キャラクター名
”戦師”　サイバ

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	32
種族	ヒューリン			**境遇**	紛失
出自（効果）	冒険者			**目標**	慈愛

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	24	48	8	40	21	18
ボーナス	4	8	16	2	13	7	6
クラス修正	0	1	4	0	2	1	0
他修正			6				-1
能力値	4	9	26	2	15	8	5

HP	252
MP	261
フェイト	36

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1神喰らいの剣	至近		34					
左手	S3ミスリルククリ	至近	-1	10	0	0	0	0	0
頭部	S1蝶の帽子				3	1			
胴部	S1ストライダークローク				2	9		3	2
補助	時の砂時計					3			2
装身具	ムガ＝モリの爪								
能力値			9	0	26	0	8	41	9
スキル	騎乗時、簡略化のためダメージ上昇スキル込み			40	1			14	42
その他			5	20	3	2	2	3	
総計(右)			14	94	35	15	10	61	55
総計(左)			13	70					
総計(両)			13	104					m
ダイス数			5 d	3 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15			15	+ 3 d
トラップ解除	9			9	+ 4 d
危険感知	15			15	+ 3 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	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【アームズマスタリー】	天竜
S1神喰らいの剣	異次元バッグ
└放心のクリスタル	ベルトポーチ
S3ミスリルククリ	小道具入れ
└威圧のクリスタル	└リムブースト・リフレクス
└逆上のクリスタル	└漆黒の星
└スタンのクリスタル	└ジェミニカード
S1蝶の帽子	└ムガ＝モリの角笛
└犠牲のクリスタル	└リムブースト:メタル
S1ストライダークローク	冒険者セット
└対抗:威圧のクリスタル	

現在重量： 38		
最大重量： 38	所持金： 3110	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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ヴァーナ:猫族	★		パッシブ		自身			
効果： 敏捷基本値+3								
マイスター:魔術判定	★		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定+1D								
ハードワイヤード	★		パッシブ		自身			
効果： 敏捷+2、幸運-1								
アームズマスタリー:短剣	★		パッシブ		自身			
効果： 命中判定+1D								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身		短剣	
効果： 右手と左手の修正値を合計して「種別:双」として扱う。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定+1D								
スペシャライズ:短剣	1		パッシブ		自身			
効果： 命中、ダメージ+SL								
ライドマニューバ	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果： 回避判定+1D								
ライトニングライド	5		パッシブ		自身		騎乗	
効果： 行動値と移動力に+[SL*2]+2する。								
ロデオ	★		パッシブ		自身			
効果： スリップを受けても騎乗状態が解除されない。								
コンパニオン	★		アイテム		自身			
効果： バートル専用の「種別:乗物」のアイテムを1個取得する。このアイテムはこのキャラクターのみ騎乗状態になることができる。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果 :対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。								
ナイフパリー	★	3	DR直後		自身	自動	短剣、双、防御中1回	
効果： ダメージ軽減を行う。このキャラクターが受ける物理ダメージを-[装備している武器の攻撃力の合計]する。								

CL1:エンカレッジ、エフェクトスキップ、ワイドアタック、アームズマスタリー、バタフライダンス
称号クラス:センセイ
誓約:伝説の武具　あなたは伝承武具ひとつを取得する。[継承][伝承][宿命][特徴][呪詛]は、取得時に選択したものとなる。
伝承武具を装備していない場合、あらゆる判定に-1D

ダイワで名を馳せた”戦の達人”。空を自由に駆け回り、自由自在に戦況を変化させる手腕と部下への的確な指導から異名を得た。
親は冒険者で、幼い頃に竜と対峙し死んでしまった。それ以来ストイックに鍛錬へと打ち込み、神喚者としての資格を得る。それからはダイワを離れ、各地で冒険者としても活躍するようになった。自らの口で多くは語らず厳格であろうとするが、”愛”への耐性がない。友愛、恋愛、そのいずれにおいても彼は全く感じたことも向けられたこともなかった。その類の感情を向けられたり感じたりすると途端にしどろもどろとなり、普段の彼は影も形もなくなってしまう。果たして彼の運命やいかに！？（運命表がネタバレ）

一人称:俺
二人称:貴様
三人称:彼奴ら

キャラクター名

”戦師” サイバ

プレイヤー名

所持品			
勇気のホイッスル*8			
ランチボックス			
└究極の料理*5			
ポーションホルダー			
└グレートMPポーション*5			
万能薬*3			
究極の料理*10			
耐毒符*3			
グレートHPポーション			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イメージボディ	1	5(4)	セットアップ		自身	魔術		
効果：	回避判定の達成値に+[SL*2]する。この効果はラウンド終了まで持続する。							
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ		単体	自動	シーン1回	
効果：	未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。その後行動済となる。							
アウトストリップ	★	4(3)	ムーブ		自身	自動		
効果：	戦闘移動を行い、さらに武器を1個装備することができる。							
スタイル:ムゲン	1	2	ムーブ		自身	自動	メインプロセス1回、シーンSL回	
効果：	アウトストリップとアウトストリップ以外の「タイミング:ムーブ」のスキル1つを使用する。使用する順番はこのキャラクターが決定する。							
ウィンドアタック	★	5	マイナー		自身	自動	騎乗	
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+敏捷する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ダンシングヒーロー	★		判定直前		自身	自動	シーン1回	
効果：	判定に+1D							
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前		自身	自動		
効果：	判定の直前に使用する。その判定で振るダイスの数がスキルなどの効果によって減少していても、その効果を受けずに判定を行える。							
リブート	★		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消費。戦闘不能を回復し、HPを1にする。その際、行動済にならない。							
	★							
効果：								
インテュイション	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷判定+1D							
マジックカット	★		パッシブ		自身			
効果：	ナイフパリーが魔法ダメージに対しても効果を発揮するようになる。							
ラピットハンド	★		パッシブ		自身		短剣	
効果：	ダメージ+[敏捷]							
ツインフェンサー	★		パッシブ		自身		短剣、双	
効果：	命中判定+1D							
ゲイルスラッシュ	1	15	メジャー		自身	自動	シーンSL回	
効果：	ワイドアタックによる白兵攻撃を2回行う。							
シャドウハイド	3	10	効果参照		自身	自動	シーンSL	
効果：	回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した時、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後にメジャーアクションを1回行える。ムーブアクション、マイナーアクションは行えない。							
ボーパルアーツ	3		パッシブ		自身		短剣	
効果：	ダメージ+[SL*5]							
ディテクト	★	8	判定直前		自身	自動	シーン1回	
効果：	回避判定の直前に使用する。その回避判定で1個でも6の目が出た場合、その回避判定はクリティカルとなる。							
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷	シーン1回	
効果：	対象が行った命中判定の直後に使用する。命中判定の達成値を難易度として敏捷判定を行い、勝利した場合対象の行った攻撃は失敗となる。また、その判定の達成値に+[SL*2]する。							
レイザーストーム	★		ワイドアタック		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ワイドアタックと同時に使用する。ワイドアタックの「対象:範囲（選択）」「射程:武器」を「対象:場面（選択）」「射程:視界」へ変更し、エンゲージしていない対象にも攻撃を行うことができるようになる。							
アフターイメージ	★	12	ムーブ		自身	自動		
効果：	命中判定+1D、回避判定+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。							
デスブレイド	5	10	DR直前		自身	自動	シナリオSL回	
効果：	武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[行動値]する。							
トップギア	3		パッシブ		自身			
効果：	デスブレイドの効果に+[SL*10]する。							

キャラクター名
”戦師” サイバ

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
	1							
効果：								
シャドウストリーム	★		パッシブ		自身			
効果：	イメージボディの効果中に有効。攻撃のダメージに+【敏捷】する。							
アビリティアデプト:敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力値に+[SL+1]する。							
エデュケーション	★		メジャー	10m	単体※	自動	シナリオ1回	
効果	:このキャラクターと対象はフェイトを1点消費。使用する際にこのキャラクターが取得している基本クラスのクラススキルか、一般スキルを1つ選択する。ただし、対象が条件を満たしていないスキルは選択できない。対象は選択したスキルを取得する。（SLは1）この効果はシナリオ終了まで持続する。対象はこの効果を拒否できる。							
デッドリーアタック	5		効果参照		自身	自動	シナリオSL回	
効果	:武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング:リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。また、その武器攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。							
	1							
効果：								
魔の白刃	★	25	メジャー		自身	自動		
効果	:使用する際に属性からひとつ選択せよ。白兵攻撃を2回行う。この攻撃では「タイミング:メジャー」のスキル、パワーは使用できず、「対象:単体※」となり、ダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。							
戦場の陥穽	★		イニシアチブ	視界	範囲（選択）	自動	シーン1回	
効果：	対象に[CL*5]点のHPロスを与える。							
時の支配者	★		効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果	:対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワーは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。							
天の火	★		効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	武器攻撃と同時に使用する、その攻撃のダメージに+[CL*10]する。							
空蝉	★		判定の直後		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	回避判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに変更する。							
死点撃ち	★		判定の直前		自身	自動		
効果	:武器攻撃の命中判定を行う直前に使用する。フェイトを3点消費。その判定のすべてのダイスの目を6に変更する。また、その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング:リアクション」のスキル、アイテムも使用できず、攻撃の対象にカバーを行うことはできない。							
嵐の王	★		パッシブ		自身			
効果	:レイザーストームを「シナリオ2回」に変更し、効果に「そのワイドアタックで行う武器攻撃のダメージに+行動値する」を追加する。							
異才:スカウト	3		パッシブ		自身			
効果：	スカウトのスキルをSLまで取得できる。							
アキュレイト	★		パッシブ		自身			
効果：	器用判定に+1Dする。							
アデンダム	★	8	イニシアチブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果	:イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができる。このメインプロセスを行ったことで行動済にならない。							
バーサタイル	★		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果	:既に使用した使用回数に制限のあるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件:シナリオ～回」のスキルのみである。							
	1							
効果：								
伝説の武具	◇							
効果：	メモ欄参照							
	1							
効果：								
↓取るのやめたスキル	1							
効果：								
アクロバットドッジ	★	10	判定の直後		自身	自動	シーン1回	
効果：	回避判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。							

キャラクター名

”戦師”　サイバ

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
デッドリーブレイド	1		デッドリーアタック		自身	自動	シーンSL回	
効果：	デッドリーアタックと同時に使用する。デッドリーアタックを使用した武器攻撃のダメージに+20する。							
プレッシャー	○	6(5)	マイナー		自身	自動		
効果	:ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。							
アビリティアタック	○	20(19)	マイナー		自身	自動	シーン1回	
効果：	攻撃のダメージに+[敏捷基本値]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
殺戮の宴	○	20	セットアップ		自身	自動		
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[敏捷]する。この効果はラウンド終了まで持続する。							
ピンポイントアタック	○	10	ムーブ		自身	自動	シーンSL回	
効果：	武器攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。							
タイムマジック	○	15	ムーブ		自身	自動		
効果：	タイミング:ムーブのスキルをふたつ使用する。							
ディセクトエッジ	○	4	ムーブ		自身	自動	短剣	
効果：	武器攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、[放心]を与える。							
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	携行重量が筋力基本値*2になる							
フェンサーI	★		効果参照		自身	自動		
効果：	武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[対象数]Dする。							
フェンサーII	★		判定直前		自身	自動		
効果：	リアクション判定の直前に使用する。フェイト1点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。							
フリッカースラッシュ	★	12	メジャー	1sq	十字（選択）	命中	短剣、シナリオ1回	
効果：	武器攻撃を行う。							
フェイス:ダグデモア	★		パッシブ		自身			
効果：	行動値+2							
トレーニング:敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング:感知	★		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング:筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング:器用	★		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング:精神	★		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング:幸運	★		パッシブ		自身			
効果：	選択した能力基本値+3							
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知+1D							
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	トラップ解除+1D							
マシンリム	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力、器用、敏捷の基本値に+1							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動	シーン1回	
効果：	「種別:ポーション」のアイテムを使用する。							

キャラクター名

”戦師”　サイバ

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
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：最大MP+CL								
サクセション	★		アイテム		効果参照			
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば物理防御力か魔法防御力に+1する。								
エリアサーチ	★		パッシブ		自身			
効果：警戒行動を行うことが可能となる。さらに聞き耳に失敗しても相手に気づかれなくなる。								
ホースマンシップ	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果：回避+1								
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果：危険感知の判定に+1Dする。								
シックスセンス	★		パッシブ		自身			
効果：奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
スティグマ	★		効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果：判定を行った後で使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
キャッチアウト	3	5	効果参照		視界	単体	シナリオSL回	
効果：対象が「タイミング:メジャー」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。このキャラクターは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に+2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
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：								
効果：								
効果：								