キャラクター名
アキナ＝ブルックス「東方」

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	29
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	45	42	15	9	12	42	12
ボーナス	15	14	5	3	4	14	4
クラス修正	4	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	19	16	6	3	4	15	4

HP	321
MP	244
フェイト	17

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		-2	31				-2	
左手	連撃の槍		-1	22				-4	
頭部	S1ビーストマスク		2	3	-2	12	3		
胴部	戦鬼の鎧				-3	27	3		
補助	パワーアシスト			10	-3	5	3		
装身具	不滅の勲章					5	5		
能力値			16	0	6	0	15	10	24
スキル			8	40		2	1		3
その他				3		3	2	4	29
総計(右)			24	87	-2	54	32	8	56
総計(左)			25	78					
総計(両)			23	109					m
ダイス数			4 d	3 d	1 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
電子竜：エクス	
	万能薬　×２
小道具入れ	グレートMPポーション
戦士の環	強心丹
戦王の武器飾り	異次元バック
名誉の勲章	ポーションホルダー
リムブースト：メタル	フラッシュライト
リムブースト：リフレクス	耐毒符　×３
	聖水×２
O・スマートフォン	上位呪壁符×２
ドレスティック	上位大壁符

現在重量：	75		
最大重量：	100	所持金：	0
		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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【精神基本値】＋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]								
アームズマスタリー：両手剣	1		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果：両手剣を使用した命中判定に＋１ｄ								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中１回	
効果：対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない								
ブランディッシュ	3	3	メジャーアクション	至近	範囲「SLX2」体)	命中判定	両使用	
効果：ひとつのエンゲージを対象に白兵攻撃を行う								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：２０ｍ」に変更する。ただし、このスキルを使用しても、自信が移動することはない								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前		自身	自動成功	シーン１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＋「（SL×２）ｄ」する								
スマッシュ	1	5	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに＋【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ１回, ウォーリア	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更する。そのダメージに＋「CL×１０」する								
ウェポンガード	1	4	DR直後		自身	自動成功	両装備・防御中１回	
効果：ダメージ軽減を行う。自身が物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに－「武器の攻撃力÷２」する。（スキルなどで武器の攻撃力が上昇してる場合は、それらを加えたのちに÷２する）								
ウェポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果：武器を使用した命中判定の達成値に＋「SL＋１」する								
リバウンドバッシュ	1	3	《バッシュ》		自身	自動成功	両使用	
効果：《ブランディッシュ》３で取得可能。《バッシュ》と同時に使用する。その《バッシュ》の「対象：単体」「射程：武器」を「対象：範囲（６体）」「射程：至近」に変更する								
	1							
効果：								
コンバットマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果：装備している武器を使用した命中判定の達成値に＋２する								
レイザーシャープ	1		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃のダメージに＋１ｄする								

:HP
:MP
:ﾌｪｲﾄ
○
《サポートコンダクト》判定の直前。対象が行う判定の直前に使用する。その判定に＋１ｄする。コスト１２。シーン１回
:MP-12
:ｻﾎﾟｰﾄｺﾝﾀﾞｸﾄ-1
○
１ｄ６－１　回避判定
○
《カバーリング》ダメージロール直前。対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。コスト２。防御中１回
:MP-2
《カバームーブ》《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：２０ｍ」に変更する。ただし、このスキルを使用しても自身が移動することはない。コスト４。シーン２回
:MP-4
:ｶﾊﾞｰﾑｰﾌﾞ-1
☆
《守護者降臨》ダメージロール直前。対象：単体、射程：視界。対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。また、カバーを行うことができないスキル、パワー、アイテムを使用されていても、カバーを行うことができる。コスト：１２。ラウンド１回
:MP-12

キャラクター名

アキナ＝ブルックス「東方」

プレイヤー名

所持品			
グレートHPポーション×５			
連撃の槍×３			

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：								
モアタフネス	3		パッシブ		自身			
効果：【最大HP】に＋「SL×５」する								
インデュア	1	5	効果参照		自身	自動成功	防御中１回	
効果：自身がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する								
セルフヒーリング	1		マイナーアクション		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：HP回復を行う。【HP】を「CL×１０」点回復する								
ソウルバスター	1		効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ１回	
効果：自身の受けた攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える（最大、自身の【最大HP】）								
	1							
効果：								
バーストスラッシュ	1		パッシブ		自身		両使用	
効果：武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、そのダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を０とみなしてHPダメージを算出する								
バトルコンプリート	3	7	判定の直後		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：攻撃の命中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								
アームズロジック：両手剣	1		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果：両手剣を使用した命中判定に＋１ｄ								
パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：自身の戦闘不能を回復し、さらに【HP】を「SL×２０」点にする。自身が未行動だった場合、行動済みにはならない								
グレートバースト	3	10	効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回、両使用	
効果：白兵攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、１個を６の目に変更する。その結果、６の目のダイスが２個以上になれば、クリティカルとなる								
バイオレントヒット	1		クリンナッププロセス		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を１増やす								
ハイパーゲイン	1		パッシブ		自身			
効果：《スマッシュ》１で取得可能。武器攻撃のダメージに＋【筋力】する								
ファイティンググロウ	1		パッシブ		自身			
効果：武器を使用した命中判定の達成値に＋「SL＋１」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								
ファストセット	1	6	ムーブアクション		自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない								
ストームアタック	3		パッシブ		自身			
効果：《スラッシュブロウ》の効果に＋「（ＳＬ×３）ｄ」する								
フルスイング	3	10	マイナーアクション		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器１つの「攻撃力」を２倍にして、ダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャーアクション		自身	自動成功	両使用	
効果：《バッシュ》による武器攻撃を２回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「単体※」となる。さらに２回目の《バッシュ》による攻撃のダメージに＋２ｄする。ただし、同じ対象に２回攻撃しなければならず、１回目の武器攻撃が命中しなかった場合、２回目の武器攻撃は行えない								
メルトダウン	1	5	効果参照	至近	単体	自動成功		
効果：自身のいるエンゲージから、対象が離脱を行う時に使用する。自身のいるエンゲージを封鎖する。さらに、自身が行う封鎖による対決の判定の達成値に＋「SL×２」する。この効果はラウンド終了まで持続する								
ツインウェポン	1							
効果：								
ディフェンスライン	1							
効果：								

キャラクター名
アキナ＝ブルックス「東方」

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：								
ウォーシップ	1		アイテム		効果参照			
効果：プリプレイに装備品または携帯品の武具、盾、防具、装身具から１つ選択する。選択したアイテムを装備してる間、命中判定の達成値に＋2、攻撃のダメージに＋「SL×２」する。ただし、自身が隠密状態の場合、効果は適用しない								
フォーメーション：アサルト	5	8	セットアッププロセス	視界	場面（選択）	自動成功	ギルド所属	
効果：ギルドメンバーに有効。対象に行動値増加を行う。対象の【行動値】に「SL×３」する。この効果はラウンド終了まで持続する、対象はこの効果を拒否できる。複数の《フォーメーション：～～》を同時に適用することはできない								
サポートコンダクト	1	12	判定の直前	視界	単体	自動成功	シーン１回	
効果： 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に＋１ｄする。この効果は自身を対象にできない								
フォーメーションコア	1		パッシブ		自身			
効果：《フォーメーション：～～》の効果中に有効。攻撃のダメージに＋１０する。ただし、自分以外に一人以上《フォーメーション：～～》の効果を適用していなければならない								
バトルオペレーション	1		クリンナッププロセス	視界	場面（選択）	自動成功	シナリオ１回、ギルド所属	
効果： ギルドメンバーに有効。MP回復を行う。対象のMPを「ＣＬ×３」点回復す。このスキルは自身を対象にすることはできない								
	1							
効果：								
戦鬼	1		メジャーアクション		自身	自動成功		
効果：フェイト３点消費。《バッシュ》による武器攻撃を３回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象を１回ずつ、あるいは２回と１回に分けて攻撃しても良い								
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	自動成功	ラウンド１回	
効果：《カバーリング》１で取得可能。対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。また、カバーを行うことができないスキル、パワー、アイテムを使用されていても、カバーを行うことができる								
不屈の闘志	2		イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果： HP回復を行う。【HP】を「SL×１００」点回復する								
死神の手	1							
効果：								
	1							
効果：								
異才：ナイト	3		パッシブ		自身			
効果：所得、あるいはSLを上げる際にナイトのスキルから１つ選択せよ。選択したナイトのスキルをSL1で取得するか、選択したナイトのスキルが取得済みなら、そのスキルのSLを一つ上げる（もちろんスキルレベルを超えて、SLを上げることはできない）								
→ラッシュ	1	6	効果参照		自身	自動成功	騎乗	
効果： 白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに＋【移動力】する								
→ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗、メインプロセス１回	
効果：自身のメジャーアクションの終了後に使用する。さらにメジャーアクションとして特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【器用】判定となり、その判定に＋１ｄする。ダメージ「（ＳＬ）ｄ＋ＣＬ×３」（貫通ダメージ）となる								
→パワーアーム	1							
効果：								
	1							
効果：								
ホーム：メルトランド	1		パッシブ		自身			
効果： 【敏捷基本値】【知力基本値】【精神基本値】＋１								
フェイス：セフィロス	1		パッシブ		自身			
効果： 【敏捷基本値】【感知基本値】＋１								
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に＋１ｄする								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 装備しているアイテムの重量制限に＋５する								
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果： 装備している防具の「移動修正」が０未満の場合「移動修正：±０」に変更する								

キャラクター名
アキナ＝ブルックス「東方」

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	1		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】に＋CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：携帯品の重量制限が「【筋力基本値】×２」になる								
クローズオフ	1		パッシブ		自身			
効果：封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に＋１ｄする								
ストライダー	1		パッシブ		自身			
効果：封鎖されたエンゲージから離脱する際に行う、【行動値】判定に＋１ｄする								
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身			
効果：【器用基本値】＋３								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】＋３								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：【精神基本値】＋３								
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ解除の判定に＋１ｄする								
フックダウン	1	3	ｸﾘｼﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ		自身	自動成功	シーン１回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを１個使用する								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】＋１								
マシンアーマー	1		パッシブ		自身			
効果：【物理防御力】＋２　【魔法防御力】＋１								
サクセション	1		アイテム		効果参照			
効果：武器の攻撃力に＋１								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：【敏捷基本値】＋３								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：【感知基本値】＋３								
アースノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：自身は「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない								
バスケットボール	1		パッシブ		自身			
効果：封鎖されたエンゲージから離脱する際に行う【行動値】判定と、封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に＋２する								
サッカー	1		パッシブ		自身			
効果：【移動力】に＋３ｍする								
ブロウストライカーⅠ	1		ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ１回	
効果：フェイト１点消費。すでに使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を１増やす								
オンスロート	1	8	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	0sq	十字（選択）	命中判定	ｼﾅﾘｵ１回	
効果：対象に白兵攻撃を行う								
セレブリティ	1		パッシブ		自身			
効果：【精神】判定の達成値に＋１する								
ランナー	1		ﾑｰﾌﾞｱｸｼｮﾝ		自身	自動成功	シーン１回	
効果：離脱を行う。また、離脱を行っても、マイナーアクションを行うことができる								
オピニオン	1		パッシブ		自身			
効果：交渉や説得などの【精神】判定に＋１ｄ								

キャラクター名
アキナ＝ブルックス「東方」

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：幸運	1		パッシブ		自身			
効果：【幸運基本値】＋３								
ウェポンチェンジ	1							
効果：								
ベアアップ	1							
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：								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								