

武ユタカ&ディーブインパクト
クラス:ライダー

所持特性:サーヴァント、人属性、混沌属性、善属性、人型、王、男性、騎乗、ヒト科のサーヴァント、ケモノ科のサーヴァント、今を生きる人類

BBQAA

クラススキル

騎乗:C++

自身のQuickカード性能をアップ

道具作成:C

自身の弱体成功率をアップ

陣地作成:A+

自身のArtsカード性能をアップ

スキル1 結界術:EX

敵全体のチャージを1減らす+味方全体の攻撃力をアップ(3T)+自身のNPを増やす

スキル2 二重召喚:C

自身のNP獲得量アップ(3T)&[アサシクラスとの相性不利を打ち消す状態]を付与(3T)

スキル3 英雄の翼:EX

自身のArtsカード性能をアップ(3T)&自身のArtsカードのスター集中率をアップ(3T)&スターを大量獲得

A全体

宝具「英雄は飛び立った」(ヒーロー・イズ・カミング)

自身に無敵貫通を付与(1T)+敵全体の強化解除+敵全体に強力な攻撃+味方全体のクリティカル威力アップ(3T)

バトル開始1	プイ「ユタカ走るの？走れるの？」 ユタカ「いっぱい走らせたからちよつと落ち着こうな」
バトル開始2	プイ「準備体操よーし、接着装蹄よーし、走るよユタカ！」
スキル使用1	ユタカ「_____展開」ウゥン
スキル使用2	ユタカ「ゴール板はまだ先やで」 プイ「わかってるって！」
スキル使用3(1・2限定)	プイ「プルル……」 ユタカ「おっ、スイッチ入ったな？」
スキル使用4(3限定)	プイ「いち、に、いち、に……よし！」
コマンドカード1	ユタカ「おう」
コマンドカード2	ユタカ「了解」
コマンドカード3	ユタカ「ふーん」
コマンドカード4	プイ「うん」
コマンドカード5	プイ「プイ～」
コマンドカード6	プイ「好きに走らせて」
宝具カード1	ユタカ「よう我慢したなディーブ、翔んでええよ」
宝具カード2	プイ「___ようやく、全力で翔べるんだね」
アタック1	ユタカ「ハイヤー！」
アタック2	ユタカ「一族の秘伝や」

アタック3	ユタカ「まくってけ！」
アタック4	プイ「コーナーには自信あり！」
アタック5	プイ「直線にも自信あり！」
アタック6	プイ「末・脚・炸・裂！プヤアアア！」
エクストラアタック1	ユタカ「結界術、発動！」
エクストラアタック2	プイ「あははっ！あははははっ！たのしー！！！」
宝具1	ユタカ「_____風は颯爽。彼の蹄は地を穿ち、。有翼の英雄よ、空の彼方へと到れ！『英雄は飛び立った』！」
宝具2	プイ「一完歩、一完歩。地を離れ、僕は空へと追い続ける。この脚よ、届いて、届いて、届け！『英雄は飛び立った』！」
ダメージ1	ユタカ「流石にこれは堪えるわ……！」
ダメージ2	プイ「痛い痛い痛い！」
ダメージ3	ユタカ「うっ」
ダメージ4	プイ「いたっ」
戦闘不能1	ユタカ「アカン、撤退や……お先に失礼するでマスター……」
戦闘不能2	プイ「あれ……まだ満足してないのに……もう疲れちゃった……」
勝利1	ユタカ「ふう……早く片付いたな、お疲れ」 プイ「次はもっと走れるよね、マスター」
勝利2	プイ「あー楽しかった！」 ユタカ「何よりやわ」
レベルアップ1	ユタカ「この霊基、燃費悪いから助かるわ。おおきになマスター」
レベルアップ2	プイ「ありがとうマスター！これでまたいっぱい走れるよ！」
霊基再臨1	プイ「見た目が変わったよユタカ！」 ユタカ「霊基再臨、いわば成長や。噂には聞いたけどこんな感じなんやな…と ころでお前、赤ポンポンはどこやった」 プイ「落としちゃった」 ユタカ「ええ……また新しく探さな……」
霊基再臨2	ユタカ「ん……、見た目は前と変わらん」 プイ「でもちゃんと成長はしてるんだよね？ならいいじゃん」
霊基再臨3	プイ「わっ、うわっ今度は人間になってる……ユタカ、何で？」 ユタカ「他のコンビもみんなそうっぽい仕様やろ、知らんけど」 プイ「まあいっか、二本足の走り方も研究しよーっと。でもたまには馬にも戻してね、マスター」
最終再臨	ユタカ「……いや、すまん、まさかここまでとは思ってへんかった。この出来はディーブの全盛期……いや、もしかしたら4歳の先、それ以上のデキかもしれん。ありがとう、マスター」 プイ「僕からもありがとう！これからはいっぱい走ろうね！マスター！」
絆1	ユタカ「ここがカルデア……。噂には聞いてたで、人理継続保障機関ってヤツやな」 プイ「ユタカって色んなこと知ってるよね、なんで？」 ユタカ「それはまあ、おいおいな」 プイ「あっそれ、すごく速いドラゴンの女の子も言ってた！」

絆2	<p>プイ「ユタカはいっぱい走らせてくれるから好き！」</p> <p>ユタカ「でもお前、引退して俺が会いに行ってもしばらく経つとずっとそっぽ向いて全然来なかったやん」</p> <p>プイ「だっていつ来ても走らせてくれなかったじゃん」</p> <p>ユタカ「もう……そういうところもお前らしいとか言えんやうか」</p>
絆3	<p>プイ「そいえば……英霊？英雄？だっけ？ここってすごい人が多いんだよね」</p> <p>ユタカ「そうや、お前もここに肩を並べとるんやで」</p> <p>プイ「ええ……？僕、走ってただけでそんな大層なものじゃないと思うんだけど」</p> <p>ユタカ「少なくとも俺にとってお前は紛うことなき英雄や、それは間違いない」</p> <p>プイ「そう」</p>
絆4	<p>ユタカ「ん？あー、とうとうバレてしもたか。実は俺も魔術師の端くれや、召喚されようと思えばキャスターでも来れる。……でも、今は騎手としての側面が強調された状態やな。俺自身もこっちの方が勝手がいい、キャスター枠はコウシロウあたりに任せるわ」</p>
絆5	<p>ユタカ「思えば……マスターとも短くない付き合いになったな。キミが今いくつかなのは知らんけど、世界が無事元に戻って大金持ちになったら馬主、やってみんか？いい厩舎も紹介するし、キミの馬には俺が乗ったるで？」</p> <p>プイ「わお、いつでも勧誘の準備はバッチリだね、ユタカ！」</p>
会話1	<p>プイ「ねえマスター、走りに行こうよ！」</p> <p>ユタカ「俺もついていくわ、お前は危なっかしくてしょうがないからな」</p>
会話2	<p>ユタカ「おっ、今日もユーイチストッパーは働いとるな……よしよし」</p> <p>プイ「てことはそろそろ倒れてるユーイチが発見される頃かな、僕見に行ってくる」</p>
会話3(第一・二再臨限定)	<p>ユタカ「ディーブ、走りに行くんはいいけど血が出る前にやめとけな？」</p> <p>プイ「はい」</p>
会話4(第三再臨限定)	<p>ユタカ「どうやディーブ。人型には慣れたか？」</p> <p>プイ「まあまあかな、でも人型も人型で走りの研究が楽しいよ？スピードは思ったより出しづらいけど、その分長く走れるし」</p>
会話5(福永ユーイチ&コントレイル所持時)	<p>プイ「ねえユタカ、さっきコンちゃんに併走しようって誘ったら断られちゃった……」</p> <p>ユタカ「何回でも誘うんや、諦めんな」</p> <p>プイ「うん！」</p>
会話6(武ユタカ&キズナ所持時)	<p>プイ「あっキズナだ。おーいキズナ～！走ろ～！……こら～！お父さんを『ランニングジャンキーが来やがった』みたいな目で見るんじゃな～い！走るよキズナ～！」</p>
会話7(和田リュージ&ディーブポンド所持時)	<p>プイ「ん？キズナがいると思ったんだけどなんか違……えっ、キズナの仔？ってことは僕の孫？……走りたい！」</p>
会話8(池添ケンイチ&オルフェーヴル所持時)	<p>プイ「オルフェく～ん！走ろ～！またあの阪神大賞典みたいな……あっ逃げちゃった」</p>
会話9(クリストフ・ルメール&ハーツクライ所持時)	<p>プイ「あっハーツさん！ねえもう一回走ろうよ、あの時の有馬みたいに全力のハーツさんともう一回……あっ待って、待ってってば無視しないでよー！」</p> <p>ユタカ「クリストフにハーツクライ、俺としてももう一回相手してほしい所やな」</p>

会話10(福永ユーイチ&エピファネイア所持時)	ユタカ「ディーブ、さっきからエピファネイアがずっとこっちに秋波を送って来とるんやけど」 プイ「放っておいたら？別に害はないし」 ユタカ「ドライやなお前……」
会話11(赤兎馬所持時)	プイ「赤兎馬？呂布？どっちでもいいや、君速いんでしょ？一緒に走ろうよ！シミュレーションルーム？でさ」
会話12(敏捷A以上のサーヴァント所持時)	プイ「ユタカ！レースしたいからレース場作ってよ！即席でいいからさ！」 ユタカ「ええけど……何人連れてくるつもりや？」 プイ「速いひと全員！」 ユタカ「フツ、そりやまた広いレース場作らんとな」
好きなこと	ユタカ「やっぱりレースで勝つのはいくつになっても嬉しいもんやな」プイ「僕はみんなと走るの大好き！レースでも、併走でもいいよ！」 ユタカ「出遅れ癖と輪乗りで寝るのは勘弁して欲しいところやな」 プイ「にへへ……それはごめん」
嫌いなこと	ユタカ「人参。小さい頃から染みついた習慣ってなかなか抜けんもんや」 プイ「僕は特にないかなー、……あつても、僕が走りたい時は邪魔しないでね」
聖杯について	ユタカ「……2006年の凱旋門賞のやり直し、かな。」 プイ「僕はどこまでも走っていけるような広い草原！」 ユタカ「……お前そんなんでええんか？俺でも作れるぞ？」 プイ「じゃあユタカに作ってもらおう」 ユタカ「……………フツ、ツフフ、お前聖杯やで……ノハッ」 プイ「笑わないでよ！」
イベント開催中	プイ「ユタカユタカ、イベントだって、いっぱい走れるかなあ」 ユタカ「待ってるもんは鬼の周回や、ほら俺らの宝具」 プイ「……つまりたくさん走れる！」 ユタカ「うんそういうことでええわ」
誕生日	ユタカ「誕生日おめでとう、マスター。せや、特別に転移術でどっか飛ばしたるか？」 プイ「はいはいっ！じゃあ僕東京競馬場に行きたい！」 ユタカ「お前やないマスターや」 プイ「ちえー」
召喚	ユタカ「サーヴァント・ライダー、武ユタカ、見参や。よろしゅうな」 プイ「僕はディーブインパクト、よろしくね！いっぱい走らせてくれると嬉しいな！」

キャラクター紹介

JRA・栗東所属の騎手。今回はディーピンパクト号の主戦としての姿で現界した。

隣でピョンピョンしているディーピンパクトはちんちくりんの喋る馬……ではなく、第6代三冠馬である。無敗で達成したのは2頭目。

人馬共に競馬界では規格外、いわば「冠位」級の存在。

ステータス

筋力:C 耐久:C
敏捷:A+++ 魔力:EX
幸運:A 宝具:A+

絆1

身長/体重:170cm・51kg
出典:史実
地域:日本
属性:混沌・善 性別:男性

「_____展開」(ウウン)

第一段階

体高/体重:164cm・438kg

第三段階

身長/体重:164cm・??kg
出典:史実
地域:日本
属性:混沌・中庸 性別:牡

走るの大好き。走ることが存在意義。

絆2

武ユタカは天才騎手であり、現在進行形の生ける伝説。競馬界から深く愛され、自らも競馬界を深く愛する男。競馬の発展のためなら仕事を選ばないし体も張る。今回の現界理由も「人類史から競馬がなくなっては困るから」というもの。

彼が「伝説」と称される理由はその圧倒的な勝ち星に起因する。19歳、史上最年少でGIを制してからは(菊花賞・スーパークレーク号)毎年コンスタントにGIの勝ち星を積み上げ、現在でもGI最多勝利を誇る。

天才騎手としての顔以外にも別の顔があるようで…?

ディーピンパクトは見ていれば分かるが走るのが大好きで頭の7割は走ることしか考えていない。しかし後の3割は思慮深さと賢さに溢れた理性で構成されているため、マスターとサーヴァントの関係はきちんと理解している他、高度なやりとりを交わすこともある。

ユタカとは「彼でないと御すことはできない」と言われた程の絶好の相棒で、彼のことは好きだが極論自分を走らせてくれれば付き従う相手は誰でもよく、ユタカよりもたくさん好きに走らせてくれる相手と出会えば簡単にそちらへついてしまう。薄情と考えるか欲望に正直と考えるかは人次第。

絆3

○騎乗:C++

騎乗を生業とする者だがあくまで現代人であるため、この値に収まっている。馬、特にディーピンパクトに乗っている間はより高い効果を発揮する。加えて騎乗姿勢の美しさにより、ボーナスがかかる。お手本にしたい。この騎乗。

○二重召喚:C

両方のクラス別スキルを獲得して現界する、極一部のサーヴァントのみが持つ稀少特性。ユタカの場合はライダーの他にキャスターでも召喚可能。

○英雄の翼:EX

その駒は遠く飛ぶ。明け方の空に煌めく明星のように、黄昏に輝く一番星のように。そうしてついには誰も届かない場所へ飛んでいってしまった。

絆4

○結界術:EX

武一族は代々競馬関係の仕事と魔術師を兼任する者が多いが彼も御多分に洩れず、結界師を名乗り、何でもありのユタカ式(結界術・召喚術・転移術など多数存在)とやらで、意味消失の危険度が高いコフィンなしでのレイシフト(.....に似た何かを主張する)を後輩ジョッキー達に行わせる場合がある。何なら彼らをこの星見の塔に送り込んでいたのもユタカである。

この凄まじいまでの魔術の才能は本来なら封印指定がかかってもおかしくないはずだが、何故か封印を免れている。本人は「俺を封印指定にしたらしたで困る連中が大勢おるからちやう？」と不敵に笑う。果たして、根源に到達しているのか、していないのかは彼のみぞ知る。

なお弟は兄と同じく結界術を、再従兄弟は肉体強化術を専門とするらしい。

絆5

宝具「英雄は飛び立った」

ランク:A+ 種別:対軍宝具

レンジ:2000~3200 最大捕捉:18騎

ヒーロー・イズ・カミング。

第一宝具。人馬一体の絶走。

その馬に、敗北など考えられなかった。無敗で三冠を制し、世代の頂点に立った彼に敵などなかった。翼を目一杯羽ばたかせるようなその走りは見る者に夢を抱かせ、共に走る者に対しては絶対に届かないと確信してしまう程の絶望、あるいは強烈な感動すら引き起こす。その「絶望」を正面から叩き割るのは凄まじいまでの勝利への執念と誰にも明かさぬ奇策のみ。

2006年の過去、自らの勝利のために飛んだ英雄は未来の星見の塔に舞い降りた。今度は人類を滅亡の窮地から救けるために。

.....なお本来の真名は「一着至上主義。」だったが、ユタカの(そこはかとない)抗議により強制的に変更された。ディープインパクトは走れば何でもいいのでその辺りは気にしていない。

宝具「十天翔る夢幻の王」

ランク:EX 種別:対軍宝具

レンジ:2000~3200 最大捕捉:18騎

セプテムクラウン・スカイハイ。

第二宝具。第一宝具、「英雄は飛び立った」が「競走馬ディープインパクトと騎手武ユタカの物語」の宝具とするならば、こちらは「もしもディープインパクトがそのまま競走馬として走り続けたら.....」というイフの結晶。

それまでも圧倒的な走りをしてきた彼が本格的に覚醒すれば、果たして七冠の器で収まったかどうかは定かではない。

.....なお本来の真名は「真・一着至上主義。」だったが、ユタカの(そこはかとない)猛抗議により(以下略)

絆5+幕間の物語クリアで解放

宝具「奇跡に最も近い馬」

ランク:A++ 種別:対軍宝具(自軍)

レンジ:??? 最大捕捉:1795~???

ディーピンパクト。

第三宝具。14戦12勝うちGI7勝の圧倒的な競争成績に加え、2012年から現在までリーディングサイアーとしての座を譲ることのない大種牡馬としての側面を強調された宝具。

ディーピンパクトはGI7勝の三冠牝馬ジェンティルドンナ、世界初の親子二代無敗三冠を達成したコントレイルを輩出するなど近年稀に見る成功を収め、父である大種牡馬サンデーサイレンス後継の座を確たるものにした。

本来ならば戦闘開始時点の味方全体のステータスを底上げし(自らの血族に連なる者なら効果量はより大きくなる)初期段階から敵を圧倒する常時発動型のチート宝具だが、サーヴァント・ディーピンパクトは「走るために来たんだからそれ以外の魔力は消費したくないプイ」と意図的にこの宝具を封印している。

ただ走ればいい彼にとっては、三冠もリーディングサイアーの称号も些末なものなのだ。