

# Fate

フェイト/オーバーフロー

# Overflow



FRESCO PARTY



## 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
[サポートスキル]	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

# 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。

## Fate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う便利です。

### ▼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。

### ▼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。

### ▼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。

### ▼令呪

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。これがな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。

# キャラクター

## ■プレイヤーとPC

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。

- 【HP】  
攻撃に耐えられる強さを表します。

- 【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。

- [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値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。

## ○【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」	
・善	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。
・悪	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傾向があります。
・中庸	善悪に偏りが無い姿勢を表します。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PC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。

# クイックスタート

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。



クラス	セイバー
真名	アーサー・ペンドラゴン
筋力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>B</u>
耐久	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>C</u>
敏捷	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>C</u>
魔力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>B</u>
幸運	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>B</u>
宝具	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>A</u>

## ブリタニアの 騎士王

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。



# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[65PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	B	15PP
【耐久】	C	10PP
【敏捷】	C	10PP
【魔力】	B	15PP
【幸運】	B	15PP

## ■副能力値 小計：[-21PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	A	-50PP
【HP】	100 (パック適用)	04PP
【MP】	150 (パック適用)	07PP
【回避力】	C (3)	12PP
【対魔力】	A (5) (パック適用)	06PP

## ■《プラススキル》 小計：[50PP]

名前	説明	PP			
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	20PP			
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)	16	【敏捷】	【並】	06PP
《魔力放出》	A	-	【魔力】	【難】	15PP
《カリスマ》	B	16	【幸運】	【並】	08PP
《礼儀作法》	E	13	【耐久】	【易】	01PP

## ■〈マイナススキル〉 小計：[-17PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈騎士道精神〉	A (パック適用)	07	【耐久】	【難】	-09PP
〈好奇心〉	B	08	【耐久】	【易】	-04PP
〈くいしんぼ〉	D	10	【耐久】	【易】	-02PP
〈罪悪感〉	D	10	【耐久】	【易】	-02PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[03PP]

名前	説明	PP
〔フェイント〕	命中-1、達成値+2	03PP

## ■宝具1「約束された勝利の剣 (エクスカリバー)」 小計：[40PP]

名前	説明	PP
形状	剣	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

## ▼宝具能力1-1「風王結界 (インビジブル・エア)」

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】	30	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【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

## ▼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】	A [仮想PP50]	25PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	50	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



クラス	アーチャー
真名	ビリー・ザ・キッド
筋力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E
耐久	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> D
敏捷	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A
魔力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> D
幸運	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> B
宝具	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> D

## 伝説の アウトロー

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。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[45PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	E	00PP
【耐久】	D	05PP
【敏捷】	A	20PP
【魔力】	D	05PP
【幸運】	B	15PP

## ■副能力値 小計：[-11PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	C	-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)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[54PP]

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	20PP			
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《武器習熟「拳銃」》	A	21	【敏捷】	【難】	15PP
《単独行動》	B (パック適用)	-	-	【並】	06PP
《踊り「ファンダンゴ」》	B	20	【敏捷】	【易】	04PP
《先制攻撃》	C	19	【敏捷】	【難】	09PP

## ■〈マイナススキル〉 小計：[-06PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈喧嘩っ早い〉	C	07	【耐久】	【易】	-03PP
〈好色〉	C	07	【耐久】	【易】	-03PP
〈騎士道精神〉	D (パック適用)	08	【耐久】	【難】	00PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[03PP]

名前	説明	PP
〔居合い抜き〕	リアクションでも通常攻撃	03PP

## ■宝具1「コルト M1877」 小計：[35PP]

名前	説明	PP
形状	拳銃	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【敏捷】(4D6)	05PP

## ▼宝具能力1-1「神鳴る左掌 (ライトニング=レフト)」

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】	20	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》	反撃使用可能	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】	20	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

## ▼宝具能力1-3「神鳴る左掌 Ct 3 (ライトニング=レフト カウント3)」

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】	20	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



...the female... for many years... the present change by... a faith healer and a psychi... although the specialist... an occupation also exists...



クラス	ランサー
真名	フィン・マックール
筋力	■■■■■ A
耐久	■■■■ C
敏捷	■■■■■ B
魔力	■■■■■ B
幸運	■■■■ E
宝具	■■■■■ B

## ケルトの 白腕青槍

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・アガートルム）」。次こそは、この能力を使う機会を逃してはならない……。



...the female... for many years... the magic of measuring the present... a faith healer and a psychic medium... although the specialist who makes a teacher... an occupation also exists... when the word... is common to...

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計:[60PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	A	20PP
【耐久】	C	10PP
【敏捷】	B	15PP
【魔力】	B	15PP
【幸運】	E	00PP

## ■副能力値 小計:[-14PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	C	-30PP
【HP】	110 (パック適用)	06PP
【MP】	90 (パック適用)	02PP
【回避力】	D (2)	08PP
【対魔力】	D (2) (パック適用)	00PP

## ■《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	20PP			
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《魔術「ルーン」》	A	21	【耐久】	【難】	15PP
《戦闘続行》	E (パック適用)	-	【耐久】	【並】	00PP

## ■〈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〉	C	09	【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)	11	【耐久】	【難】	-00PP
〈頑固〉	E	11	【耐久】	【易】	-01PP

## ■〔サポートスキル〕 小計:[03PP]

名前	説明	PP
〔連打〕	命中判定を2回行える	03PP

## ■宝具1「血統の青槍(ビルガ)」 小計:[30PP]

名前	説明	PP
形状	槍	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

### ▼宝具能力1-1「血統の青槍(ビルガ)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	E [仮想PP10]	05PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	10	00仮想PP
【対象】	自身	05仮想PP
【効果時間】	1シーン	00仮想PP
《主能力値増強》	【筋力】+1 (EX)	05仮想PP
〈選択式能力〉	同時発動不可	-05仮想PP

### ▼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]	25PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	50	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

## ■宝具2白き掌の血族

(マック・ア・アガートラム) 小計:[15PP]

名前	説明	PP
形状	槍	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

### ▼宝具能力2-1「全治なる白き掌(フィンタン)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	【敏捷】	00仮想PP
【消費MP】	30	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





クラス	ライダー
真名	ゲオルギウス
筋力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> C
耐久	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> B
敏捷	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> B
魔力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> C
幸運	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A
宝具	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A

## 英国の 竜屠りし 聖人

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、戦争のためにはと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。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計:[70PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	C	10PP
【耐久】	B	15PP
【敏捷】	B	15PP
【魔力】	C	10PP
【幸運】	A	20PP

## ■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)	03PP

## ■《プラススキル》 小計:[31PP]

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】	00PP
《カリスマ》	E (パック適用)	16	【幸運】	【並】	02PP
《礼儀作法》	A	19	【耐久】	【易】	05PP
《真意看破》	D	16	【敏捷】	【並】	04PP

## ■《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
《命知らず》	A	09	【耐久】	【並】	-10PP
《慈悲深い》	B	10	【耐久】	【並】	-08PP
《騎士道精神》	D (パック適用)	12	【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]

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

### ▼宝具能力1-1「屠竜剣(アスカロン)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	30	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【筋力】+2 (A)	10仮想PP

## ■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	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

### ▼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]	10PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	20	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	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

### ▼宝具能力3-1「無双なるや剛馬(ベイヤード)」

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】	20	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【敏捷】+1 (A)	05仮想PP
《選択式能力》		-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]	05PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	10	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
《自壊》	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





# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[30PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	E	00PP
【耐久】	E	00PP
【敏捷】	D	05PP
【魔力】	A	20PP
【幸運】	D	05PP

## ■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)	00PP
【MP】	330 (パック適用)	22PP
【回避力】	- (0)	00PP
【対魔力】	- (0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[40PP]

名前	説明	PP			
サーヴァントパック「キャスター」	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
《陣地作成》	B (パック適用)	20	【魔力】	【並】	02PP
《脅迫》	B	12	【耐久】	【並】	08PP
《魔術「黒魔術」》	A	21	【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	03	【耐久】	【易】	-05PP
〈恐怖「暗所」〉	D	06	【耐久】	【易】	-02PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[00PP]

名前	説明	PP

## ■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	PP
形状	拷問器具	
判定能力値	【魔力】	05PP
ダメージ	【魔力】(5D6)	05PP

### ▼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】	40	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【魔力】+1 (EX)	05仮想PP
《陣地展開》	戦場を自分の「陣地」に変更	05仮想PP

### ▼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]	20PP
【判定能力】	魔力	00仮想PP
【消費MP】	40	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)」

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】	30	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》	反撃使用可能	05仮想PP
《被ダメージ軽減》	A (25)	25仮想PP

クラス

アサシン

真名

ジャック・ザ・リッパー

筋力  D

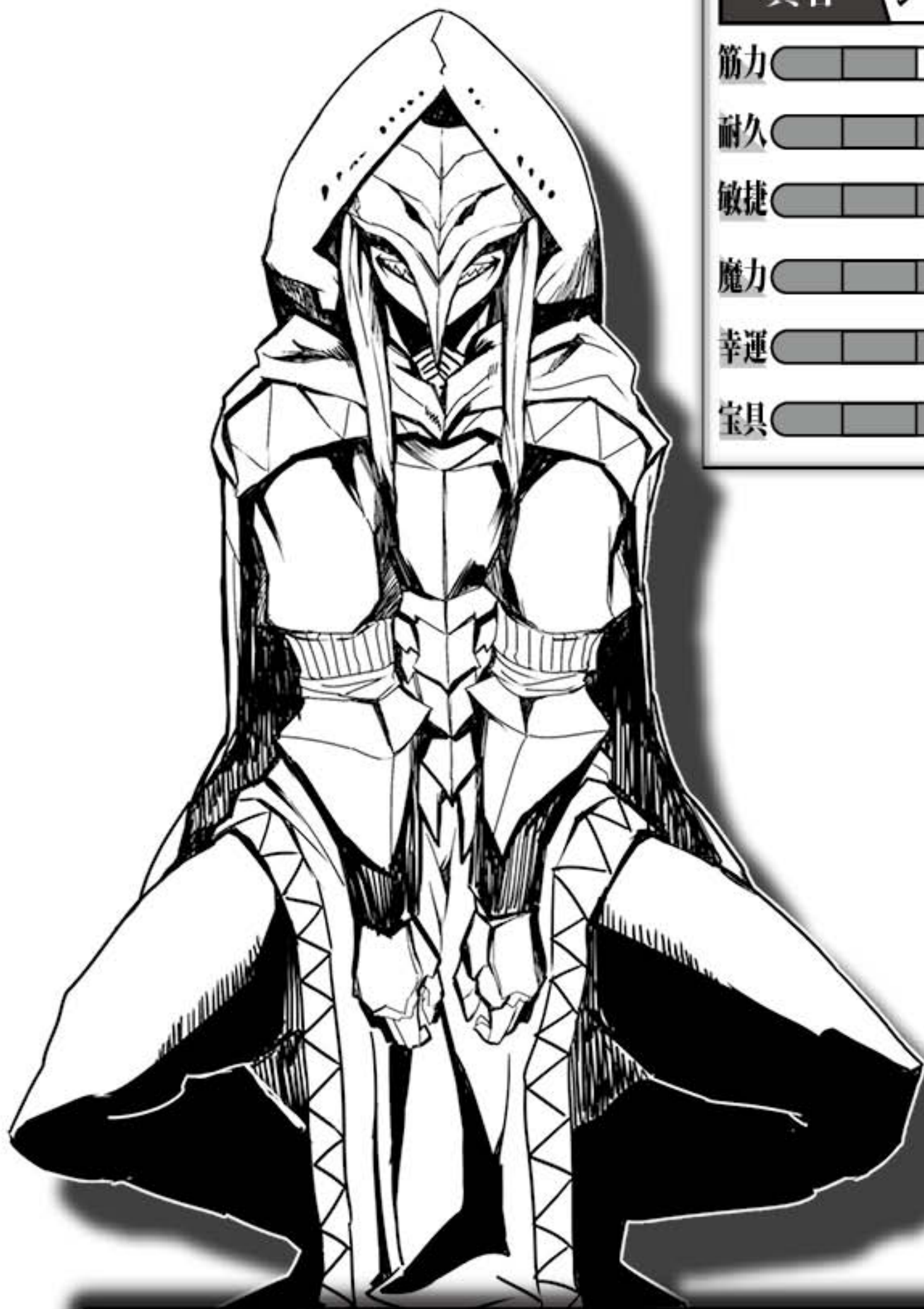
耐久  C

敏捷  A

魔力  C

幸運  A

宝具  A



## 不確定存在

「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……。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[65PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	D	05PP
【耐久】	C	10PP
【敏捷】	A	20PP
【魔力】	C	10PP
【幸運】	A	20PP

## ■副能力値 小計：[-24PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	C	-30PP
【HP】	70 (パック適用)	04PP
【MP】	70 (パック適用)	02PP
【回避力】	E (1)	00PP
【対魔力】	- (0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[64PP]

名前	説明	PP			
サーヴァントパック「アサシン」	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
《気配遮断》	B (パック適用)	20	【敏捷】	【並】	02PP
《武器習熟「メス」》	A	21	【敏捷】	【難】	15PP
《先制攻撃》	C	19	【敏捷】	【難】	09PP
《専門知識「医術」》	E	13	【耐久】	【易】	01PP
《変装》	EX	18	【耐久】	【並】	12PP
《ステータス不明》	-	-	-	-	05PP

## ■《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
《精神汚染》	C	(-3)	【耐】	【易】	-03PP
《残忍》	A	(-5)	【耐】	【難】	-15PP

## ■[サポートスキル] 小計：[03PP]

名前	説明	PP
[急所狙い]	命中-3、ダメージ+2D6	03PP

## ■宝具1「霧の夜の殺人鬼(ザ・リッパー)」 小計：[30PP]

名前	説明	PP
形状	メス	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【敏捷】(4D6)	05PP

## ▼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]	25PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	50	00仮想PP
【対象】	範囲	10仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【敏捷】+1 (EX)	05仮想PP
《回避力増強》	【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



クラス	バーサーカー
真名	ザッハーク
筋力	■■■■■ B
耐久	■■■■■ B
敏捷	■■■■ C
魔力	■■■■■ A
幸運	■■■■ E
宝具	■■■■■ EX

## 双蛇の狂戦士

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。他には何もいらぬのだ。「双毒嚙牙（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。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[45PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	B (パック適用)	10PP
【耐久】	B (パック適用)	10PP
【敏捷】	C (パック適用)	05PP
【魔力】	A	20PP
【幸運】	E	00PP

## ■副能力値 小計：[28PP]

名前	能力値	PP
【知名度】	D	-20PP
【HP】	190 (パック適用)	22PP
【MP】	70 (パック適用)	02PP
【回避力】	EX (6)	24PP
【対魔力】	- (0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[20PP]

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	20PP			
名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
《狂化》(パック)	-	-	-	-	00PP

## ■〈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
〈会話不能〉(パック)	-	-	-	-	00PP
〈依存「2人分の生け贄」〉	EX	08	【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)」 小計：[45PP]

名前	説明	PP
形状	剣	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(4D6)	00PP

### ▼宝具能力1-1「双毒喘牙(ドルグワント)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	30	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【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

### ▼宝具能力1-2「凶鳴詠唱(クリンタ)」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	EX [仮想PP60]	30PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	60	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



# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[20PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	E	00PP
【耐久】	B	15PP
【敏捷】	E	00PP
【魔力】	D	05PP
【幸運】	E	00PP

## ■副能力値 小計：[06PP]

名前	能力値	PP
【HP】	30	00PP
【MP】	90	06PP
【回避力】	-(0)	00PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[17PP]

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》	C	17	【敏】	【易】	03PP
《学業》	D	16	【耐】	【易】	02PP
《料理》	D	16	【耐】	【易】	02PP

## ■〈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」〉	C	05	【幸運】	【難】	-09PP
〈トラウマ「力不足」〉	C	11	【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」 小計：[35PP]

名前	説明	PP
形状	固有結界	
判定能力値	【魔力】	05PP
ダメージ	【筋力】(1D6)	00PP

## ▼武装能力1-1「楽園への招待」

名前	説明	PP
【宝具ランク】	EX [仮想PP60]	30PP
【判定能力】	魔力	05仮想PP
【消費MP】	60	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】50点回復	30仮想PP
《被ダメージ軽減》	B(20)	20仮想PP
《リアクション》	反撃使用可能	05仮想PP





# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[30PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	D	05PP
【耐久】	D	05PP
【敏捷】	C	10PP
【魔力】	C	10PP
【幸運】	E	00PP

## ■副能力値 小計：[05PP]

名前	能力値	PP
【HP】	40	02PP
【MP】	60	03PP
【回避力】	-(0)	00PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[20PP]

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
《魔術刻印・魔力供給型》	-	-	-	-	10PP

## ■〈マイナススキル〉 小計：[-10PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈プライド〉	C	07	【耐久】	【易】	-03PP
〈動物に嫌われる〉	-	-	-	-	-01PP
〈足でまとい「妹」〉	D	06	【幸運】	【難】	-06PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[00PP]

名前	説明	PP

## ■固有武装1「魔力蓄積」 小計：[15PP]

名前	説明	PP
形状	純金のコイン	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【魔力】(3D6)	05PP

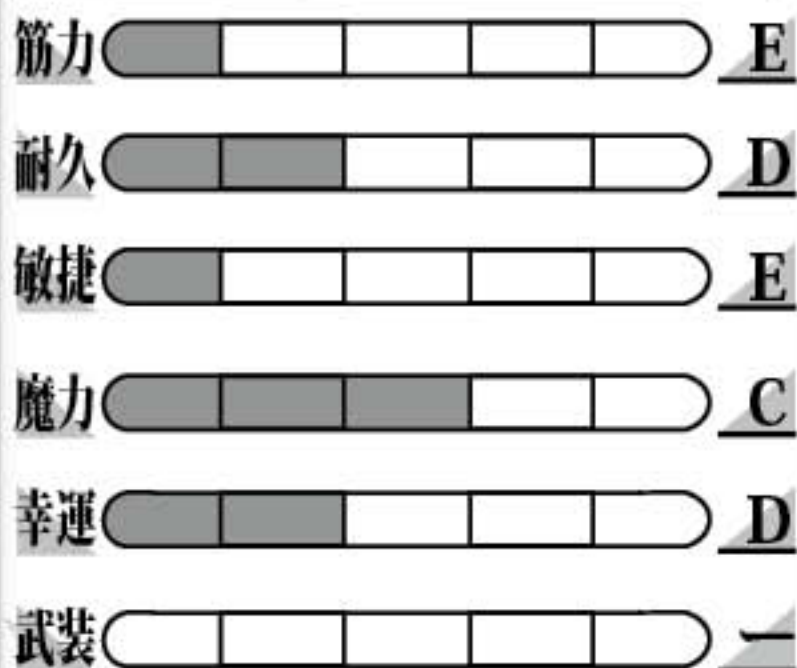
## ▼武装能力1-1「魔力開放・甲」

名前	説明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	05PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	10	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

## ▼武装能力1-2「魔力開放・乙」

名前	説明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	05PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	10	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
〈自壊〉	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

## マスター 老齢の癒し手



「あの日の答えが見えるだろうか」

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。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[25PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	E	00PP
【耐久】	D	05PP
【敏捷】	E	00PP
【魔力】	C	10PP
【幸運】	D	10PP

## ■副能力値 小計：[06PP]

名前	能力値	PP
【HP】	30	00PP
【MP】	90	06PP
【回避力】	-(0)	00PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[49PP]

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
《魔術刻印》	-	-	-	-	10PP
《医師》	B	14	【耐久】	【難】	12PP
《細胞活性化》	A (7D6)	20	【魔力】	【難】	15PP
《専門知識「裏社会」》	D	12	【耐久】	【易】	02PP

## ■〈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〉	C	07	【耐久】	【易】	-03PP
〈中毒「タバコ」〉	B	06	【耐久】	【並】	-08PP
〈トラウマ「家族の死」〉	C	07	【耐久】	【難】	-09PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[00PP]

名前	説明	PP

## ■固有武装「」 小計：[00PP]

名前	説明	PP
形状		
判定能力値		00PP
ダメージ		00PP



マスター	夢見る少年
筋力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>C</u>
耐久	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>E</u>
敏捷	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>D</u>
魔力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>E</u>
幸運	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>C</u>
武装	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <u>D</u>

「  
 やってやる！  
 やってやるさー！」

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。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[25PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	C	10PP
【耐久】	E	00PP
【敏捷】	D	05PP
【魔力】	E	00PP
【幸運】	C	10PP

## ■副能力値 小計：[07PP]

名前	能力値	PP
【HP】	60	06PP
【MP】	40	01PP
【回避力】	-(0)	00PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[27PP]

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
《直感》	B	14	【敏捷】	【並】	08PP
《武器習熟「木刀」》	C	13	【敏】	【難】	09PP

## ■〈マイナススキル〉 小計：[-14PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈お人好し〉	B	04	【耐久】	【易】	-04PP
〈正直者〉	A	03	【耐久】	【易】	-05PP
〈好奇心〉	B	04	【耐久】	【易】	-04PP
〈夢見がち〉	-	-	-	-	-01PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[00PP]

名前	説明	PP

## ■固有武装1「魔力蓄積」 小計：[15PP]

名前	説明	PP
形状	木刀	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(3D6)	00PP

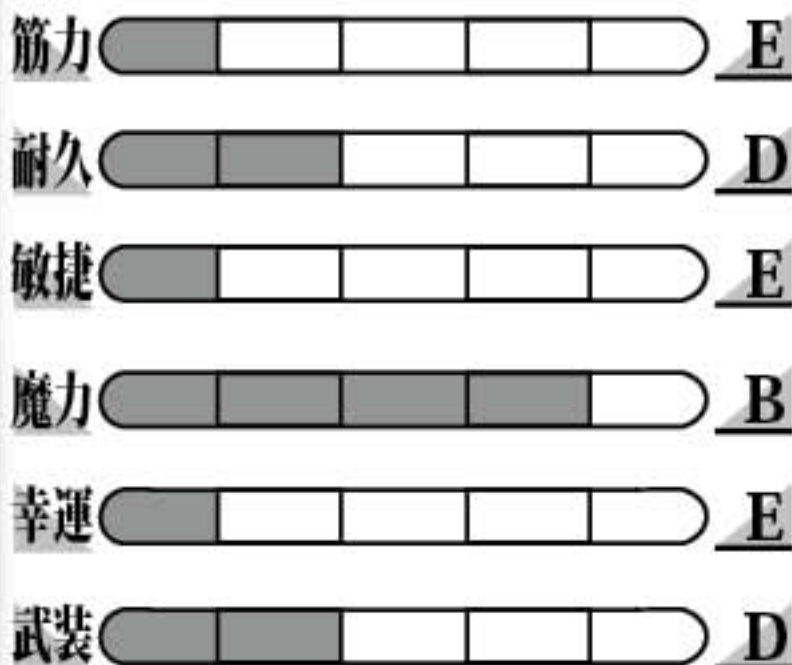
## ▼武装能力1-1「気合」

名前	説明	PP
【武装ランク】	D [仮想PP20]	10PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	20	00仮想PP
【対象】	自身	05仮想PP
【効果時間】	1瞬間	00仮想PP
《主能力値増強》	【筋力】+2(A)	10仮想PP
《リアクション》	反撃使用可能	05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

## ▼武装能力1-2「窮鼠」

名前	説明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	05PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	10	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

## マスター 御三家の影使い



「持つべき者が持つ  
それが道理だ」

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。

# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[20PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	E	00PP
【耐久】	D	05PP
【敏捷】	E	00PP
【魔力】	B	15PP
【幸運】	E	00PP

## ■副能力値 小計：[04PP]

名前	能力値	PP
【HP】	30	00PP
【MP】	70	04PP
【回避力】	-(0)	00PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[26PP]

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
《魔術刻印・魔力供給型》	-	-	【-】	【固定】	10PP
《気配遮断》	C	11	【敏】	【並】	06PP

## ■〈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
〈残忍〉	B	6	【耐】	【難】	-12PP
〈かんしゃく〉	C	7	【耐】	【易】	-03PP
〈プライド〉	B	6	【耐】	【易】	-04PP
〈乗り物酔い〉	-	-	-	-	-01PP

## ■[サポートスキル] 小計：[00PP]

名前	説明	PP

## ■固有武装1「影体」 小計：[30PP]

名前	説明	PP
形状	自身の影及び肉体	
判定能力値	【魔力】	05PP
ダメージ	【魔力】(3D6)	05PP

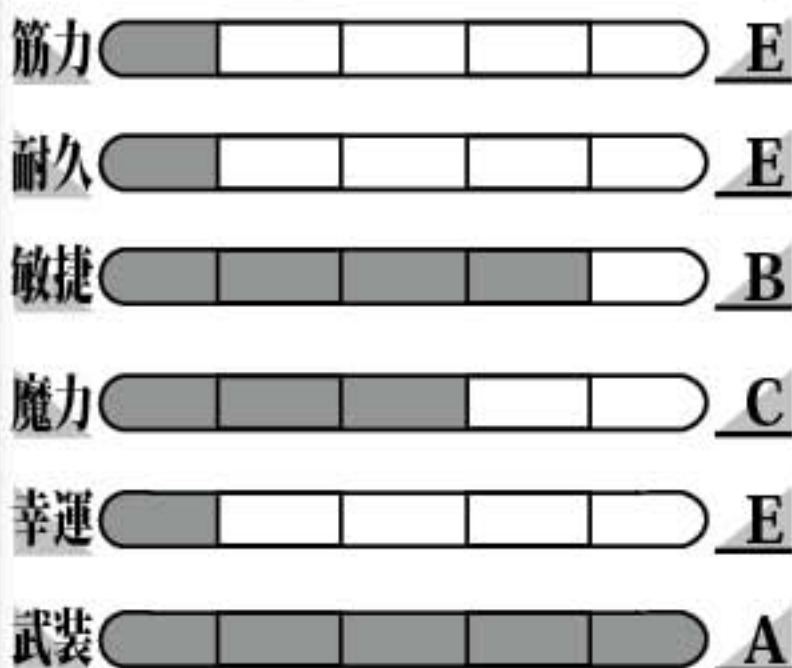
## ▼武装能力1-1「影化」

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】	20	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

## ▼武装能力1-2「隠匿されし刃」

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】	20	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

## マスター 教会からの使徒



「む  
止むを得ないな」

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。





# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[25PP]

名前	能力値	PP
【筋力】	E	00PP
【耐久】	E	00PP
【敏捷】	B	15PP
【魔力】	C	10PP
【幸運】	E	00PP

## ■副能力値 小計：[10PP]

名前	能力値	PP
【HP】	40	02PP
【MP】	70	04PP
【回避力】	E(1)	04PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[11PP]

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
《組織「聖堂教会」》	-	-	-	-	01PP

## ■〈マイナススキル〉 小計：[-16PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈傷痕「顔」〉	-	-	-	-	-02PP
〈そそっかしい〉	D	06	【幸】	【易】	-02PP
〈騎士道精神〉	B	04	【耐】	【難】	-12PP

## ■〔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	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【魔力】(3D6)	05PP

## ▼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】	50	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【魔力】+2(A)	10仮想PP
《主能力値増強》	【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



# Fate/Overflow

## ■主能力値 小計：[25PP]

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

## ■副能力値 小計：[05PP]

名前	能力値	PP
【HP】	40	02PP
【MP】	60	03PP
【回避力】	-(0)	00PP
【対魔力】	-(0)	00PP

## ■《プラススキル》 小計：[20PP]

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
《魔術刻印・魔力供給型》	-	-	【-】	【固定】	10PP

## ■〈マイナススキル〉 小計：[-10PP]

名前	ランク	目標値	基準能力	取得難度	PP
〈トリックスター〉	A	5	【耐久】	【易】	-05PP
〈好奇心〉	A	5	【耐久】	【易】	-05PP

## ■〔サポートスキル〕 小計：[00PP]

名前	説明	PP

## ■固有武装1「魔力蓄積」 小計：[20PP]

名前	説明	PP
形状	身体	
判定能力値	【敏捷】	00PP
ダメージ	【筋力】(2D6)	00PP

## ▼武装能力1-1「瞬間力場」

名前	説明	PP
【武装ランク】	E [仮想PP10]	05PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	10	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	瞬間	00仮想PP
《主能力値増強》	【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

## ▼武装能力1-2「力場拡散」

名前	説明	PP
【武装ランク】	C [仮想PP30]	15PP
【判定能力】	敏捷	00仮想PP
【消費MP】	30	00仮想PP
【対象】	自身	00仮想PP
【効果時間】	1シーン	20仮想PP
《主能力値増強》	【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



新章 *Over flow*、開幕——

新システムによる聖杯戦争の再現。

オリジナルの宝具を創りだし、

キミだけの英霊を操れ。

FRESCO PARTY