・プレイヤー名 -

メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	36
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	20
種族	ヒューリン		境遇	義理の親	
出自 任意(魔戦	注)			目標	運命:忠誠

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	48	45	8	8	8	34	15
ボーナス	16	15	2	2	2	11	5
クラス修正	2	4	0	0	0	2	0
他修正							
能力値	18	19	2	2	2	13	5

HP	409
MP	248
フェイト	6

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	キラーバイター	至近	-2	30				-2	
左手	グラビティブレイド	至近	-1	12				0	
頭部	曙光の兜				-2	15	5		0
胴部	バトルマスター				-2	31	0		0
補助	パワーアシスト				-3	5	3		0
装身具	剣の王女の証(EXドロップ)								
	能力値		19	0	2	0	13	4	23
スキル	パッシブ・アイテムスキル系、ゲッシュ		2	61					
その他	装備品、所持品パッシブ効果			31		1			
	総計(右)		19	122					
総計(左)			20	104	-5 52		21	2	23
	総計(両)								m
	ダイス数		4 d	5 d	2 d				

					T. n		
	能力值	スキル	その他	合計	Þ.	イス	.数
トラップ探知	2			2	+	2	d
トラップ解除	19			19	+	2	d
危険感知	2			2	+	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

<u> </u>										
所持	詩品									
グレートMPポーション	ポーションホルダー									
グレートHPポーション	小道具入れ									
耐毒符 × 2	折りたたみ梯子									
飛翔符 × 2	ランチボックス									
転移の呪符 ×3	野菜(イチゴ) × 5									
キャップライト	小型ハンマー									
冒険者セット	くさび ×2									
EXHPポーション	くさび ×5									
EXMPポーション ×5	ロープ									
ウェポンケース	戦士の環									

現在重量: 19

48 8010 最大重量: 所持金: 預金・借金:

所持	
グレートMPポーション	ポーションホルダー
グレートHPポーション	小道具入れ
耐毒符 × 2	折りたたみ梯子
飛翔符 × 2	ランチボックス
転移の呪符 ×3	野菜(イチゴ) × 5
キャップライト	小型ハンマー
冒険者セット	くさび ×2
EXHPポーション	くさび ×5
EXMPポーション ×5	ロープ
ウェポンケース	戦士の環
異次元バッグ	奥義:彗星剣舞

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プロビデンス	*	-	パッシヴ	-	-	_		
 効果:		フェ	イトによるダ-	イス増加数	₹上限が【₹	幸運】+1と	_なる	
バッシュ	5	(3)	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	(ت+[SLd]		
スラッシュブロウ	3		ダメージロール前		自身	自動		
効果:			ダメーシ	៸៓+(SL× 2)D、シー:	ン1回		
カバーリング	*	(1)	ダメージロール前	至近	単体	自動		
効果:			カバーを	行う。メイ	インプロセ	ス1回		
カバームーブ	2	(3)	「カバーリング」		自身	自動		
効果:			「カバーリング」	を「射程:	ر20m ارت.	シーンSL		
スマッシュ	*	(4)	マイナー		自身	自動		
効果:				ヺメージ+	【筋力】			
ボルテクスアタック	*		効果		自身	自動	ウォーリア系、単体	
効果:			撃と同時使用、		+(CL×10)	、シナリス	才1回	
カリキュレイト	*		イニシアチブ		自身	自動		
効果:			即座に行動		テ動済、シ	ーン1回		
ラストアクション	*	(9)	戦闘不能時		自身	自動		
効果:		Х	インプロセスを	E行う、HF	回復不可、	シナリオ	1回	
インデュア	*	(4)	効果		自身			
効果:		バッドス	テース受けた直	後に使用で	で異常回復	、メイン	プロセス1回	1
ソウルバスター	*		効果	効果	単体	自動		
効果:		受け	たダメージと同	同値のHP□]スを相手(こ、シナリ	オ1回	
セルフヒーリング	*		マイナー		自身	自動		
効果:			HPを(CL	×10)点回	復、シナリ	オ1回		
ディフレクション	3	(6)	リアクション		自身	命中		
効果:		身	撃・魔法攻撃	を命中で回	回避行動。:	シナリオS	L回	
アームズマスタリー:両手剣	*		パッシブ		自身			
効果:				命中+	-1D		,	
インビジブルアタック	*	(2)	マイナー		自身	自動		
効果:				命中+	-1D			

■1/3高レベルセッションレギュレーション

- 経験点8200点、所持金48万Gを基本として以下のハウスルールを適用。
- 経験点の使用法
- 「1点を5000G」に変換

「アイテムLV×40点」でエクストラドロップの取得 (但し10レベル以下のエクストラドロップは全て400点で取得)

「アイテムLV×20点」で購入不可アイテムの取得 (但し10レベル以下の購入不可アイテムは取得できない)

一般スキルの取得について

初期レベルで取得する2つ以降は本来1つ5点で取得出来るが、

今回は「一般スキル取得数×5点」で新たな一般スキルを取れるものとする。

例:1つ目10点(初期レベルで2つ持っている為)、2つ目15点、3つ目20点…とすること。

「レジェンドデータ取得には経験点100点使用する」

「GM用レジェンドデータ取得には経験点300点使用する」のどちらかを選択して取得可能。

ゲッシュ:「義心の誓い」…スキルコスト-1/アストレートを裏切らない/スキルコスト2倍 (使用経験点50点)

レジェンドデータ:「戦士の石」…ダメージロール時使用、ダメージ+50&防御無視効果

|※相当品ルールで名前を「奥義:彗星剣舞」に変更。 (使用経験点100点)

装備購入…1664000-480000=1184000Gを経験点で支払い。

経験点消費…装備資金:1185000/5000 →237点

 キャラクター名	=== プレイヤー名	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ		
ジュノ		レイザーシャープ	*		パッシブ		自身					
所	· 持品	ラーニング	*		効果		自身					
		効果:			「トリックスタ	ヲー」を取得	- 导、【幸運	基本值】	-3			
		ギフト	*		判定直前		自身	自動				
		効果:			判员							
		トリックスター	*		効果	視界	自身	自動				
					 発動したトラッ							
			ТО									
		効果:										
		バトルコンプリート	3	(6)	判定直後		自身	自動				
		効果:	-		命中判定							
		ストームアタック	3		パッシブ		自身					
					「スラッシ							
		ハイボルテージ	5		パッシブ		自身					
								_				
		フルスイング	3	(9)	マイナー		自身	自動				
					装備武器ひとこ							
		ツインウェポン	*		パッシブ		自身		片手武器2つ装備			
					「装備部位:ヌ							
		パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動				
		効果:	-		闘不能回復&H		1					
		ディフェンスライン	*	(14)	リアクション	,	自身	命中	装備部位:双			
		効果:			f							
		クロススラッシュ	*	(11)	メジャー		自身	自動	装備部位:双、単体			
		効果:			۱۲۱٫							
		ファストセット	*	(5)	ムーブ		自身	自動				
		効果:			マイナーフ					-		
		アームズロジック: 両手剣	沙 ★		パッシブ		自身					
		効果:				命中+	-1D	•				
		バイオレントヒット	*		クリンナップ		自身	自動				
		効果:		「ボ	ー ルテクスアタッ	ク」を再度	使用可能	に。シナリ	ノオ1回			
		ハイパーゲイン	*		パッシブ		自身		「スマッシュ」			
		効果:			, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	ヺメージ+	【筋力】	1				
			0									
		効果:						•				
		インサポート	3	(19)	判定直後	至近	単体	自動				
		効果:			判定を	振り直す。	シナリオ	SL回				
		バックアップアシスト	3		判定直前	視界	単体	自動	自分以外			
		効果:			ダイスペナル	ティを一瞬	舜打消し。	シーンSL				
		カバーブロック	1	(9)	効果	至近	単体	自動				
		効果:			カバーした相	手のカバー	- -打消し。	シーンSL				
		サポートコンダクト	*	(11)	判定直前	視界	単体	自動	自分以外			
		効果:			判	定+1D、	シーン1回	1				

☆ キャラクター名		──」		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限		
ジュノ				ウォーシップ	1		アイテム		効果		装身具を指定		
				効果:			イテム装備中命					表効	
	所持	寺 品		ブロックオペレーション	1	(19)	イニシアチブ	視界	単体	自動			
				効果:			エンゲー	-ジ封鎖、	シナリオ	3 L 回			
				◆戦鬼	*	F3点	メジャー		自身	自動	単体		
				効果:			٦/٢٠	ッシュ」に	よる3回攻	· 擊			
				◆武の神髄	*		効果		自身	自動			
				効果:		ダメー	- ジにフェイト と	ヒ同時使用	· ダメー:	ジ増加が 5	5 Dに変更		
				◆残像の刃	*		パッシブ		自身		「スラッシュブロウ」		
				効果:		「スラ	ッシュブロウ」(の効果+【	器用基本值	』 &軽減	不可効果		
				◆守護者降臨	*	12	ダメージロール前	視界	単体	自動	「カバーリング」		
				効果:			· バーを行う、ナ		効果無効。	ラウンド	:10		
				◆異才:ナイト	3		パッシブ		自身				
				効果:		-	ナイトの	スキルSLf	固取得、下	記参照	-		
				◆武技の極致:両手剣	3		パッシブ		自身				
				効果:			5	ヺメージ+(メージ+(S L × 7)				
				◆次元断	2	20	ムーブ		自身	自動			
				効果:	白兵攻撃を	「射程:視	界」に。シ	ーンSL回					
				◆死神の手	*		マイナー		自身	自動	単体		
				効果:			ダメージ+	(HP減少	分)、シナ	リオ1回			
				◆獣の気	*		ムーブ		自身	自動			
				効果:		_ 攻撃に対す	るリアクション	ノでクリテ	ィカル発生	上させない	、シーン1		
				◆戦士の挑戦	3		イニシアチブ		自身	自動	相手1体を指定		
				効果: 指定した相手のみ対象にした攻撃のダメージ+(SL×10)、シーン持約						- ン持続、シ	ーン1回		
					0								
				効果:									
					0								
				効果:									
				インバルネラブル	1		ダメージロール後		自身	自動			
				効果:			受ける予定の	ダメージな	をのに。シ	ナリオ1[
				ファイナルガード	1		クリンナップ		自身	自動			
				効果:		٦٦	′ンバルネラブル		使用可能に	:。シナリ	オ1回		
				パワーアーム	1		パッシブ		自身		両手剣		
				効果:			「装備部位:	両」の武器	を片手で装	支備可能。			
					0								
				効果:									
				シニスター	1		セットアップ		自身	自動			
				効果:	•	f	東用フェイト×	C L × 2 ;	点HP回復	、シーン	1 🗇		
				バイタリティ	1		パッシブ		自身				
			効果:										
				イミューンウェイト	1		パッシブ		自身				
				効果:				動修正マ-	イナスを打	 ち消し			
				ベアアップ	1		パッシブ		自身				
	†				-	· .	7+11.0117/2	=,->,1=		1 和中 I	1 D		

メモ

キャラクター名		== □ プレイヤー名		スキル名	SL	コスト	タイミング 射程	対象	判定	制限	メモ			
ジュノ				スティグマ	1		判定直後	自身	自動					
			効果:	効果: 判定後の達成値を1D分底上げ、フェイト1点使用、シナリオ1回										
	所持	品		フックダウン	1	(2)	クリンナップ	自身	自動					
			効果:		•	クリ	Jンナッププロセスにポ [、]	ーション値	使用、シーン	/ 1 回	•			
				オンスロート	1	(7)	メジャー Osq	十字	命中					
			効果:		•	スクウ	フェア戦闘で「対象:十字((psq)	こ攻撃、シ	ーン1回				
			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:							1				
			効果:			T			_	T				
			効果:							T				
			効果:				1			T				
			効果:				1			T				
			効果:							ı				
			効果:											