キャラクター名

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| メインクラス | | Lv.1: | | レベル | 50 |
| サポートクラス | | Lv.1: | | 性別 | |
| 称号クラス | | | | 年齢 | |
| 種族 | | | | 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 | 52 | 52 | 30 | 24 | 30 | 48 | 15 |
| ボーナス | 17 | 17 | 10 | 8 | 10 | 16 | 5 |
| クラス修正 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 他修正 | | | | | | | |
| 能力値 | 17 | 17 | 10 | 8 | 10 | 16 | 5 |

| | |
|---|---|
| HP | 1252 |
| MP | 848 |
| フェイト | 5 |

| 装備品 | | 射程 | 命中 | 攻撃 | 回避 | 物防 | 魔防 | 行動 | 移動 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 右手 | | | | | | | | | |
| 左手 | | | | | | | | | |
| 頭部 | | | | | | | | | |
| 胴部 | | | | | | | | | |
| 補助 | | | | | | | | | |
| 装身具 | | | | | | | | | |
| 能力値 | | | 17 | 0 | 10 | 0 | 16 | 20 | 22 |
| スキル | | | | | | | | | |
| その他 | | | 23 | 250 | | 75 | 84 | 10 | 28 |
| 総計(右) | | | 40 | 250 | 10 | 75 | 100 | 30 | 50 |
| 総計(左) | | | 40 | 250 | | | | | |
| 総計(両) | | | 40 | 250 | | | | | m |
| ダイス数 | | | 6 d | 10 d | 3 d | | | | |

| | 能力値 | スキル | その他 | 合計 | ダイス数 |
|---|---|---|---|---|---|
| トラップ探知 | 10 | | | 10 | + 2 d |
| トラップ解除 | 17 | | | 17 | + 2 d |
| 危険感知 | 10 | | | 10 | + 2 d |
| エネミー識別 | 8 | | | 8 | + 2 d |
| アイテム鑑定 | 8 | | | 8 | + 2 d |
| 魔術判定 | | | | | + d |
| 呪歌判定 | | | | | + d |
| 錬金術判定 | | | | | + d |

| 所持品 | |
|---|---|
| 時空魔将のたてがみ | |
| 時空魔将の装束 | |
| 時空魔将のストール | |
| 魔槍・時空穿ちのかけら | |
| 魔眼"運命観測" | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| | | |
|---|---|---|
| 現在重量： 0 | | |
| 最大重量： 52 | 所持金： -359500 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ★ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| 運命に抗う者 | 5 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：このキャラクターは、フェイトを消費するスキル、パワー、アクションを使用する際、そのフェイト1つにつきMP100で代用することができる。 | | | | | | | | |
| 範囲攻撃：白兵 | 5 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：白兵攻撃の対象を範囲([SL×2]体)に拡張する。 | | | | | | | | |
| バーストスラッシュ | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | 両 | |
| 効果：武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、【物理防御力】【魔法防御力】を0とみなしてダメージを算出する。 | | | | | | | | |
| 連続攻撃 | ★ | - | メジャー | - | 自身 | 自動 | | |
| 効果：武器攻撃を2回行う。 | | | | | | | | |
| 次元断 | 3 | 20 | ムーブ | - | 自身 | 自動 | シーンSL回 | |
| 効果：白兵攻撃の射程を「射程：視界」にする。 | | | | | | | | |
| 未来を視る眼 | ★ | - | セットアップ | - | 自身 | 自動 | | |
| 効果：1Dを振って、その結果が1か6なら、ラウンド中以下の効果を適用する。■このキャラクターが攻撃する時、命中判定を回避判定の後に行う(リアクション中に命中判定の達成値を参照する場合、50として扱う)。フェイトによる振り直しがすべて終了した後命中判定を行い、回避の成否を判定する。■このキャラクターが攻撃を受ける時、回避判定のダイスの1の数×100のダメージ軽減を行う。 | | | | | | | | |
| バッドステータス無効 | ★ | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動 | | |
| 効果：バッドステータスを受けた時、10点（または[効果強度×5]点）のHPロスを受け、即座に回復する。 | | | | | | | | |
| 強者の掟 | ★ | - | 効果参照 | 視界 | 場面 | 自動 | シナリオ1回 | |
| 効果：このキャラクターのデータを変更する。このキャラクターを含むすべてのキャラクターは、制限：シナリオ、シーン○回のスキル・パワーの使用回数を1回分と、フェイトを1点回復する。 | | | | | | | | |
| ⇒超大型 | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：自身の存在するエンゲージを封鎖する。 | | | | | | | | |
| ⇒絶対行動 | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：このキャラクターのスキル、パワーはスキルによって失敗にならない。 | | | | | | | | |
| ⇒二回行動 | ★ | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動 | ラウンド1回 | |
| 効果：シーンに登場しているキャラクターが全員行動済みとなった時、未行動になる。 | | | | | | | | |
| ⇒運命拮抗 | ★ | F1 | 効果参照 | 視界 | 単体 | 自動 | | |
| 効果：対象がフェイトを使用した振り直しを宣言した時に使用できる。フェイトを1点消費する。その振り直しを無力化する。この効果は、戦闘に参加しているキャラクターがフェイトを合計3点消費することで無効化することができる。 | | | | | | | | |
| ⇒運命変転 | ★ | F1 | 効果参照 | 視界 | 単体 | 自動 | | |
| 効果：対象の行為判定の直後、フェイトによる振り直しがすべて終了した後に使用する。フェイトを1点消費する。その判定を振りなおさせる。対象はこの効果の後1度だけ、フェイトによる振り直しを行うことができる。この効果は、戦闘に参加しているキャラクターがフェイトを合計3点消費することで無効化することができる。 | | | | | | | | |
| ⇒未来を視通す眼 | ★ | - | セットアップ | - | 自身 | 自動 | | |
| 効果：ラウンド中以下の効果を適用する。■このキャラクターが攻撃する時、命中判定を回避判定の後に行う(リアクション中に命中判定の達成値を参照する場合、50として扱う)。フェイトによる振り直しがすべて終了した後命中判定を行い、回避の成否を判定する。■このキャラクターが攻撃を受ける時、回避判定のダイスの1の数×100のダメージ軽減を行う。 | | | | | | | | |

《運命に抗う者》5/パッシブ/自身/フェイトをSL点取得する。
《範囲攻撃：白兵》5/パッシブ/自身/白兵攻撃の対象を範囲([SL×2]体)に拡張する。
《バーストスラッシュ》★/パッシブ/自身/両/武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、【物理防御力】【魔法防御力】を0とみなしてダメージを算出する。
《連続攻撃》★/メジャー/自動/自身/武器攻撃を2回行う。
《次元断》3/ムーブ/自動/自身/20/シーンSL回/白兵攻撃の射程を「射程：視界」にする。
《未来を視る眼》★/セットアップ/自動/自身/1Dを振って、その結果が1か6なら、ラウンド中以下の効果を適用する。■このキャラクターが攻撃する時、命中判定を回避判定の後に行う(リアクション中に命中判定の達成値を参照する場合、50として扱う)。フェイトによる振り直しがすべて終了した後命中判定を行い、回避の成否を判定する。■このキャラクターが攻撃を受ける時、回避判定のダイスの1の数×100のダメージ軽減を行う。
《バッドステータス無効》★/効果参照/自動/自身/バッドステータスを受けた時、10点（または[効果強度×5]点）のHPロスを受け、即座に回復する。
《強者の掟》★/効果参照/自動/場面/視界/シナリオ1回/このキャラクターのデータを変更する。このキャラクターを含むすべてのキャラクターは、制限：シナリオ、シーン○回のスキル・パワーの使用回数を1回回復する。
《⇒三回攻撃》1/メジャー/自動/自身/シナリオSL回/武器攻撃を3回行う。
《⇒絶対行動》★/パッシブ/自身/このキャラクターのスキル、パワーはスキルによって失敗にならない。
《⇒二回行動》★/効果参照/自動/自身/ラウンド1回/シーンに登場しているキャラクターが全員行動済みとなった時、未行動になる。
《⇒運命拮抗》★/効果参照/自動/単体/視界/F1/対象がフェイトを使用した振り直しを宣言した時に使用できる。フェイトを1点消費する。その振り直しを無力化する。この効果は、戦闘に参加しているキャラクターがフェイトを合計3点消費することで無効化することができる。

キャラクター名

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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ⇒時空断絶 | ★ | - | メジャー | 視界 | 場面(選択) | 白兵 | シナリオ1回 | |
| 効果： | 対象に白兵攻撃を行う。 | | | | | | | |
| | 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： | | | | | | | | |