサーヴァントの魂を魔力に変換し、 6騎分溜まった時点で起動、その魔力をもってあらゆる奇 跡を可能とします。また、マスターを選出し、英霊をクラ スに当てはめて招くのも聖杯が行います。

### ▼サーヴァント

聖杯の助けにより召喚され、使い魔となる英霊。本来な ら人間が使役できるような存在ではなく、聖杯戦争のマス ターのみ例外的に契約できます。本質は霊であるため、全 盛期の姿で召喚されます。しかし、現界の条件として「令 呪による命令権への服従」、「クラスへの適合」、「依り代と してのマスターの魔力供給」を必要とします。

聖杯戦争の舞台における高い知名度は、それだけ信仰を 集めている事になり、能力に補正がかけられます。

真名が知られると、伝承から弱点を割り出される危険が あるため、普段はクラス名で呼ばれます。

基本的に人間が敵うような存在でないうえに、宝具とい う強力な概念武装を有しています。

### ▼英霊

生前英雄であった者の霊。死後も人々の信仰を集めた事 により神格化され、輪廻の輪から外れ不変となった存在。 人々の理想で編まれているため、実在したとは限りません。

### ▼クラス

セイバー(剣の騎士)、アーチャー(弓の騎士)、ランサー (槍の騎士)、ライダー (騎乗兵)、キャスター (魔術師)、 アサシン(暗殺者)、バーサーカー(狂戦士)の7つが存在し、 英霊を適合するクラスに当てはめる事でサーヴァントとし て現界します。また、英霊はクラスに収まる事でクラス固 有の特徴を習得(キャスターの「陣地作成」やバーサーカー の「狂化」)、更にその時代や聖杯戦争のシステムに関する 知識が与えられます。

### ▼宝具

サーヴァントが持つ固有の武装。生前の偉業が具現化し た物。宝具の名を明かす事で「真名開放」という宝具の秘 められた力を発揮する事ができます。

and the magic of measuring change by long shull are praye a faith beater and a page

### ▼マスター

サーヴァントと契約し、聖杯戦争に参加する7人の魔術 師。令呪を有し、サーヴァントを使役・制御します。また、 聖杯戦争中はサーヴァントのパラメータを把握する能力が 付与されます。

### ▼魔術師

マナと呼ばれる外界の魔力、またはオドと呼ばれる術者 の体内の魔力を用いて、人為的に神秘・奇跡を再現する行 為を魔術と呼びます。その魔術を学ぶ者が魔術師です。一 般人との最大の違いは魔力を生成できる事です。突然変異 でもない限り、基本的には一代ではなれず、血と歴史を重 ねて魔力と知識を高めていきます。現代社会とは相容れず、 世に隠れ忍ぶ異端者であると同時に、生涯を「万物の始ま りにして終焉」という「根源の渦」の探求に捧げるという 研究者的人物が多くを占めます。

### ▼台帳

聖杯からマスターに与えられる、自らのサーヴァントに 対する絶対命令権。全体で21画あり、各マスターに3画 ずつ与えられます。令呪を持つ証として、各マスターごと に形の異なるアザのような印が体のどこかに浮かび上がり ます。この印はマスターとしての証であり、命令権を1回 使用するごとに 1 画消失します。これが無くなるとサー ヴァントとの契約が切れてしまいます。契約については「令 呪の契約 (P. 054)」を参照してください。

### ▼魔術回路

魔術を使うための擬似神経であり、魔術師になるための 絶対条件。魔力を魔術に変換する装置。

### ▼魔法

科学等の他の技術では再現不可能な神秘。かつては多く の魔法が存在しましたが、文明の発達により再現可能とな り、魔術へと格下げされました。現在、魔法使いは世界で も数えるほどしか確認されていません。

### ▼魔術協会

世界規模の、魔術師による自衛集団。本部はロンドンの 「時計塔」。魔術の研究・教育機関としての面も持ちます。 根源の探求と神秘の秘匿を第一としています。

### ▼聖堂教会

キリスト教カトリックの中で、教義にない異端を狩る事 に特化した組織。代行者等の強力な戦力を有し、人外にとっ ての天敵。

聖杯戦争では、基本は中立、監督役を派遣して運営・有 事の際の事態収束と情報操作・脱落者の保護等を行います。

measuring the present

shul or prayer

PCとはプレイヤーの分身となる存在です。 PCはプレ イヤーがGMに「~します」と宣言する事で自由に動かす 事ができます。PCが何かを話したければ、PCの発言と してプレイヤーがそのまま話せば良いのです。

ここでは、キャラクターの作成方法について説明します。

# **■ステータス**

キャラクターが持つデータを各項目ごとに説明します。 このデータを決めていく事で、そのキャラクターがどんな 人物なのかが明確になっていきます。

### ▼主能力値

キャラクターの基礎的な能力の高さを表す項目です。

○【筋力】

力の強さを表すランクです。

○【耐久】

肉体的・精神的な我慢強さを表すランクです。

○【敏捷】

動きの俊敏さや周囲の状況を察知する感覚の強さを表 すランクです。

○【魔力】

魔術の扱いの上手さを表すランクです。

○【幸運】

運の良さや魅力を表すランクです。

○【宝具】

所持する宝具の強さを表すランクです。

### ▼副能力値

キャラクターの副次的な能力の高さを表す項目です。

○【知名度】

サーヴァントのみが持つステータスで、召喚された英霊 がその地でどれだけ知れ渡っているかを表すランクです。 多くの人間に信仰されている事が英霊の力になります。

change bu feng chni ar pray

O [HP]

攻撃に耐えられる強さを表します。

### O [MP]

魔力の総量を表し、スキル使用のコストになります。

○【回避力】

攻撃を避けたり、弾いたりする能力のランクです。

○【対魔力】

自身に対する魔術に対する抵抗力のランクです。

# ▼スキル

キャラクターの持つ特徴や能力を表す項目です。

○ 《プラススキル》

キャラクターの有利・得意な面の特徴や能力です。

○ 〈マイナススキル〉

キャラクターの不利・不得意な面の特徴や能力です。

○ [サポートスキル]

他の行動と合わせて使用する補助的な動作です。

### ▼パーソナリティ

キャラクターの名前や性格、見た目を表す項目です。

○【クラス】

サーヴァントのみが持つステータスです。召喚された サーヴァントはセイバー、アーチャー、ランサー、ライダー、 キャスター、アサシン、バーサーカーの7つのクラスのう ちどれか1つになります。

○ [真名]

サーヴァントのみが持つステータスです。英雄としての 真の名前です。

○【名前】

マスターのみが持つステータスです。必ずしも本名であ る必要はなく、通り名などでも構いません。

○【性別】、【身長・体重】、【年齢】

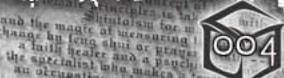
必ずしも正確な情報である必要はなく、「20代に見 える」など、見かけでの情報でも構いません。

O[PP]

パーソナルポイントの略で、キャラクターの才能や経験 置をまとめて数値であらわしたものです。この値が高いほ ど能力の高い人物だという事を表します。

magar of measuring the present

nace he seem who ar penger exists with healer and a panetic medium hough the apprinted inho makes a



### ○【属性】

各PCの精神的な傾向を表します。

社会的な善悪の方針である「重んじる方針」と、個人的 な善悪の方針の「性格」の組み合わせで決まります。

表記の例:「秩序・善」、「混沌・中庸」

### 「重んじる方針」

### 秩序

社会的秩序、ルールに肯定的です。ルールに肯定的で あるという事は、社会を維持するための必要悪を受け入 れるという事につながる場合もあります。

### 混沌

社会的秩序、ルールに対して否定的です。それは束縛 からの解放や自由を肯定する事であり、人間感情におい ては必ずしも邪悪とは限りません。

### • 中立

社会的秩序、ルールに対して積極性がありません。ど うでもいい事だと思っていたり、自分にとって良い面は 肯定し、悪い面は否定したりします。

## 「性格」

自分なりのルールを持ち、それを遵守する姿勢を表し ます。「秩序・善」のようにそれが社会的な正義と合致す れば聖人君子的な姿勢となり、「混沌・善」のように、社 会的な正義とは合致しなくとも、自分にとって大事なも のを大切にするといった姿勢で現れます。

目的のためには手段を選ばない等の無軌道な姿勢を表 します。往々にして、その手段は血生臭いものになりが ちな傾向があります。

### 中康

善悪に偏りがない姿勢を表します。積極的に他者を助 けたいとも思いませんが、見捨てたいとも思わなかった り、どんな人物や方針でも受け入れる代わりに、切り捨 てる事も良しとする性格だったりします。

# PCの作成

# ■PCの作成

PCの作成には「クイックスタート」と「コンストラク ション」の2種類あります。

# **▼**クイックスタート

PCを作成する時間が短く、簡単にできるので、直ぐに 遊びたい場合や初めて遊ぶプレイヤーはこちらをおすすめ します。

### ▼コンストラクション

一からPCのデータを決めて作成します。「クイックス タート」に比べるとやや時間はかかりますが、完成したP Cは自分だけのオリジナルのキャラクターとなり、大きな 愛着が湧くでしょう。慣れてきたプレイヤーにはこちらを おすすめします。

# クイックスタ

クイックスタートでのキャラクター作成は、以下の手順! で行っていきます。

### ■クイックスタートの流れ

- 1. サンプルキャラクターの選択
- 2. パーソナリティの変更
- 3. PCの完成

## 1. サンプルキャラクターの選択

本書では、マスター7人、サーヴァント7人の計7組 14人のサンプルキャラクターが用意されています。 まずは難しく考えず、イラストや雰囲気が気に入ったキャ ラクターを選んでみると良いでしょう。

### 2. パーソナリティの決定

選択したサンプルキャラクターのパーソナリティを決定 します。【名前】や【性別】、【身長・体重】、【年齢】、【属性】 を変更する事ができます。

サーヴァントの【クラス】、【真名】は変更する事ができ ません。

# 3. PCの完成

1、2を終えたら、キャラクターシートにデータを書き 写します。これでPCの完成です。

accepted in taken in mitt

the magic of measuring the present

tion for many pegra.

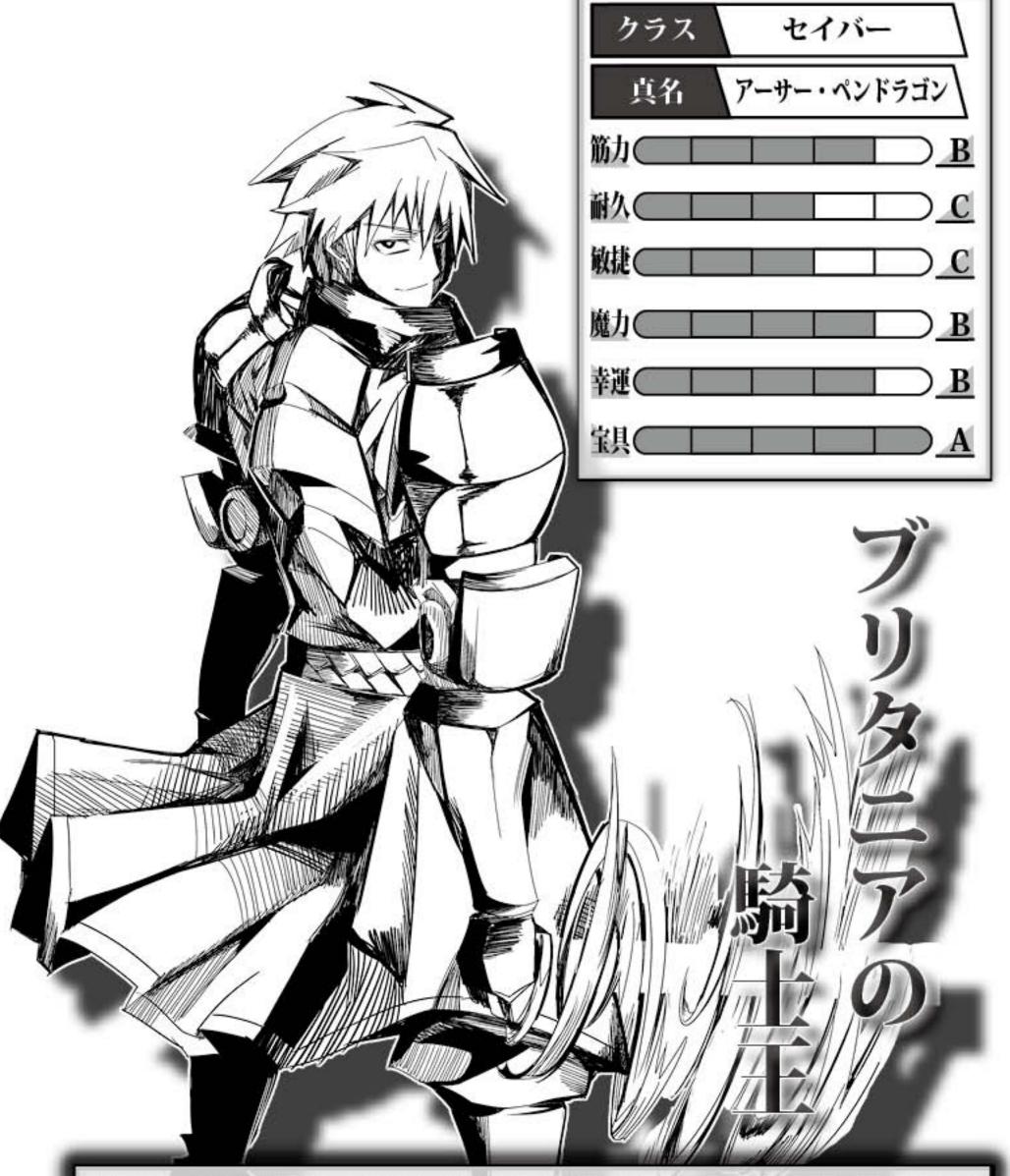
and the magic at measuring to change by long shut ar prayer a faith bealer and a payer

although the specialist who makes

# shire the phenomenant share that make can change and image say that make can cause has decided in the contexts and has decided in the contexts after a superior what external and present that a superior what external and present that calculated and has being that the contexts are present that external and present the contexts are present that external and present the contexts are present that external and present the contexts are present that the contex

shur desprayer exists the present change by is

although the specialist up to a comparing



キミは七騎のクラスのうち、「最良のサーヴァント」と呼ばれるセイバーのサーヴァントとしてこの聖杯戦 争に召喚された。そのクラスに恥じぬ、最高の剣と技がキミにはある。真名は『アーサー王物語』のアーサー・ ペンドラゴンだ。普段は宝具を「風王結界(インビジブル・エア)」で隠し、必殺のタイミングで「約束され た勝利の剣(エクスカリバー)」を発動すれば、もはやキミの前に立っている者はいないだろう。

is common in

### ■主能力値

-	-	-	_	-	_	_	-
	34	100	c		Ю	Ю	а
, n	計		t)				

名前	能力値	PP
【筋力】	В	15PP
【耐久】	C	1 0 P P
【敏捷】	C	10PP
【魔力】	В	15PP
【幸運】	В	15PP

# ■副能力値

### 小計:[-21PP]

shul ar prayer exists the present change by the faith healer and a panch

名前	能力値	PP
【知名度】	A	-50PP
[HP]	100 (パック適用)	0 4 P P
[MP]	150 (パック適用)	07PP
【回避力】	C (3)	12PP
【対魔力】	A(5)(パック適用)	0 6 P P

# **■**《プラススキル》

4 4 7 7		F 0	
小清	7000	ECC - COL 10	PP]
1000			AP 1627 1530

2	名前		説明			
サーヴァントパック	「セイバー」	各能力値に全	て加算済み。詳細は	P. 034参照	2 0 P P	
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP	
《騎乗》	B(パック適用)	1 6	【敏捷】	【並】	0 6 P P	
《魔力放出》	A	-	【魔力】	【難】	1 5 P P	
《カリスマ》	В	1 6	【幸運】	[並]	08PP	
《礼儀作法》	E	1 3	【耐久】	【易】	0 1 P P	

## ■〈マイナススキル〉

			-			-
м			100	 100	7 17	P
,	100					_
-	-	-				

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PΡ
〈騎士道精神〉	A (パック適用)	0.7	【耐久】	【難】	-09PF
〈好奇心〉	В	0.8	【耐久】	【易】	-04PF
〈くいしんぼ〉	D	10	【耐久】	[易]	-02PP
〈罪悪感〉	D	1 0	【耐久】	[易]	-02PF

### ■ [サポートスキル]

C COL	20	TO.	2	n	DI
小清	п	· O	.5	Р	P 1

名前	説明	P P
[フェイント]	命中-1、達成値+2	0 3 P P

## ■宝具1「約束された勝利の剣(エクスカリバー)」

41.7L	FA	OB	DI
小計:	14	UP	

名前	説明	P P	
形状	剣		
判定能力値	【敏捷】	0 0 P P	
ダメージ	【筋力】(4 D 6)	0 0 P P	

# ▼宝具能力1-1「風王結界(インビジブル・エア)」

# ▼宝具能力1-2「約束された勝利の剣(エクスカリバー)」

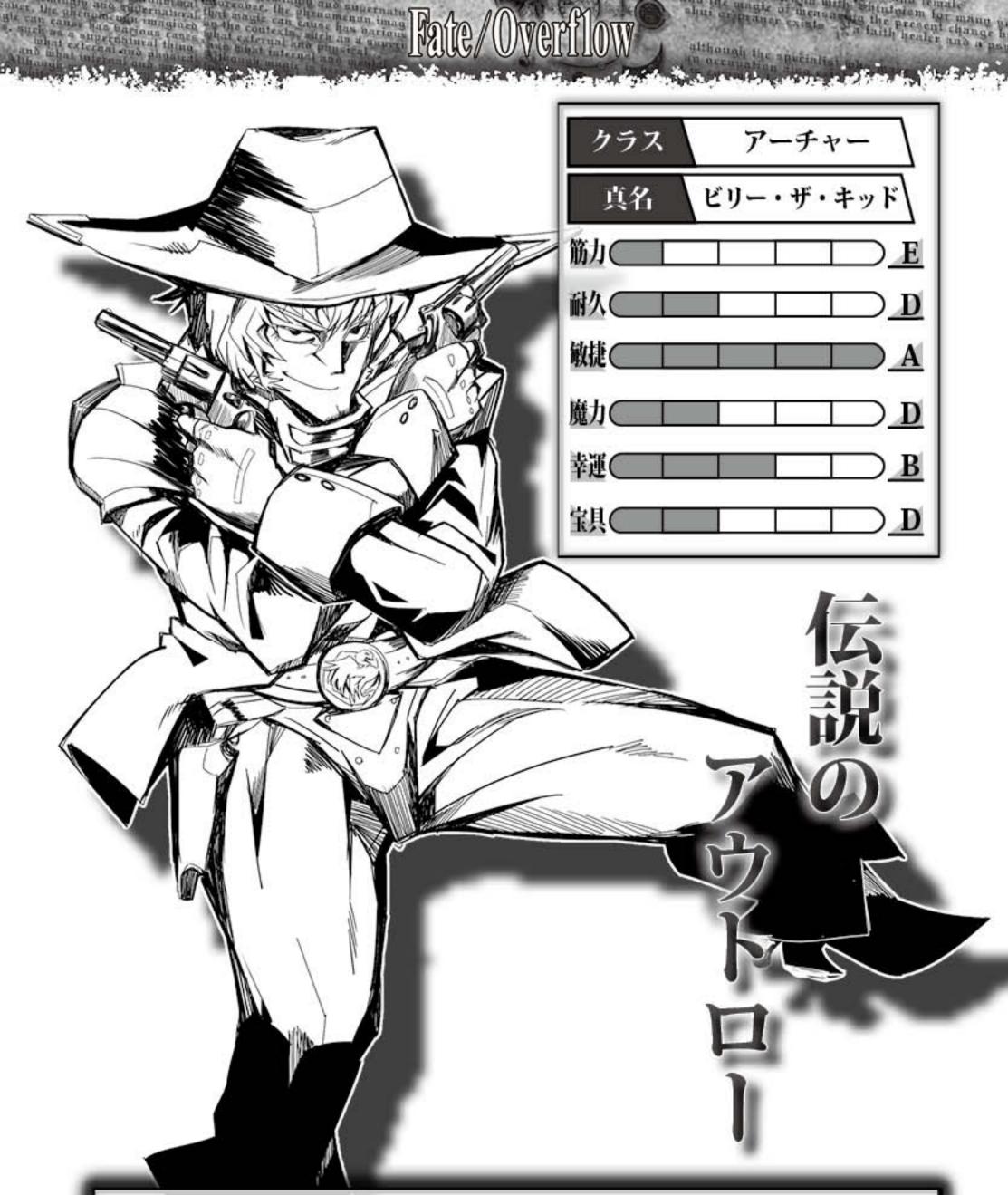
名前	説明	PP
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	1 5 P P
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	3 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【敏捷】+1(A)	05仮想PP
《真名開放不要》	真名開放宝具 ペナルティなし	10仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

名前	説明	PP
【宝具ランク】	A [仮想PP50]	25PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	5 0	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	A (18D6)	50仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度のみ	-05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

before properties in taken in with a life many properties the means in with a life many placement the present will heater and a papetic medium.

a occupation also exists where a tear of the means at the present of th

shur desprayer exists the present change by to



なにも人のため、世間のために活躍した者だけが英霊じゃあない。ビリー・ザ・キッド――キミのように その生き様が讃えられ英霊となった者もいるのだ。聖杯戦争? アーチャー? なに、いつも通りだ。やり たい様にやってやろうじゃないか。たとえどんな敵が現れようと、キミの射撃より速く動けるものなどあり はしないのだから。キミの相棒、コルトM1877は今日もゴキゲンだ。「神鳴る左掌 (ライトニング=レフ ト)」を叩きこんでやれ。初撃をもしも耐えたなら、更に、更に、相手が動かなくなるまで撃ち続けるまでだ。

himciples is tal

### ■主能力値

### 小計:[45PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	Е	0 0 P P
【耐久】	D	0 5 P P
【敏捷】	A	2 0 P P
【魔力】	D	0 5 P P
【幸運】	В	15PP

# ■副能力值

# 小計:[-11PP]

- 100		The state of the s	
Г	名前	能力値	PP
Г	【知名度】	С	-30PP
	[HP]	110 (パック適用)	08PP
	[MP]	100 (パック適用)	03PP
	【回避力】	D (2)	08PP
	【対魔力】	D(2)(パック適用)	0 0 P P

# **■**《プラススキル》

100	1		TE:	200	D	DI	
	100	// •	0	4	-	-	

名前		説明			PP
サーヴァントパック	「アーチャー」	各能力値に全	て加算済み。詳細は	P. 035参照	20 P P
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《武器習熟「拳銃」》	A	2 1	【敏捷】	【難】	15PP
《単独行動》	B (パック適用)	$\square \longrightarrow \emptyset$	<del></del>	【並】	0 6 P P
《踊り「ファンダンゴ」》	В	2 0	【敏捷】	【易】	0 4 P P
《先制攻擊》	C	1 9	【敏捷】	【難】	0 9 P P

## ■〈マイナススキル〉

小清	 r	0	C	D	DI
100		v	o	Г	

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈喧嘩っ早い〉	С	0.7	【耐久】	【易】	-03PP
〈好色〉	C	0 7	【耐久】	【易】	-03PP
〈騎士道精神〉	D (パック適用)	0.8	【耐久】	【難】	0 0 P P

## ■ [サポートスキル]

### 小計:[03PP]

名前	説明	P P
〔居合い抜き〕	リアクションでも通常攻撃	0 3 P P

### ■宝具1「コルト M1877」

### 小計:[35PP]

名前	説明	P P
形状	拳銃	
判定能力値	【敏捷】	0 0 P P
ダメージ	【敏捷】(4 D 6)	0 5 P P

# ▼宝具能力1-1「神鳴る左掌 (ライトニング=レフト)」

# ▼宝具能力1-3「神鳴る左掌 Ct\_3

м		Control of the Contro					
,		トニング			A sle v	1 10 1	a
и	-7 A	h - //	7 - 1		7117	N 4 1	
	1000 -00-00 1			-	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		

名前	説明	PP
【宝具ランク】	D [仮想PP20]	10PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	E (6D6)	10仮想PP
《リアクション》	反擊使用可能	05仮想PP

名前	説明	PP
【宝具ランク】	D [仮想PP20]	10PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	D (9D6)	20仮想PP
《併用》	同時使用可能	05仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度のみ	-05仮想PP
〈連結式能力〉(1-2)	《併用》専用	-05仮想PP

# ▼宝具能力1-2「神鳴る左掌 Ct 2

## (ライトニング=レフト カウント2)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	D [仮想PP20]	10PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	D (9D6)	20仮想PP
《併用》	同時使用可能	05仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度のみ	-05仮想PP
〈連結式能力〉(1-1)	《併用》専用	-05仮想PP

shur desprayer exists the present change by is



ビルガを持つキミは、ランサーのサーヴァントとして召喚された。ケルト神話のフィン・マックールとい う真名を秘し、キミは新たな戦場に身を置く事になる。果たしてキミを満足させる事のできる好敵手は、こ の聖杯戦争には現れるだろうか?「血統の青槍(ビルガ)」の効果を発揮し極限まで強化したキミの肉体は、 あらゆる災厄と障害を打ち砕くだろう。そして傷ついた身体を癒す「白き掌の血族(マック・ア・アガート ラム)」。次こそは、この能力を使う機会を逃してはならない……。



### ■主能力値

### 小計:[60PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	A	2 0 P P
【耐久】	C	1 0 P P
【敏捷】	В	15PP
【魔力】	В	1 5 P P
【幸運】	E	0 0 P P

## ■剛能力値

## 小計:[-14PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	С	-30PP
[HP]	110 (パック適用)	0 6 P P
[MP]	90 (パック適用)	0 2 P P
【回避力】	D (2)	08PP
【対魔力】	D(2)(パック適用)	0 0 P P

## ■《プラススキル》

### 小計:[35PP]

名前		説明			PP
サーヴァントパック「ラ	ンサー」	各能力値に全て加算済み。詳細はP. (		035参照	20 P P
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《魔術「ルーン」》	A	2 1	【耐久】	【難】	15PP
《戦闘続行》	E(パック適用)	-8	【耐久】	【並】	0 0 P P

# ■〈マイナススキル〉

## 小計:[-09PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈好奇心〉	С	0.9	【耐久】	【易】	-04PP
〈命知らず〉	D	10	【耐久】	【並】	-04PP
〈騎士道精神〉	E (パック適用)	1 1	【耐久】	【難】	-00PP
〈頑固〉	E	1 1	【耐久】	【易】	-01PP

### ■ [サポートスキル]

名前

【宝具ランク】

【判定能力】

【消費MP】

【対象】

【効果時間】

《主能力值增強》

〈選択式能力〉

### 小計:[03PP]

名前	説明	P P
(連打)	命中判定を2回行える	0 3 P P

小計:[30PP]

PP

05PP

00仮想PP

00仮想PP

05仮想PP

00仮想PP

05仮想PP

-05仮想PP

### ■宝具1「血៍統の青槍(ビルガ)」

## ■宝具2白き掌の血族

15.3% 1 HILA/LV	1118 ( C/V// )	1.11.12.01.11
名前	説明	PP
形状	槍	
判定能力值	【敏捷】	0 0 P P
ダメージ	【筋力】(4D6)	0 0 P P

説明

E [仮想PP10]

【敏捷】

10

自身

1シーン 【筋力】+1(EX)

同時発動不可

(マック・ア・アガー	トラム) 小	計:[1	5 P P]
------------	--------	------	--------

	名前	説明	PP
II.	形状	槍	
Г	判定能力值	【敏捷】	0 0 P P
	ダメージ	【筋力】(4D6)	0 0 P P

# ▼宝具能力1-1「血統の青槍(ビルガ)」

### - Salah dalah dalah dalah da

# ▼宝具能力2-1「全治なる白き掌(フィンタン)

名前	説明	P P
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	3 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《治癒》	【HP】50点回復	30仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度のみ	-05仮想PP

remain for many uegls.

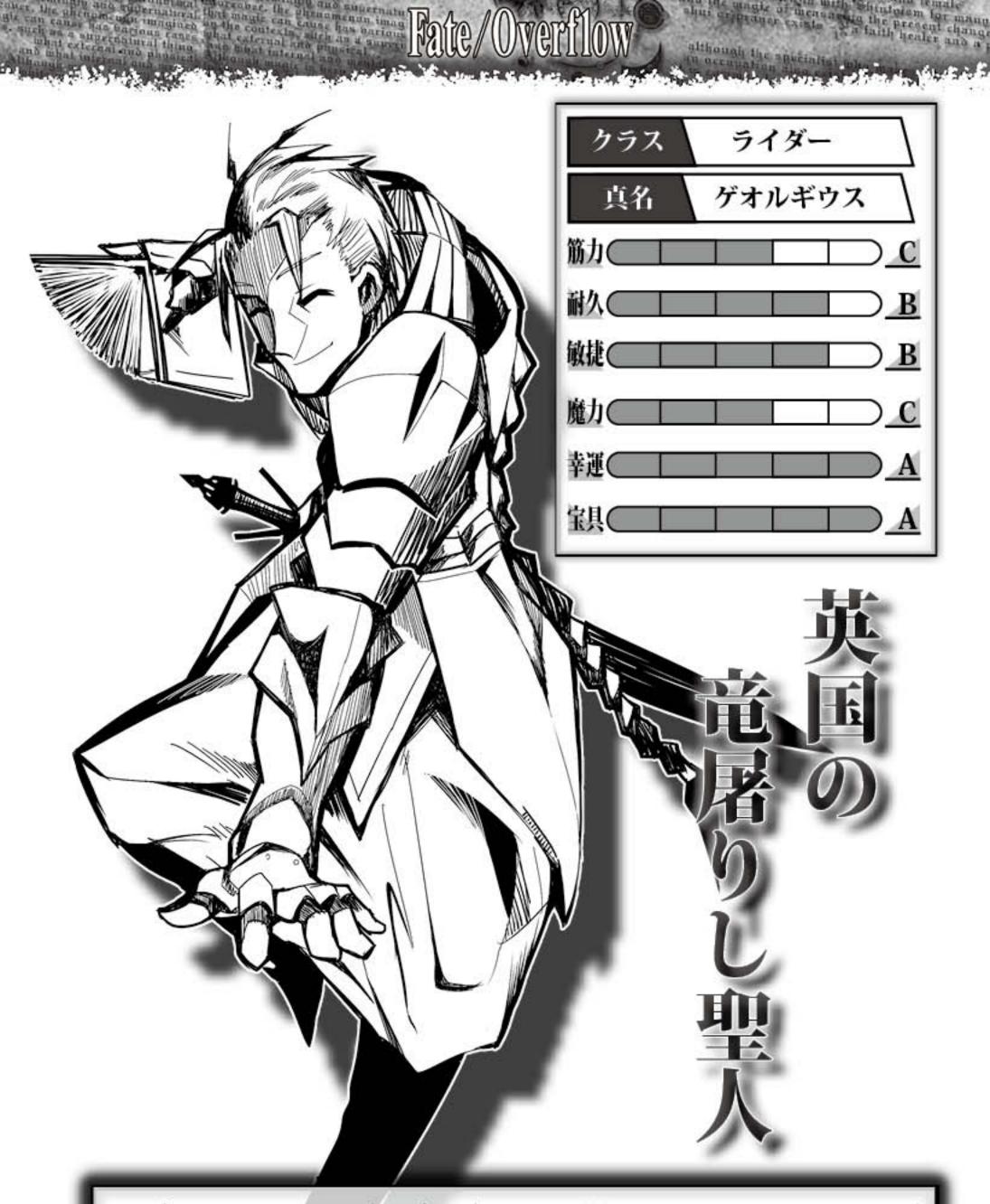
A the mange of benearing the present and by took shar or prayer exists—
though the appearing labor makes a temporary the many appearing labor makes a temporary the many upon the the

## ▼宝具能力1-2「純血の蒼槍(ビルガ)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	A [仮想PP50]	25 P P
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	5 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	C (12D6)	30仮想PP
《絶対命中》	命中+10	15仮想PP

and the magic of measuring to the change by leng shut or Brayes although the spectalist who makes a to occupation also extends.

shur desprayer exists the present change by is



イングランドの守護聖人であるゲオルギウスが、今回の聖杯戦争にランサーとして召喚されたキミの真名 だ。一度は失った命が、戦争のためにとは言え再び復活できたのは神の御心によるものだろう。恐るべき毒 竜すら調伏せしめた「屠竜剣(アスカロン)」は、ひ弱なサーヴァントの複数回の攻撃を上回る一撃を放ち、「赤 十字の騎士(レッドクロスナイト)」は一度だけ致命的な危機からキミを救うだろう。更に「無双なるや剛馬 (ベイヤード)」に乗れば、もはや勝利は目前だろう。キミの愛馬は凶暴なのだ。



■主能力値 小計: [70PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	С	1 0 P P
【耐久】	В	1 5 P P
【敏捷】	В	15PP
【魔力】	С	1 0 P P
【幸運】	A	2 0 P P

■副能力値 小計:[-03PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	C	-30PP
[HP]	100 (パック適用)	08PP
[MP]	160 (パック適用)	08PP
【回避力】	D(2)	08PP
【対魔力】	D(2)(パック適用)	0 3 P P

■《プラススキル》

1	計	[3	1	P	P
100	05450	70.94			-100

The state of the s	14		715004	10.0000	
名	前		説明		PP
サーヴァントパック「	ライダー」	各能力値に全	て加算済み。詳細はP.	035参照	20PP
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《騎乗》	C	17	【敏捷】	【並】	0 0 P P
《カリスマ》	E(パック適用)	1 6	【幸運】	【並】	0 2 P P
《礼儀作法》	A	19	【耐久】	【易】	05PP
《真意看破》	D	1 6	【敏捷】	【並】	0 4 P P

■〈マイナススキル〉

SEC.		-	0	D	DI
F 100	149/2491	_	_		-

	名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
П	〈命知らず〉	A	0.9	【耐久】	【並】	-10PP
	〈慈悲深い〉	В	1 0	【耐久】	【並】	-08PP
	〈騎士道精神〉	D (パック適用)	1 2	【耐久】	【難】	-00PP

■ [サポートスキル]

小計:[00PP]

名前	説明	PP
		PP

■宝具1「屠竜剣 (アスカロン)」 小計:[15PP]

T	名前	説明	P P
	形状	ショートソード	
г	判定能力值	【敏捷】	0 0 P P
	ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

■宝具2「赤十字の騎士(レッドクロスナイト)」 小計:[10PP]

名前	説明	PP
形状	防具一式	
判定能力值	【敏捷】	0 0 P P
ダメージ	【筋力】(4 D 6)	0 0 P P

# ▼宝具能力1-1「屠竜剣 (アスカロン)」

認知用	PP
	15PP
敏捷	OO仮想PP
3 0	00仮想PP
自身	00仮想PP
1シーン	20仮想PP
【筋力】+2(A)	10仮想PP
	3 0 自身 1 シーン

▼宝具能力2-1「赤十字の騎士(レッドクロスナイト)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	D [仮想PP20]	1 0 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《被ダメージ軽減》	EX (30)	30仮想PP
〈シナリオ1回〉	シナリオ中1度	-10仮想PP

■宝具3「無双なるや剛馬(ベイヤード)」 小計:[15PP]

名前	説明	PP
形状	馬	
判定能力值	【敏捷】	0 0 P P
ダメージ	【筋力】(4 D 6)	0 0 P P

### ▼宝具能力3-1「無双なるや剛馬(ベイヤード)」

A TENENT	1 . W. V. V. O. O. 1 1-13/16	, ( , 1 , 1 , 2
名前	説明	PP
【宝具ランク】	D [仮想PP20]	1 0 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【敏捷】+1 (A)	05仮想PP
〈選択式能力〉	18 7/18	-05仮想PP

# ▼宝具能力3-2「オレンジの大樹 (ベイヤード)」

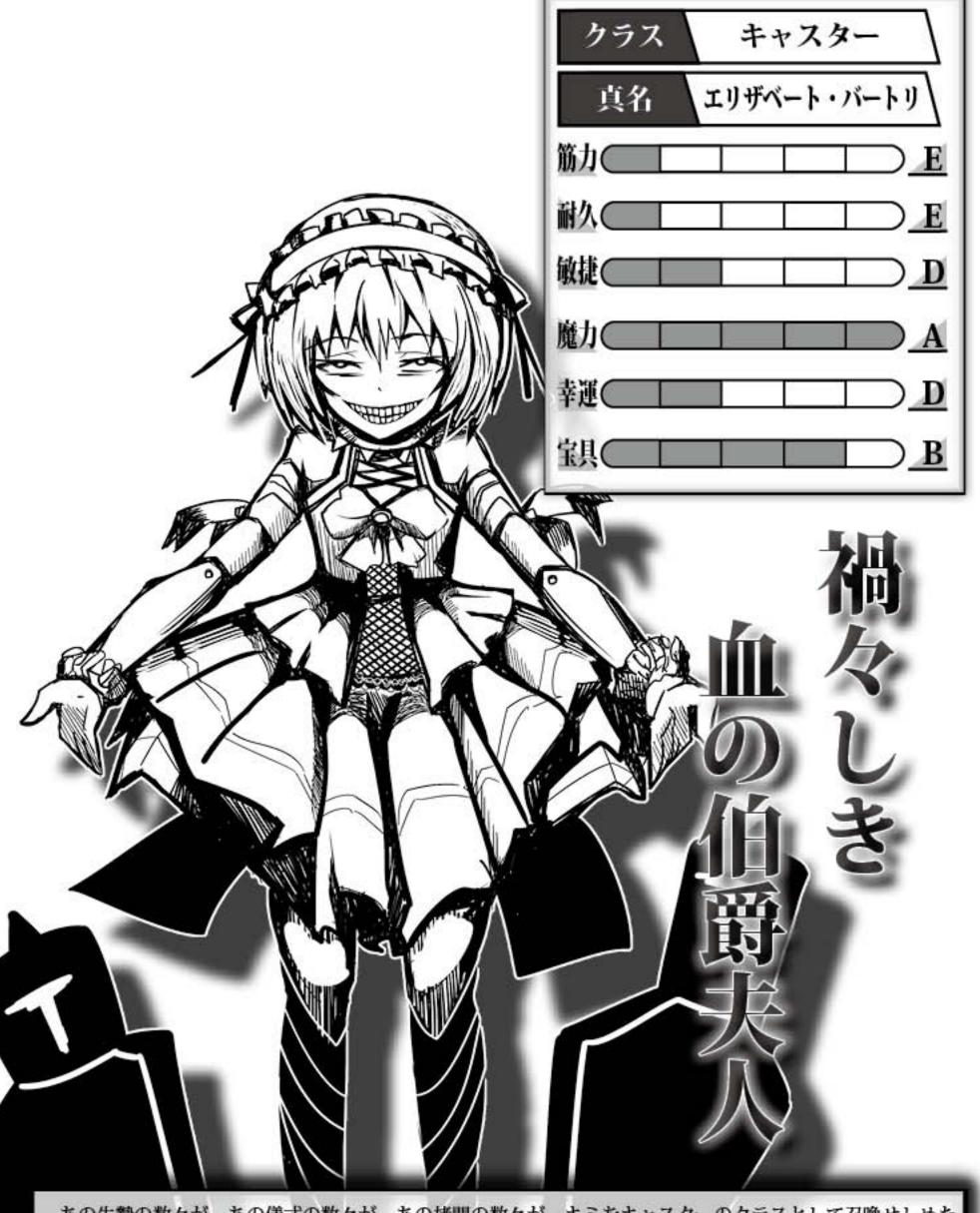
名前	説明	PP
【宝具ランク】	E [仮想PP10]	0 5 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	1 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《治癒》	対象のHPを50点回復	30仮想PP
〈自壤〉	1度使うと宝具が壊れる	-15仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

principles is taken in with the interest of the magic pl mensuring the present and by fengulation or proper exists—though the spread about the present though the spread into the present though the spread into the medium.

Occupation the spread that the makes a tensor the life was the court of the court

shur desprayer exists the present change by is

although the specialist observation



あの生贄の数々が、あの儀式の数々が、あの拷問の数々が、キミをキャスターのクラスとして召喚せしめた のだろう。ああ、英霊とはなんと素晴らしいのか。もはやキミは老いる事はない。もはやキミの美貌が翳る事 はない。キミ――エリザベート・バートリは完全なる者となったのだ。しかし、本当にそうか? 確かめなけ れば。「血に濡れし白亜の虚城(チャフティツェ・フラド)」で苦痛を与え、「鉄の処女(アイアン・メイデン)」 で鮮血を啜り、確かめなければ。たとえこれ以上老いずとも、キミにはこの行為そのものが必要なのだ。



## ■主能力値

-			-	_	_	
	v=	4.1	[3	$\alpha$	ъ	-
					-	-
-	- 11		 	•	_	

名前	能力値	PP
【筋力】	E	0 0 P P
【耐久】	E	0 0 P P
【敏捷】	D	0 5 P P
【魔力】	Α	2 0 P P
【幸運】	D	0 5 P P

# ■副能力値

### 小計:[-08PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	C	-30PP
[HP]	60 (パック適用)	0 O P P
[MP]	330 (パック適用)	22PP
【回避力】	- (0)	0 O P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

# **■**《プラススキル》

小雷		n	D	DI	
T TO	 4	v	F		

名	前		説明		P P
サーヴァントパック	<b>フ「キャスター」</b>	各能力値に全	て加算済み。詳細は	P. 035参照	20 P P
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《陣地作成》	B(パック適用)	2 0	【魔力】	【並】	0 2 P P
《脅迫》	В	1 2	【耐久】	[並]	0 8 P P
《魔術「黒魔術」》	A	2 1	【魔力】	【並】	10PP

## ■〈マイナススキル〉

## 小計:[-07PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈精神汚染〉	A	0.3	【耐久】	【易】	-05PP
〈恐怖「暗所」〉	D	0 6	【耐久】	【易】	-02PP

# ■ [サポートスキル]

### 小計:[00PP]

to Mr.	23/ HH1	n n
32.001	説明	D D
10181	97.473	1 1

## ■宝具1「血に濡れし白亜の虚城 (チャフティツェ・フラド)」

### 小計:[65PP]

名前	説明	P P
形状	拷問器具	
判定能力値	【魔力】	0 5 P P
ダメージ	【魔力】(5 D 6)	0 5 P P

## ▼宝具能力1-1「血に濡れし白亜の虚城

### (チャフティツェ・フラド)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	B [仮想PP40]	20PP
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	4 0	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【魔力】+1 (EX)	05仮想PP
《陣地展開》	戦場を自分の 「陣地」に変更	0 5 仮想 P P

# ▼宝具能力1-2「鉄の処女 (アイアン・メイデン)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	B [仮想PP40]	2 0 P P
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	4 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	C (12D6)	30仮想PP
《HP吸収》	攻撃命中で【HP】+10	10仮想PP
〈シーン1回〉	1シーン1度のみ	-05仮想PP

## ▼宝具能力1-3「不可侵なりき我が肉体

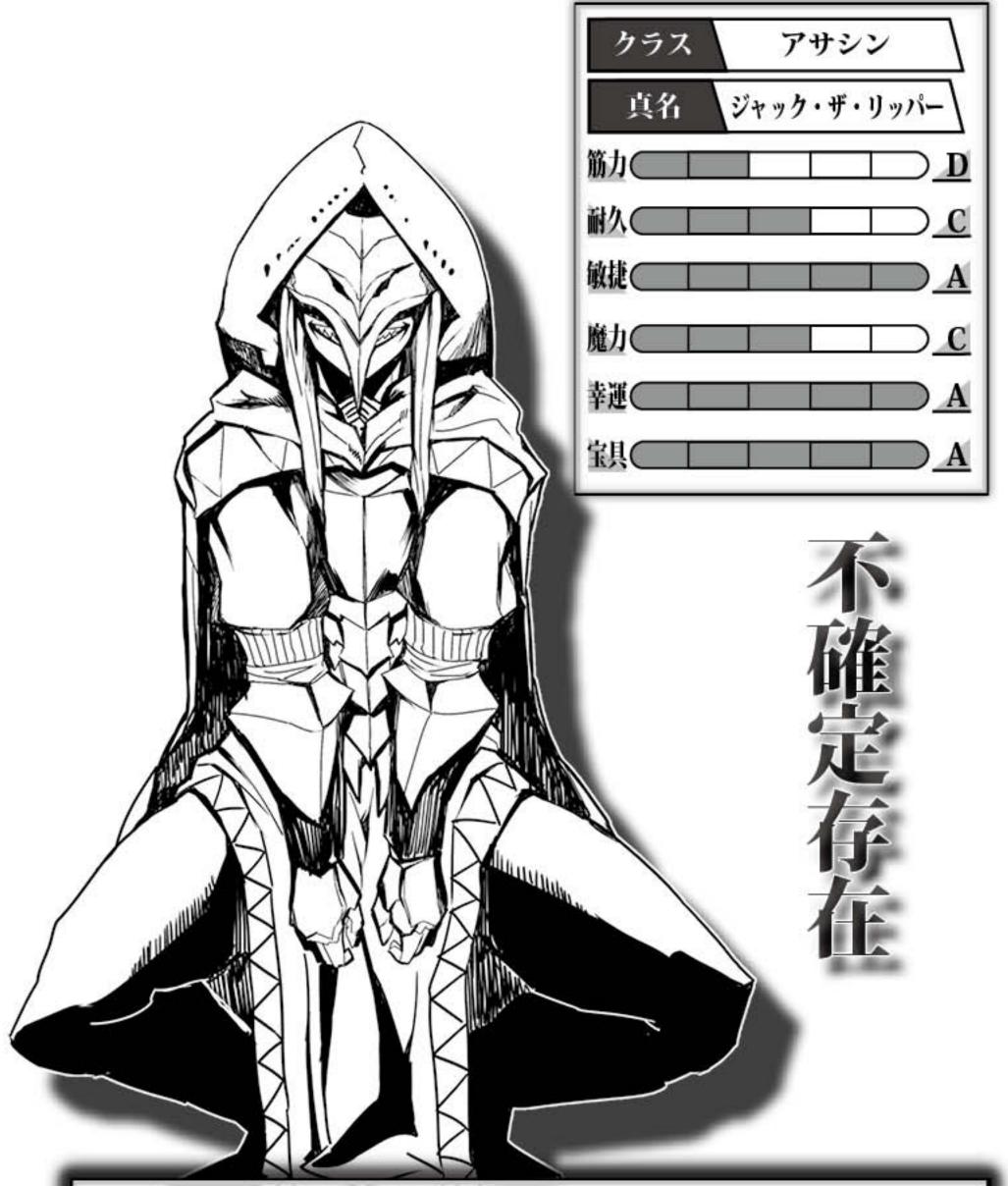
### (カウンテス・オブ・ブラッド)」

		등이 하는 너무 하시면 맞았다.
名前	説明	PP
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	3 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《リアクション》	反擊使用可能	05仮想PP
《被ダメージ軽減》	A (25)	25仮想PP



shui eripraner exists an faith healer and a psuch

although the specialist observation



「ジャック・ザ・リッパー」――キミの名前を知らぬ者はいないだろう。キミがアサシンのクラスとして召 喚されたのは至極当然だ。さあ、この町を恐怖に染め上げてやれ。在りし日のロンドンのように。さあ、「霧 の夜の殺人鬼(ザ・リッパー)」を振りかざせ。心地よい悲鳴をあげさせろ。漂う霧こそが、キミの居場所。 さあ、相手に気取られず、一方的に惨殺しろ。捕食者はキミだ。エサはあいつらだ。さあ、さあ、恐怖に染め 上げてやれ。何度でも。何度でも。何度でも……。

is common in

■主能力値		小計:[65PP]		
名前	能力値	PP		
【筋力】	D	0 5 P P		
【耐久】	C	1 0 P P		
【敏捷】	A	2 0 P P		

C

■例能力值	小	小計:[一24 P P]		
名前	能力値	PP		
【知名度】	С	-30PP		
[HP]	70 (パック適用)	0 4 P P		
[MP]	70 (パック適用)	0 2 P P		
【回避力】	E(1)	0 O P P		
【対魔力】	- (0)	0 O P P		

# **■**《プラススキル》

【魔力】

【幸運】

小計:[	b	4	ч	P

名詞	前		説明		PP
サーヴァントパック		各能力値に全		P. 035参照	2 O P P
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《気配遮断》	B(パック適用)	2 0	【敏捷】	【並】	02PP
《武器習熟「メス」》	A	2 1	【敏捷】	【難】	1 5 P P
《先制攻撃》	C	19	【敏捷】	【難】	0 9 P P
《専門知識「医術」》	E	1 3	【耐久】	【易】	0 1 P P
《変装》	EX	1 8	【耐久】	【並】	12PP
《ステータス不明》	=			-	0 5 P P

10 P P

20 P P

# ■〈マイナススキル〉

	-	2000	_	-
4 4 7	 1		п	
113	_	-	-	-

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈精神汚染〉	С	(-3)	【耐】	【易】	-03PP
〈残忍〉	A	(-5)	【耐】	【難】	-15PP

# ■ [サポートスキル]

小清	 TO.	2	D	D
1.0	 LU	0	Г	

	名前	説明	P P	
	〔急所狙い〕	命中-3、ダメージ+2D6	0 3 P P	

# ■宝具1「霧の夜の殺人鬼(ザ・リッパー)」

小計:	F 2	0	D	DI
1001 .	1 3	u	r	1

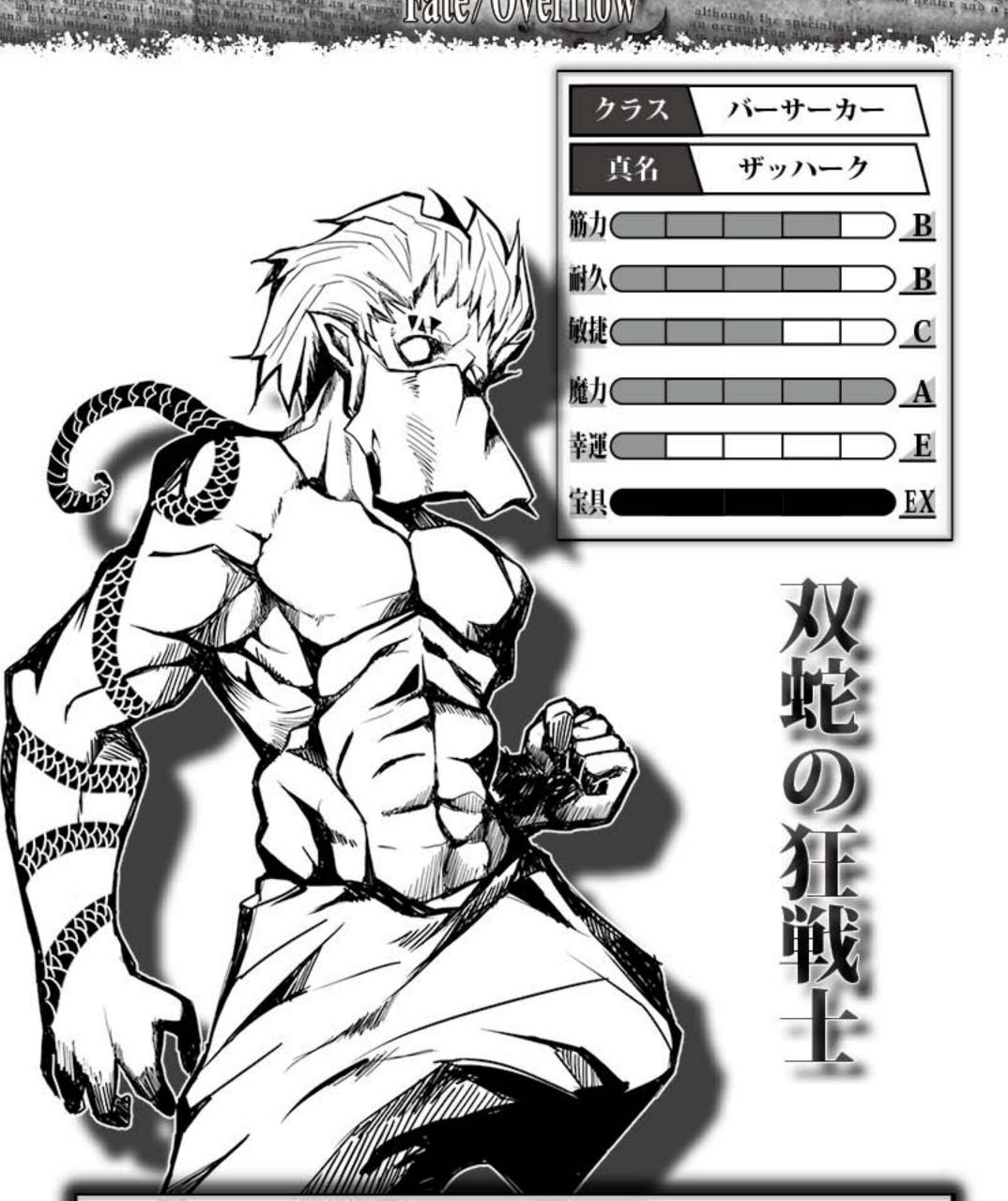
AND CONTROL OF THE PROPERTY OF		
名前	説明	P P
形状	メス	
判定能力值	【敏捷】	0 0 P P
ダメージ	【敏捷】(4 D 6)	0 5 P P

# ▼宝具能力1-1「霧の夜の殺人鬼(ザ・リッパー)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	A [仮想PP50]	2 5 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	5 0	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【敏捷】+1 (EX)	05仮想PP
《回避力增強》	【回避力】+5 (EX)	20仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度のみ	-05仮想PP



shur desprayer exists the present change by to



キミはバーサーカーだ。「狂化」し全ての理性を捨て去る事で、異常と呼べるほどの能力を手にするに至った。 もはや破壊と殺戮以外にキミの欲するものはない。他には何もいらないのだ。「双毒噛牙(ドルグワント)」を 使えば、キミの皮膚に傷を残す事は極めて困難になるだろう。「凶鳴詠唱(クリンタ)」で放たれる魔力のほと ばしりは、大地ごと全ての敵を一掃するだろう。破壊だ。破壊を為す事以外に意味はないのだ。『シャー・ナー メ』のザッハーク……かつてそう呼ばれた事もあったが、もはやそれすら、意味はないのだ。

is common to

### ■主能力値

		-	_	_	
小計	4		and the	ъ	$\mathbf{D}$
/ Date:		- 44		-	-
-	1000-000	-	•	_	

名前	能力値	PP
【筋力】	B(パック適用)	1 0 P P
【耐久】	B(パック適用)	1 0 P P
【敏捷】	C (パック適用)	05PP
【魔力】	Α	2 0 P P
【幸運】	E	0 0 P P

# ■剛能力値

小計:	[28	PP]
-----	-----	-----

shul ar prayer exists the present change by the faith healer and a panch

名前	能力値	PP
【知名度】	D	-20PP
[HP]	190 (パック適用)	2 2 P P
[MP]	70 (パック適用)	02PP
【回避力】	EX (6)	2 4 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

## ■《プラススキル》

### 小計:[20PP]

	200		4114444441		
名	前		説明		PP
サーヴァントパック	「バーサーカー」	各能力値に全	て加算済み。詳細は	P. 035参照	2 0 P P
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《狂化》(パック)	-			-	0 0 P P

### ■〈マイナススキル〉

-	-	-	0	n	n
10	95-	-1	o	r	r

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈会話不能〉(パック)	-	<u> </u>	-		0 0 P P
〈依存「2人分の生け贄」〉	EX	0.8	【難】	【耐久】	-18PP

## ■ [サポートスキル]

小計:[00PP]

名前	説明	PP

## ■宝具1「蛇の曲剣 (スネーク・ソード)」

200		T	1000	-	-7
小清	2001	100	-	υ	- Dall
-	100 to 1			200	2 400

名前	説明	PP
形状	剣	
判定能力値	【敏捷】	0 O P P
ダメージ	【筋力】(4D6)	0 O P P

## ▼宝具能力1-1「双毒噛牙 (ドルグワント)」

# ▼宝具能力1-2「凶鳴詠唱(クリンタ)」

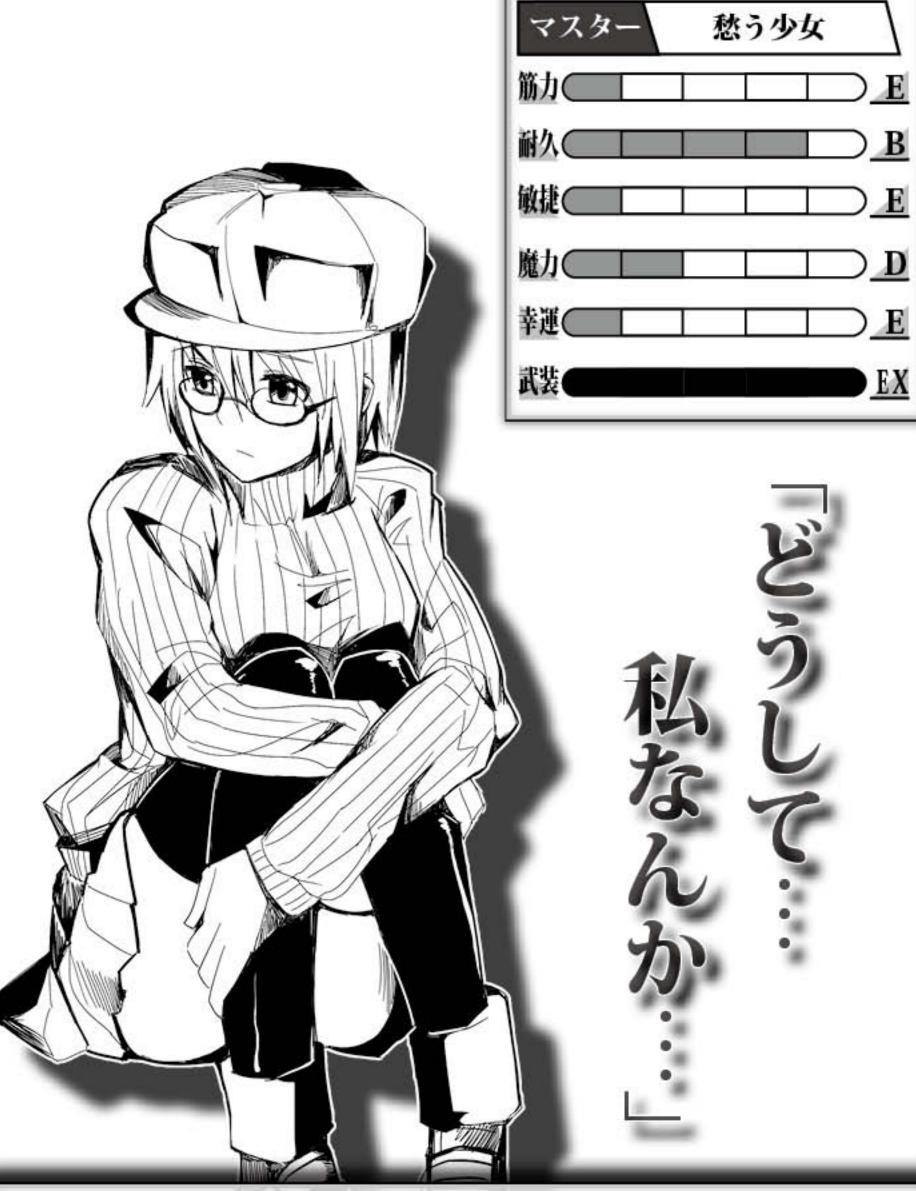
名前	説明	PP
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	1 5 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	3 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【筋力】+2 (EX)	10仮想PP
《被ダメージ軽減》	D (10)	10仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度	-05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

名前	説明	PP
【宝具ランク】	EX [仮想PP60]	30PP
【判定能力】	敏捷	O O 仮想 P P
【消費MP】	6 0	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	EX (21D6)	60仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度のみ	-05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

※このキャラクターのマスターPCは、サーヴァントパック「バーサーカー」の効果で、【MP】の上限-20

shur desprayer exists the present change by is

although the specialist observed to



落ちこぼれ、落伍者、できそこない。それらはキミが呼ばれ続けてきた形容詞であり、また、キミ自身もそ うだと実感している。魔術師の家系に生を受けながらも、何一つの魔術も満足に行う事ができず、ついには魔 術刻印の継承すらされなかった。今更何と呼ばれようと反論のしようもない。そんなキミが今回の聖杯戦争の マスターに選ばれたのは、なんという運命の悪戯であろうか。謝ろう。キミは呼び出される英霊に対しての第 -声を胸に秘め、サーヴァントの召喚儀式を始めた……。

is common in

### 小計:[20PP] ■主能力値 名前 PP 能力值 【筋力】 E 00PP 【耐久】 В 15PP

E

D

	小計:[06PP	
能力値	PP	
3 0	0 0 P P	
9 0	0 6 P P	
- (0)	0 0 P P	
- (0)	0 O P P	
	3 0 9 0 - (0)	

## ■《プラススキル》

【敏捷】

【魔力】

【幸運】

Tal . [I / F F]
PP
1 0 P P
PP
0 2 D D

小計·[17DD]

名	前		説明		PP
《令呪》		聖杯	「戦争の参加者として	の証	10PP
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《家事》	С	1 7	【敏】	【易】	0 3 P P
《学業》	D	1 6	【耐】	【易】	0 2 P P
《料理》	D	1 6	【耐】	【易】	0 2 P P

00PP

05PP

0 0 P P

## ■〈マイナススキル〉

小計: [-18PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈足手まとい「クラスメイト」〉	С	0.5	【幸運】	【難】	-09PP
〈トラウマ「力不足」〉	С	1 1	【耐久】	【難】	-09PP

## ■ [サポートスキル]

小計:[00PP]

名前	説明	PP

# ■固有武装1「楽園」

小清	 12	=	D	DI
1,0	LO	9	r	

名前	説明	P P
形状	固有結界	
判定能力値	【魔力】	0 5 P P
ダメージ	【筋力】(1 D 6)	0 0 P P

# ▼武装能力1-1「桑園への招待」

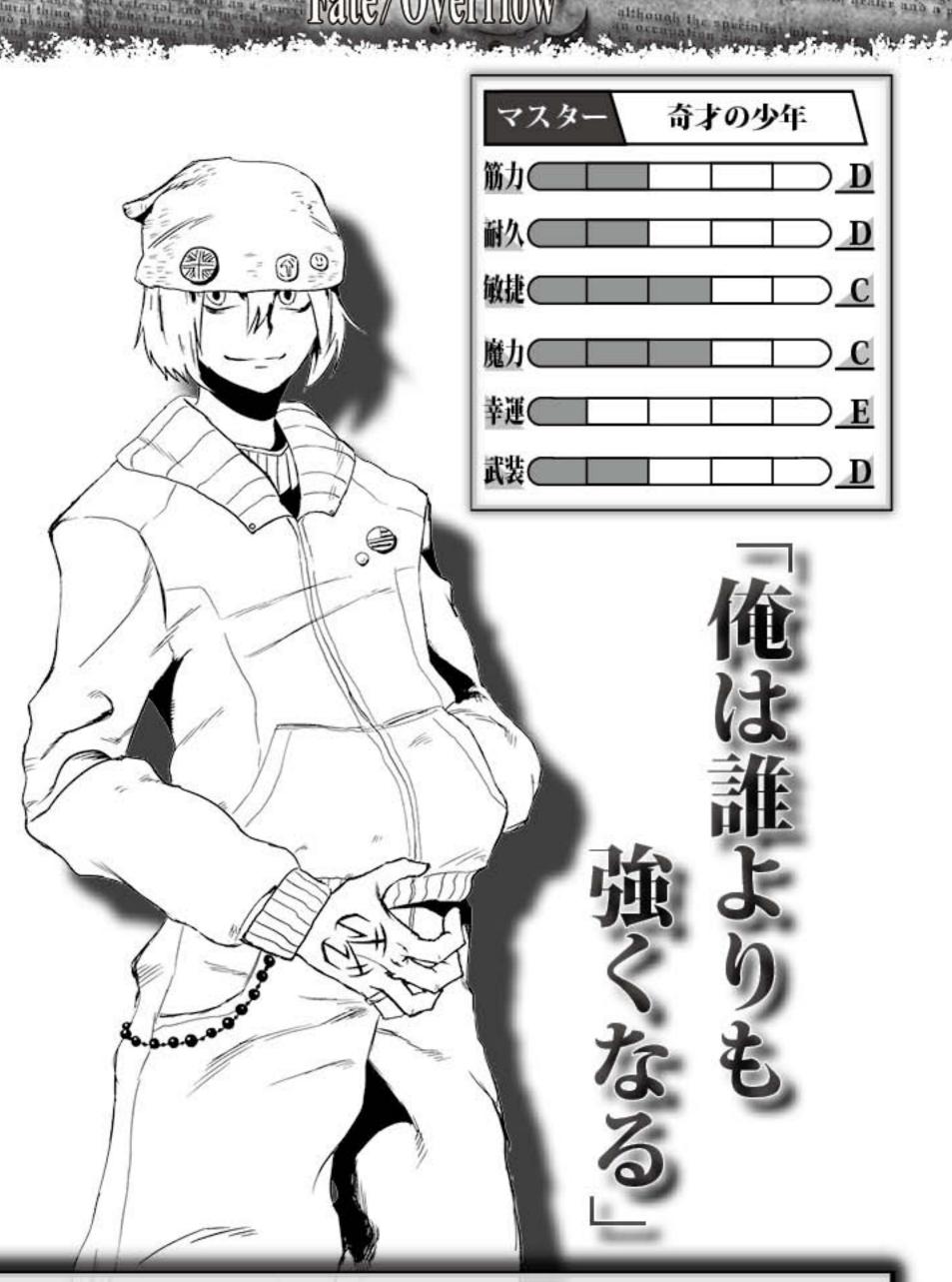
名前	説	期	PP
【宝具ランク】	EX [仮想	[PP60]	3 0 P P
【判定能力】	颇	<b>力</b>	05仮想PP
【消費MP】	6	0	00仮想PP
【対象】	単	体	00仮想PP
【効果時間】	瞬	間	00仮想PP
《治癒》	【HP】5	0点回復	30仮想PP
《被ダメージ軽減》	В (	20)	20仮想PP
《リアクション》	反擊使	用可能	05仮想PP
		NAME OF TAXABLE PARTY.	1000000-0



reform for many years. In their in with a fire many pears.

A the mange of measuring the present airly heater and a payenter exists—though the appearing the present arthough the appearing the inches a tear occupation that he is makes a tear fee the fire makes a tear fee.

shui eripraner exists an faith healer and a psuch



若くしてキミの能力は、一族の誰をも凌ぐものへと成長した。同時に、キミは限界という言葉が頭の中にチ ラつき始める。そんななか舞い込んできた聖杯戦争開催の情報。自身の魔力を蓄積させた純金のコインを指で 弾きながら、不敵に笑うキミはその真意を把握している。手強き好敵手の存在こそが、人を成長させるのだと いう事を。一刻も早く向わなければ。次に踏み台とすべき者の居場所へと。



■主能力値		小計:[30PP]
名前	能力値	PP
【筋力】	D	0 5 P P
[耐久]	D	0.5 P P

削能力值		小計:[05PP]
名前	能力値	PP
[HP]	4 0	0 2 P P
[MP]	6 0	0 3 P P
【回避力】	- (0)	0 0 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

能力値	PP
D	0 5 P P
D	0 5 P P
C	10PP
С	1 0 P P
E	0 0 P P
	D D C C

プ	3	7	7	+	11	<b>%</b>
 1.1	1	^	^	-	IV.	-

100000	0.0	F and	-	-	-7
P 100	1000		•	υ	
小清		1 6	•		2 X COL 11

ship aribratur exists the present change by the faith healer and a panch

名前			説明			
《令呪》		聖杯	「戦争の参加者として	の証	10PP	
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP	
魔術刻印·魔力供給型》		_	0.00		1 0 P P	

## ■〈マイナススキル〉

TWI was broken	ALCOHOL: N	-	100000	100	-
小清	4-6-3	1.79	0	-	
7 100	100				1000

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈プライド〉	С	0.7	【耐久】	【易】	-03PP
〈動物に嫌われる〉	-	-	<del>-</del>	-	-01PP
〈足でまとい「妹」〉	D	0.6	【幸運】	【難】	-06PP

## ■ [サポートスキル]

		Fire.		_	-7
小計			•	-	
/ 100	/ -				

P7 34.	±M mm	n n
35-BII	ま <b>見</b> 日日	p. p.
1707	100-93	1 1

### ■固有武装1「魔力蓄積」

小計:	T 1	-	D	DI
11.01				

DD

名前	説明	PP
形状	純金のコイン	
判定能力値	【敏捷】	0 0 P P
ダメージ	【魔力】(3 D 6)	0 5 P P

## ▼武装能力1-1「魔力開放・甲」

## ▼武装能力1-2「魔力開放・乙」

reform for many years. In their in with a fire many pears.

A the mange of measuring the present airly heater and a payenter exists—though the appearing the present arthough the appearing the inches a tear occupation that he is makes a tear fee the fire makes a tear fee.

名前	説明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	0 5 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	1 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	05仮想PP
《瞬間ダメージ》	E (6D6)	10仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度	-05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

10円	ስ <b>ፖ</b> ዛታ	PP
【武装ランク】	E [仮想 P P 1 0]	0 5 P P
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	1 0	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	D (9D6)	20仮想PP
〈自壤〉	1度使うと 宝具が壊れる	-15仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP



shut desprayer exists the present change by is

although the specialist ob-



あの日。人を救う事に長じたはずのキミの両手から、妻子の命はこぼれていった。あの日からキミの時間は 止まったままだ。もう一度キミが動き出すためには、何が必要なのか。あの日から出ずにいた答えが、今、キ ミの目の前にある。聖杯戦争。最後まで勝ち残れば、あらゆる願いが叶うという。その謳い文句が真実ならば、 あるいは家族の姿をもう一度見る事ができるのではないだろうか。

■土能力但		小計:[25 P P		
名前	能力値	PP		
【筋力】	E	0 0 P P		
【耐久】	D	0 5 P P		
【敏捷】	E	0 0 P P		
【魔力】	С	1 0 P P		
【幸運】	D	10PP		

■副能力值		小計:[06PP]
名前	能力値	PP
[HP]	3 0	0 0 P P
[MP]	9 0	0 6 P P
【回避力】	- (0)	0 0 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

# ■《プラススキル》

小計		F.	0	D	DI
J.B	200	4		r	

名前	j		説明		PP
《令呪》	0.1	聖杯戦争の参加者としての証。			
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《魔術刻印》	-		77		10PP
《医師》	В	1 4	【耐久】	【難】	12PP
《細胞活性化》	A (7D6)	2 0	【魔力】	【難】	15PP
《専門知識「裏社会」》	D	1 2	【耐久】	【易】	0 2 P P

# ■〈マイナススキル〉

小計:[-20PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈頑固〉	С	0.7	【耐久】	【易】	-03PP
〈中毒「タバコ」〉	В	0 6	【耐久】	【並】	-08PP
〈トラウマ「家族の死」〉	С	0.7	【耐久】	【難】	-09PP

# ■ [サポートスキル]

小計:[00PP]

	200000000000000000000000000000000000000	
名前	説明	PP

# ■固有武装「」

小計:[00PP]

名前	説明	P P
形状	:00:00.00c	
判定能力値		0 0 P P
ダメージ		0 0 P P

reform for many years. In their in with a fire many pears.

A the mange of measuring the present airly heater and a payenter exists—though the appearing the present arthough the appearing the inches a tear occupation that he is makes a tear fee the fire makes a tear fee.

shut desprayer exists the present change by is



ある日、自分の隠されていた真の能力が開花する……。そんな夢物語は中学校の卒業と共に捨てたはずだっ たが、どうやらキミはその夢物語の登場人物だったようだ。突然に知らされた、自分の中に眠る魔術師とやら の素養と、聖杯戦争なるものの存在。次々と起こる突拍子もない出来ごと。だが、キミは胸の高鳴りを抑える 事ができない。たとえ非力でも、たとえ無茶で無謀でもやってみようではないか。キミはもう、夢想していた あの物語の登場人物の一人なのだから。



is common to

# ■主能力値 小計:[25PP] 夕益

石即	11亿八個	PP
【筋力】	C	1 0 P P
【耐久】	E	0 0 P P
【敏捷】	D	0 5 P P
【魔力】	E	0 0 P P
【幸運】	С	1 0 P P

■副能力値		小計:[07PP]
名前	能力値	PP
[HP]	6.0	0 6 P P
[MP]	4 0	0 1 P P
【回避力】	- (0)	0 0 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

## ■《プラススキル》

小計:	[2	7	P	P
100000000	AST	2002	100	1986

shul aripraner exists the present change by t

			2000		
名前	ä		説明		
《令吼》		聖杯戦争の参加者としての証			10PP
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《直感》	В	1 4	【敏捷】	【並】	08PP
《武器習熟「木刀」》	C	1 3	【敏】	【難】	0 9 P P

## ■〈マイナススキル〉

,	<b>(3)</b>	 [-1]	1	D	DT
•	-			-	

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	P P
〈お人好し〉	В	0 4	【耐久】	【易】	-04PP
〈正直者〉	Α	0 3	【耐久】	【易】	-05PP
〈好奇心〉	В	0 4	【耐久】	【易】	-04PP
〈夢見がち〉	20		-	_	-01PP

## ■ [サポートスキル]

44.5		TO.	0	D	D	
13.1	1:	LU	u	r		

ty AL	説明	n n
名前	3QHH	P P
- 1189	9/6-9/3	1 1

# ■固有武装1「魔力蓄積」

小計:[15PP]	1000000	•		-	-	MINERAL PROPERTY.	-	
That I I D P P	A 14		•	A 10		_	т	
	7 1 1 1	•	100	-			-	
								-

名	前	説明	P P
形	状	木刀	
判定能	<b>E力値</b>	【敏捷】	0 O P P
ダメ	ージ	【筋力】(3 D 6)	0 O P P

# ▼武装能力1-1「気合」

# ▼武装能力1-2「窮鼠」

名前	説明	PP
【武装ランク】	D [仮想PP20]	1 0 P P
【判定能力】	敏捷	O O 仮想 P P
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	自身	05仮想PP
【効果時間】	1瞬間	00仮想PP
《主能力值增強》	【筋力】+2(A)	10仮想PP
《リアクション》	反擊使用可能	05仮想PP
《併用》	他の行動と同時に 発動可能	0 5 仮想 P P
〈シーン1回〉	シーン中1度	-05仮想PP

<b>名</b> 則	記明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	05PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	1 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	D (9D6)	20仮想PP
〈段階式能力「気合」〉	「気合」を使用していないと使えない	-10仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度	-05仮想PP

reform for many years. In their in with a fire many pears.

A the mange of measuring the present airly heater and a payenter exists—though the appearing the present arthough the appearing the inches a tear occupation that he is makes a tear fee the fire makes a tear fee.

shul desprayer exists and faith healer and a pauch



御三家と呼ばれる、聖杯戦争を取り仕切る三つの家系。そのうちの一つの家の当主がキミだ。一族の悲願で ある聖杯戦争の優勝と、それによる「根源」への到達。それこそがキミの、そして聖杯戦争参加者であれば誰 もが当然に持つはずの動機だ。しかし現状の聖杯戦争は、不純な理由の参加者や、魔術師まがいの輩が大半を 占める歪んだものと成り果ててしまった。ならば御三家の一つとして、聖杯戦争をあるべき姿に正さねば。己 の肉体を影に変じるキミの魔術で、不純物を取り除くのだ。

# ■主能力値

STANFON.		
L -	To.	0 P P
/ 150		UPP
The second second		-

名前	能力値	PP
【筋力】	E	0 0 P P
【耐久】	D	0 5 P P
【敏捷】	E	0 0 P P
【魔力】	В	1 5 P P
【幸運】	E	0 0 P P

■剧能力値		小計:[04PP]
名前	能力値	PP
[HP]	3 0	0 0 P P
[MP]	7 0	0 4 P P
【回避力】	- (0)	0 0 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

## ■《プラススキル》

小計: [26PP			-	_	_	
/IX III / D P P	A 100 TH			C	ъ	-
	7 Table	-27-20		n	-	9 - 69

名前		説明			PP
《令吼》		聖杯戦争の参加者としての証			10PP
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《魔術刻印・魔力供給型》	-	_	[-]	【固定】	10PP
《気配遮断》	С	1 1	【敏】	[並]	0 6 P P

# ■〈マイナススキル〉

. 4	 F_	9	0	D	D	٦
小計		6	v	F	r	Ц

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈残忍〉	В	6	【耐】	【難】	-12PP
〈かんしゃく〉	C	7	【耐】	【易】	-03PP
〈プライド〉	В	6	【耐】	【易】	-04PP
〈乗り物酔い〉				_	-01PP

# ■ [サポートスキル]

100	1000	•		-	4100			-
400	-	40	•		~	0	n	п
<i>r</i> • • •	wa		121				-	-
			•	_	•	•		-

	CONCINION	
A	説明	D D
~ ====	3040	10 10
<b>治則</b>	SW UH	PP
- 1109	H/6-73	1 1

## ■固有武装1「影体」

2000					
小計	13	0	P	PI	

名前	説明	PP
形状	自身の影及び肉体	
判定能力値	【魔力】	0 5 P P
ダメージ	【魔力】(3 D 6)	0 5 P P

# ▼武装能力1-1「影化」

## ▼武装能力1-2「隠匿されし刃」

arining for using users. In laken in with a life mingre pl mensuring the present arith peaks and a paper exists—though the appendix lake medium, a occupation abor exists lake makes a tear life the life makes a tear life the life makes a tear life the life makes a tear

名前	説明	PP
【武装ランク】	D [仮想PP20]	10PP
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《被ダメージ軽減》	E (5)	05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

<b>石</b> 則	祝明	PP
【武装ランク】	D [仮想PP20]	10PP
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	2 0	00仮想PP
【対象】	単体	05仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《瞬間ダメージ》	D (9D6)	20仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

shur desprayer exists the present change by is

although the specialist plants of the speciali



聖杯戦争の監督、管理のために聖堂教会から派遣されたエージェント。それがキミ……のはずだった。しか し、皮肉にも聖杯はキミを参加者の一人として選定してしまう。監督としての立場上、聖杯戦争という儀式を 円滑に進めるために、マスターは7人揃えなければならない。キミはいつものように自身の不幸をひとしきり 嘆いた後、入念に装備の確認をし始めるのだった。

is common to

### ■主能力値 小計:[25PP] 名前 能力值 PP E OOPP 【筋力】 耐久 E OOPP В 【敏捷】 15 P P 【魔力】 C 10PP 【幸運】 E OOPP

■副能力値		小計:[10PP]
名前	能力値	P P
[HP]	4 0	0 2 P P
[MP]	7 0	0 4 P P
【回避力】	E (1)	0 4 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

### ■《プラススキル》

	-		-			_
1	COMP. DO			A	ъ	$\mathbf{r}$
	100	020	_		-	-
-				_	-	

shut ar prayer exists the present change by the first and a payer

名前	ā		説明		PP
《令吼》		聖杯戦争の参加者としての証			10PP
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	P P
《組織「聖堂教会」》	-		_	<del>-</del> -	0 1 P P

## ■〈マイナススキル〉

小計:[-16PP]

ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
-	<del>-</del>	-	-:	-02PP
D	0 6	【幸】	【易】	-02PP
В	0 4	【耐】	【難】	-12PP
	,,,	D 06	 D 06 【幸】	D 06 【幸】 【易】

## ■ [サポートスキル]

小計:[00PP]

名前	説明	PP

## ■固有武装1「黒鍵」

小計:[30PP]

名前	説明	PP
形状	投擲剣	
判定能力值	【敏捷】	0 O P P
ダメージ	【魔力】(3D6)	0 5 P P

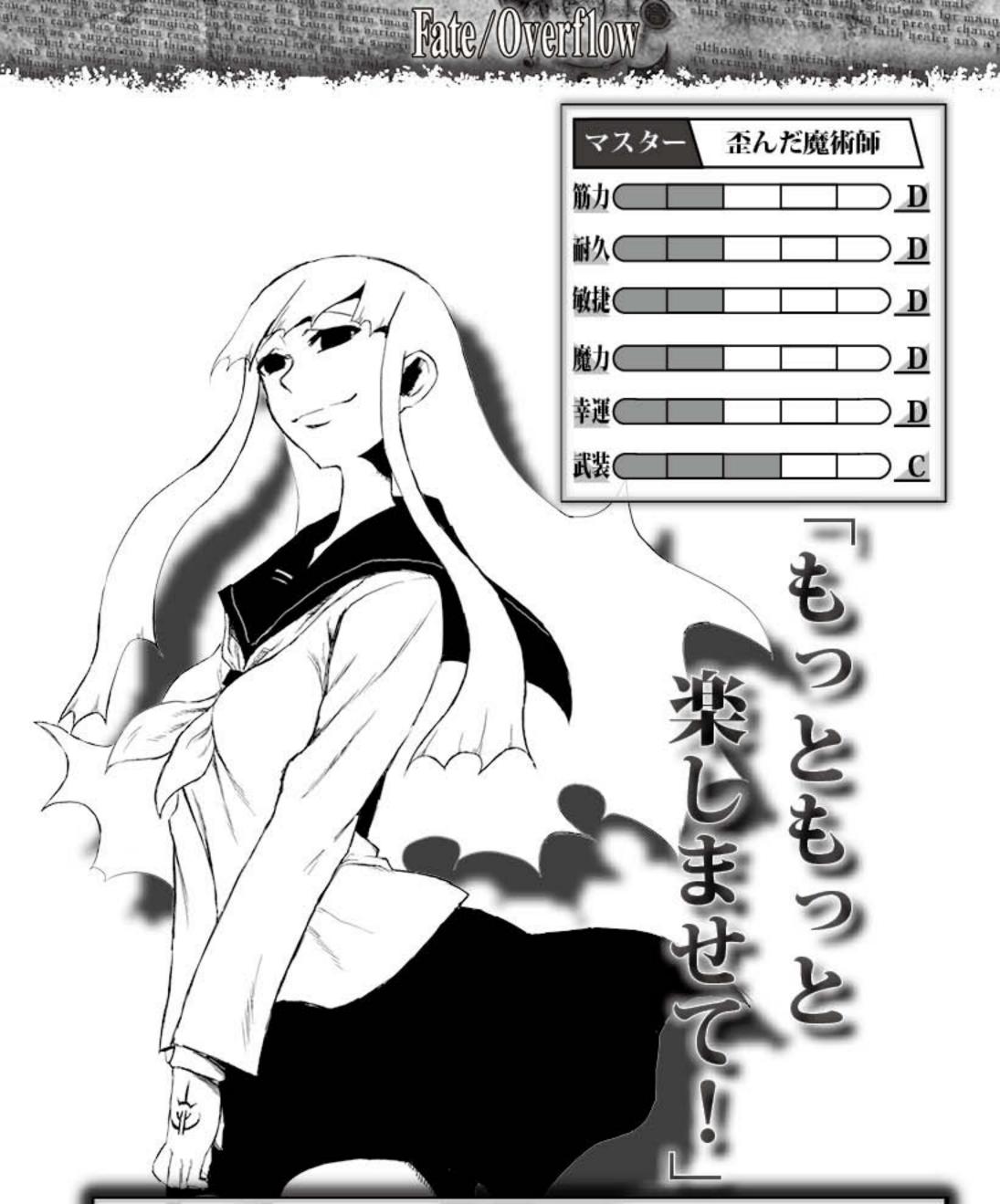
## ▼武装能力1-1「身体制限解除」

名前	説明	PP
【武装ランク】	A [仮想PP50]	25PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	5 0	00仮想PP
【対象】	自身	O O 仮想 P P
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【魔力】+2(A)	10仮想PP
《主能力值增強》	【敏捷】+1(A)	05仮想PP
《被ダメージ軽減》	D (10)	10仮想PP
《高速》	対象の【回避力】+1	05仮想PP

reform for many years. In their in with a fire many pears.

A the mange of measuring the present airly heater and a payenter exists—though the appearing the present arthough the appearing the inches a tear occupation that he is makes a tear fee the fire makes a tear fee.

shur desprayer exists the present change by is



「根源」へ至ろうとする探究者こそが魔術師とするならば、キミは失格者なのだろう。まるでそれは病魔の ようにキミの心を蝕み、どうしようもなく「そう」させてしまう。物事が、より混沌とするようにと願い行動 してしまう、生来の悪癖。そんなキミが聖杯戦争の事を聞きつけたならば、動くなと言う方が無理というもの だ。生死を賭けた戦いが行われるとしても、キミの魔力を宿した身体ならば悪くない結果を生み出せるだろう。 仮に果ててしまったとしても、それでより混沌となるならば、安い命だ。

is common in

# 小計:[25PP] ■主能力値

名前	能力値	PP
【筋力】	D	05PP
【耐久】	D	0 5 P P
【敏捷】	D	05PP
【魔力】	D	0 5 P P
【幸運】	D	05PP

■副能力値		小計:[05PP]
名前	能力値	PP
[HP]	4 0	0 2 P P
[MP]	6 0	0 3 P P
【回避力】	- (0)	0 0 P P
【対魔力】	- (0)	0 0 P P

AH . FOODDI

Jat . Fo o D DI

Jal. Cooppi

# ■ /プラフフキル》

- 1//ハイル/					J.W [ 7 O L L ]
名前			説明		PP
《令吼》		聖杯戦争の参加者としての証			10PP
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《魔術刻印·魔力供給型》	<u>- 12</u>	盐	[-]	【固定】	10PP

# ■〈マイナススキル〉

				小計:[-10PP]
ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
A	5	【耐久】	【易】	-05PP
A	5	【耐久】	【易】	-05PP
	ランク A A	ランク 目標値 A 5 A 5	A 5 【耐久】	ランク     目標値     基準能力     取得難度       A     5     【耐久】     【易】

### - (al. 32 1 7 + 4 )

■ 【サホートスキル】		小川:[00PP]
名前	説明	P P

## more destricted in Total Comment.

■同月武装1「魔刀备权」		小川:[20PP]
名前	説明	P P
形状	身体	
判定能力値	【敏捷】	0 O P P
ダメージ	【筋力】(2D6)	0 O P P

# ▼武装能力1-1「瞬間力場」

名前	説明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	0 5 P P
【判定能力】	敏捷	O O 仮想 P P
【消費MP】	1 0	00仮想PP
【対象】	自身	OO仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《主能力值增強》	【敏捷】+3(A)	15仮想PP
《併用》	他の行動と同時に 発動可能	05仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度	-05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

in common to

# ▼武装能力1-2「力場拡散」

名前	説明	P P
【武装ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	<b>敏捷</b>	00仮想PP
【消費MP】	3 0	O O 仮想 P P
【対象】	自身	OO仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力值增強》	【筋力】+3(A)	15仮想PP
《併用》	他のスキルと同時 に発動可能	05仮想PP
〈シーン1回〉	シーン中1度	-05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

arining for using users. In laken in with a life mingre pl mensuring the present arith peaks and a paper exists—though the appendix lake medium, a occupation abor exists lake makes a tear life the life makes a tear life the life makes a tear life the life makes a tear and the magic of measuring to the change by long shut ar prayer although the specialist who makes a to a common to a when the second and the specialist who makes a to a common to a when the second and the second and

