

キャラクター名

プレイヤー名

退避3

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	15
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	ダンサー	性別	女性
称号クラス				年齢	19歳
種族	ドゥアン			境遇	師匠
出自 (効果)	騎士			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	38	30	9	6	8	23	7	
ボーナス	12	10	3	2	2	7	2	
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0	
他修正								
能力値	15	13	4	2	3	7	2	

HP	204
MP	111
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	愛刀・御剣丸(斬馬剣)	至近	-1	26	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	決意の結髪(刃の兜)			3	-1	7			-1
胴部	軍服風の衣服(ジルコニアアーマー)				-2	16			-2
補助	一つの覚悟(巨人の籠手)		0		0	5	0		-1
装身具	バトルグリップ			5					
能力値			13	0	4	0	7	7	20
スキル	ハイパーゲイン+ハイボルテージ		0	27					
その他	一般スキル補正+アイテム補正		1	7		6	1		
総計(右)			13	68	1	34	8	4	16m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	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	13			13	+ 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	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量：	18		
最大重量：	38	所持金：	27540
		預金・借金：	6000

所持品	
ハイMPポーション	MPポーション
戦車	
MPポーション	ハイMPポーション
聖水	
冒険者セット	
EXHPポーション	
聖水	
ハイMPポーション	
狂戦士の鎖	
戦士の環	
MP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
ウィング	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： ※現在使用不可。天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
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]								
スラッシュブロウ	★	3	ダメージロール直前	武器	単体	命中	シーン1回	
効果： ※現在使用不可。ダメージロールの直前に使用し、ダメージにSL*2dを加算								
アームズマスタリー・両	1		パッシブ		自身			
効果： 両手武器の命中に+1d								
ボルテクスアタック	1		武器攻撃と同時		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に宣言。CL*10のダメージを増加させる。								
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果： ダメージボーナスに筋力を加算								
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃ダメージにSL*3加算。リアクションに-1d								
ソウルヒート	3	3	バーサーク		自身	自動成功		
効果： 狂戦士化(強度：1+SL)する								
フリンジスイング	1		パッシブ		自身			
効果： 狂戦士化中、命中に+1d								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： ※現在使用不可。メインプロセスを開始する。								
カバームーブ	1	4	カバーリング	20m	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： カバーリングと同時宣言。カバーの射程を20mにする								
カバーリング	1	2	ダメージロール直前	至近	単体	自動成功		
効果： 対象にカバーを行う。								
クイックステップ	1	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ※現在使用不可。ステップを2つ同時に宣言する。								
ステップ・アース	3	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ※現在使用不可。防御・魔防を+SL*3。シーン中								
ステップ・ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ダメージを+SL*3。シーン中								

【新システム：ブレイクゲージ】
(ステータスにBP(ブレイクポイント)を持つ。
BPはHPとは別で管理されており、ダメージを与えることでBPも減少していく。
BPへのダメージが一定値を超えた時、敵はブレイク状態になる。
ブレイク中は、敵の持つパッシブの一部が無力化される、ダメージを通しやすくなる、行動を阻害できる、など、
敵に応じた、戦局を有利に運べる効果が発生する。
ブレイク状態は、ラウンドの終了時に回復される。)

【共通世界観の技】

★カリバー

世界を変える程の力を持つ者たちが、
様々な経緯を経て辿り着き、行使する技。
使用者の意思が技の形成に影響を与え、それは使用者が持つ理想の表れとされる。
力を剣状に放出して繰り出すことが多いが、
使用者によってはそれ以外の形状になることもある。

既出
■エクステンド・カリバー
使用者：リデル・ユースティア

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・両	1		パッシブ		自身			
効果： 両手武器の命中に+1d								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 敵1体にパッシュを2回行う。2撃目にダメージ+2d。1撃目が命中しない時は2撃目無し。								
ステッドファスト	1		パッシブ		自身			
効果： スリップを無効にする。								
フリンジマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果： 狂戦士化中、ムーブ、マイナー、メジャーのスキルコスト-1。								
フリンジゾーン	1		パッシブ		自身			
効果： 狂戦士化中、クリティカルを出すとダメージ+2d								
スイッチバック	3		判定直後		自身		シーンSL回	
効果： 白兵攻撃の直後に宣言。命中判定を振りなおす。ダイス数は変更されない。制限：バーサークSL5								
オーバードライブ	1		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」を追加。								
グレートバースト	2	10	命中判定の算出後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 命中判定の算出後(スキル、フェイトの振り直し後を指す。)1個の目を6に変更させる。								
ハイパーゲイン	1		パッシブ		自身			
効果： 常にダメージに筋力を加算/スマッシュ時重複								
バーストスラッシュ	1		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃の命中判定でクリティカル時、攻撃のダメージロールで敵の物理防御力と魔法防御力を0とみなしてHPダメージを与える。								
バイオレントヒット	1		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 使用したボルテクスアタックを使用回数を1回増やす。								
ハイボルテージ	3		パッシブ		自身			
効果： 自身の武器攻撃ダメージにSL*4を加算する、								
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：ムーブアクションで1つ、マイナーアクションを使用する。そのマイナーアクションをメインプロセスのマイナーアクションで行うことはできなくなる。								
フルスイング	1	10	マイナー		自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 白兵攻撃の武器1つの威力を2倍にしてダメージを算出する。								
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： SL*20を回復し、行動前なら未行動状態で復帰する。								
アブストラクター	1		アイテム		アイテム	自動成功		
効果： 自分の武器1つに「カテゴリ：魔導剣」を追加する。								
アブストラクターマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果： 「カテゴリ：魔導剣」の命中判定に+1d。								
トレーニング・筋力	1							
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング・器用	1							
効果： 器用基本値+3								
フェイス・グランアイン	1							
効果： ダメージ+2								
バイタリティ	1				自身			
効果： 最大HPに+CL=HP：15								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス		自身	自動成功	シーン1回	
効果： ポーション類のアイテムを使用する。								

退避3

プレイヤー名

[illegible][illegible]