キャラクター名
サキガケ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	不明
種族	エクスマキナ			**境遇**	大成功
出自（効果）	秘密結社			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	37	33	12	8	9	20	12
ボーナス	12	11	4	2	3	6	4
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	15	14	5	2	3	7	4

HP	236
MP	139
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	斬鉄	至近	-2	31	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9			
胴部	豪神の鎧				-2	18			0
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		0
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			14	0	5	0	7	8	20
スキル	インサイドブレイド,マシンアーマー,リンメルコーティング,ファイティングブロウ,ハイパーゲインハイボルテージ		5	35		7	6		
その他				25					
総計(右)			18	91	1	46	14	8	20 m
総計(左)			20	60					
総計(両)									
ダイス数			4+3d	2+1d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	14			14	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ポーションホルダー	
HPポーション×５	
MPポーション×0	
ハイMPポーション×19	
聖水	
万能薬	
刀魂「風」	
グレートHPポーション×1	
カオスアーマー	

現在重量： 46		
最大重量： 79	所持金： 9918	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 戦闘移動、またはエンゲージからの離脱を行う。自身がいるエンゲージが封鎖されている場合、 離脱はできない。								
フルスピード	1	4	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： 自身が移動を行う直前に使用する。その移動では、移動力に＋[ＳＬ×５]する。 この効果は移動終了まで持続する。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲（選択）	命中	-	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その武器攻撃の命中判定の達成値に＋ＳＬする。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果 :武器攻撃のダメージに＋[ＳＬ×３]する。自身が行うリアクションの判定に－１Ｄする。 この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
スピリットオブサムライ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別：刀」の武器をＳＬ個取得する。このアイテムは自身のみ装備、使用することができる。								
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 自身が装備している「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、 攻撃力に＋［ＳＬ×２］する。								
アームズマスタリー：刀	★	-	パッシ	-	自身	-	-	
効果： 「種別：刀」の武器を使用した命中判定に＋１Ｄする。このスキルは重複しない。								
トゥルーアイ	★	4	DR直後	-	自身	自動	1/MP	
効果 :「種別：刀」の武器を装備している時のみ使用可能。自身がダメージを受けるダメージロールの直後 に使用する。自身が受ける予定のダメージに－［武器の攻撃力÷2］する。攻撃力が上昇している場合、それらを加えて計算する。1回のメインプロセスに1回使用可能。								
クールランニング	★	-	パッシ	-	自身	-	-	
効果： 前提《バーサーク》５。《バーサーク》の効果で、「リアクションに－１Ｄされる」を受けない。								
ストライクバック	3	4	リアクション	武器	単体	命中	SL/sn	
効果 :対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを、装備している武器の命中判定で行う。 この対決に勝利した場合、対象に［ＣＬ×５］のＨＰロスを与える。対象の攻撃は自動的に命中する。 対象のダメージロールは通常通りに行う。1シーンにＳＬ回使用可能。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： そのメインプロセスで行う白兵攻撃のダメージに＋[筋力]する。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	1/Sr	
効果 :このスキルはメインクラスがウォーリアかその上級クラスでないと使用できない。 武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃を「対象：単体」に変更しダメージに＋[ＣＬ×１０]する。 1シナリオに1回使用可能。								
リンメルコーティング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ＣＬ１０以上で取得可能。自身の物理防御力と魔法防御力に＋５する。								

東方の秘密結社から派遣されたエージェント。
正義感が強く理知的な性格だが、あらゆる思考が戦いと修行に直結している。大陸にきて何年も経つようだが、結社としての仕事をこなしている様子は見られない。
子供時代の双森の命を助けたことがあり、またトラファルとは何度か一緒に冒険したことがある。
その真の目的は組織を裏切り師を殺害した兄弟子バルバトスを見つけ出し抹殺することにある。

キャラクター名
サキガケ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アームズロジック：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した種別の武器を使用した命中判定+1D								
バイオレントヒット	★	-	クリーンナップ	-	自身	-	1/Sr	
効果： 《ボルテクスアタック》の使用回数を回復する。								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	-	-	
効果：2回バッシュによる攻撃をすることができる。2回目の攻撃はダメージロールに+2dする。ただし、「対象：単体※」となり、１回目を外すと2回目は攻撃できない。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃力+筋力する。								
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加。								
インサイトブレイド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 前提：《トゥーハンドアタック》５。「種別：刀」の武器を使用した命中判定の達成値に＋３する。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	-	1/Sr	
効果： HPをSL×20回復する。								
ディフレクション	3	6	リアクション	-	自身	自動	SL/Sr	
効果：白兵攻撃が使用可能な武器を装備している時に使用可能。射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを 装備している武器の命中判定で行う。この対決に勝利した場合、自身への攻撃は失敗となる。 1シナリオにＳＬ回使用可能。								
リフレクション	★	4	《ディフレクション》	-	自身	自動	1/Sr	
効果：「種別：刀」の武器を装備している時のみ使用可能。《ディフレクション》を使用した対決に 勝利した場合、攻撃を行ったキャラクター自身にその攻撃が命中する。攻撃を行ったキャラクターは ダメージロールステップを行い、そのダメージを適用する。1シナリオに１回使用可能。								
クリアマインド	★	-	セットアップ	-	自身	自動	1/Sr	
効果： 取得しているすべてのスキルを「コスト：—」にする。この効果はラウンド終了まで持続する。 １シナリオに１回使用可能。								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	-	-	
効果： マイナーアクションのスキルを使用する。								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージにSL×4する。								
ファイティングロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 命中判定+SL+1								
メルトダウン	1	5	効果参照	至近	単体	-	-	
効果： 敵が離脱しようとしたときに使用してエンゲージ封鎖、さらに封鎖の対決判定に＋SL×2								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動	SL/sn	
効果： 1シーンにSL回まで使用可能。武器ひとつの「攻撃力」を2倍にする。								
グレートバースト	3	10	効果参照	-	自身	自動	SL/sn	
効果：1シーンにSL回まで使用可能。 [装備部位:両]の武器で白兵攻撃時のみ使用可能。 白兵攻撃の命中判定後(振り直し終了後)使用し、ダイスの1個の出目を6に。								
ショットバック	★	4	《ストライクバック》	-	自身	自動	-	
効果： 射撃攻撃に対してもストライクバックを使用でき、ストライクバックの射程を視界にする。								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	自動	-	
効果： クリティカルした時、対象の物理防御力と魔法防御力を0にしてダメージ計算をする								
リサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 感知判定で行う情報収集の判定に+1d								
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 登攀や跳躍を行う筋力の判定に+1d								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 器用度基本値+3								
マシンアーマー	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 物理防御+2、魔法防御+1								

キャラクター名
サキガケ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値+3								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力・器用度・敏捷基本値+1								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 所持重量制限を2倍にする。								
イミューンウェイト	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 防具の移動修正を０にする。								
フックダウン	★	-	クリーンナップ	-	自身	-	1/sn	
効果： ポーションを１つ使用する。								
バイタリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 最大ＨＰ+ＣＬ								
フェイス：アーケンラーブ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 命中判定の達成値+1								
スティグマ	★	Fate1	判定直後	-	自身	-	1/Sr	
効果： フェイトを１点消費する。 自分が行った判定の達成値に+1Dする。 １シナリオに１回使用可能。								
レストタイム	★	-	シーン終了時	-	自身	-	1/Sr	
効果： HP・MPを[2d+CL]回復。								
クローズオフ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 封鎖からの離脱へのリアクションに対する判定+1d								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								