

「勇者たちよ、
我が聖印の下に集え！」

キミは君主。混沌を浄化する者だ。
今は、無数の君主が相争う大乱世。
民を守るため。広い領土を得るため。
あるいは、別の大きな志のため。
キミは剣を手にしち上がつた。
今こそ天下にキミの聖印を示す時。
さあ、新たな王道楽土を切り開こう。

Blade of Crest

サンプルキャラ名			クラス / スタイル	ワークス	レベル
剣の君主			ロード / セイバー	騎士A	1

HP	MP	天道	$\frac{\text{[回復基本値]} + \text{[知力基本値]} \div 2}{\text{行動値}}$	$\frac{\text{装備値}}{\text{行動値}}$	移動力
40	33	3	$\frac{9 +}{6}$	$\frac{-3}{6}$	$\frac{12 +}{3}$
					$\frac{-2 + 5 + 1}{3}$

能力値						能力値							
能力名	能力基本値	+3	判定基本値	+スタイル修正	=	判定値	能力名	能力基本値	+3	判定基本値	+スタイル修正	=	判定値
筋力	13	+3	4	+		6	知力	9	+3	3	+	0	3
反射	12	+3	4	+		6	精神	12	+3	4	+	1	5
感覚	9	+3	3	+		4	共感	10	+3	3	+	0	3
魔法技能 判定値(6)						魔法技能 判定値(6)							
格闘 ●●○○○	軽武器 ●●○○○	射撃 ●●○○○	手業 ●●○○○	治療 ●●○○○	意志 ●●○○○	会話 ●●○○○	格闘 ●●○○○	軽武器 ●●○○○	射撃 ●●○○○	手業 ●●○○○	治療 ●●○○○	意志 ●●○○○	会話 ●●○○○
力技 ●●○○○	運動 ●●○○○	知覚 ●●○○○	聖印 ●●○○○	感性 ●●○○○	情報収集 ●●○○○		力技 ●●○○○	運動 ●●○○○	知覚 ●●○○○	聖印 ●●○○○	感性 ●●○○○	情報収集 ●●○○○	
重武器 ●●●○○	隠密 ●●○○○	霊感 ●●○○○	軍略知識 ●●○○○	専門知識 ●●○○○	芸術 ●●○○○		重武器 ●●●○○	隠密 ●●○○○	霊感 ●●○○○	軍略知識 ●●○○○	専門知識 ●●○○○	芸術 ●●○○○	
水泳 ●●○○○	回避 ●●○○○						水泳 ●●○○○	回避 ●●○○○					
頑健 ●●○○○	騎乗 ●●○○○						頑健 ●●○○○	騎乗 ●●○○○					

[illegible]

ワークス特技									
No	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射撃回避値	コスト	効果
1	武器熱線・重武器	戦闘	1	常時	自動成功	自身	—	—	重武器のダメージ+1 D（計算済）
2	振りがかり	戦闘	1	マイナー	自動成功	自身	—	7	白兵攻撃のダメージ+10

装備品・武器											
武器	名前	種別	重量	技能	命中正	攻撃力	行動正	移動正	射撃	ガード	効果
メイン	グレートソード	重武器(大剣)	10	無技能	-3	(武器)/12+30	0	-3	OSq	6	
サブ											
その他											
合計			10	無技能	-3	(武器)/12+30	0	-3	OSq	6	

重量合計		
装備品+その他	/	最大値
26	/	26

装備品・防具												
防具	名前	種別	重量	品質	防御力					物理耐	毒耐	効果
					武器	炎熱	衝撃	体内				
メイン	サーコトメイル	防具(鎧/金属)	7	-2	9	4	6	0	-3	-3		
サブ	マント	防具(外套/革)	1	0	0	1	1	0	0	-1		
その他												
合計			8	-2	9	5	7	0	-3	-4		

その他アイテム		
名前	個数	重量
治療キット	1	2
効果 (治療) 達成値分HP回復		
気付け薬	3	6
効果 2 DMP回復		
効果		
効果		
効果		
その他アイテム重量合計		8

乗騎										
名前	攻撃修正	回避修正	命中修正	防御力			行動修正	移動修正	効果	
				武器	炎熱	衝撃				体内
ウォーホース	0	-1	0	0	0	0	0	0	5	同乗人数 1 人

「こう見えても、
元素を操る術は
心得てますよ」

キミは、駆け出し魔法師だ。
若くとも、風と炎の扱いには自信がある。
だが、“達人”の域にはほど遠い。
これからは、実践で知を磨くのだ。
キミが仕える君主は、どんな人物だろう？
名君か、はたまた暗君か。いずれにせよ、
全力を尽くすのみだ。
タクト一本を頼りに、キミは旅立つ。

風炎の申し子

サンプルキャラ名		クラス / スタイル		ワークス	レベル
風炎の申し子		メイジ / エレメンター		契約魔法師 A	1
HP	30	MP	37	天運	3
行能	[視覚基本値] + [知力基本値] ÷ 2 + 装飾修正		行動値	11 + 0 = 11	
移力	[反射基本値] + 装飾修正 ÷ 5 + 1		移動力	9 + -2 ÷ 5 + 1 = 2	

能力値																															
能力名	能力基本値	÷3	判定基本値	+	スタイル修正	=	判定値	能力名	能力基本値	÷3	判定基本値	+	スタイル修正	=	判定値																
筋力	9	÷3	3	+	0	=	3	知力	12	÷3	4	+	0	=	4																
反射	9	÷3	3	+	1	=	4	精神	10	÷3	3	+	2	=	5																
感覚	10	÷3	3	+	1	=	4	共感	15	÷3	5	+	2	=	7																
筋力技能 判定値(3)								知力技能 判定値(4)								精神技能 判定値(6)								共感技能 判定値(7)							
格闘	●●○○		軽武器	●●○○		射撃	●●○○○	治療	●●○○○		意志	●●○○○		話術	●●○○○																
力技	●●○○○		運動	●●○○○		手業	●●○○○	混沌知識	●●○○○		聖印	●●○○○		感性	●●○○○																
重武器	●●○○○		隠密	●●○○○		知覚	●●○○○	聖印知識	●●○○○			●●○○○		情報収集	●●○○○																
水泳	●●○○○		回避	●●○○○		靈感	●●○○○	軍略知識	●●○○○			●●○○○		芸術	●●○○○																
頑健	●●○○○		騎乗	●●○○○			●●○○○	専門知識	●●○○○			●●○○○		芸術	●●○○○																

クラス特技													参照
No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	MC	効果		
1	基礎魔法取得	魔法 (自動)	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	○	キュアライトウーンズ、リウィンドを取得		
2	魔法取得 元素魔法	魔法 (自動)	3	常時	自動成功	自身	—	—	—	○	元素魔法3レベルまで使用可能		
3	混沌操作	魔法 (自動)	1	セットアップ	(感性)	シーン	0Sq	10	4	○	シーンの混沌レベルを ± 1 する		
4	簡易魔法儀式	魔法	1	マイナー	自動成功	自身	—	—	5	○	メインプロセス中、魔法のダイス + 1 個		
5	魔素集積	魔法 (偉業)	1	イニシアチブ	自動成功	自身	—	—	天運	○	MP を + [消費天運 × 3] D 点回復する		

ワークス特技										
No	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	効果
1	医学の徒	知識	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	「種別：回復」で回復する HP+3
2	魔法習熟	魔法	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	魔法の判定+2

装備品:武器												重量合計	
武器	名前	種別	重量	技能	命中修正	攻撃力	行動値	移動値	射程	ガード値	効果	装備品その他	最大値
メイン	タクト	その他	1	0	なし	0	0	0	0Sq	0	魔法の判定+1	18	18
サブ													
その他													
合計			1	0		0	0	0	0				

その他アイテム		
名前	個数	重量

重量合計		
装備品＋その他	18	18

装備品:防具											
防具	名前	種別	重量	回避修正	防御力	武器炎熱耐性	物理耐性	移動値	効果		
メイン	アカデミー制服	防具(衣服/布)	1	0	2 / 1 / 1 / 0	0	0	-1	効果 (治療) 達成値分HP回復		
サブ	グローブ	防具(腕部/革)	1	0	1 / 0 / 0 / 0	0	0	-1	受け付け 5 10		
その他									効果 2DM回復		
合計			2	0	3 / 1 / 1 / 0	0	0	-2	筆記用具 1 1		
									効果 文字を書くのに使用する		

その他アイテム		
名前	個数	重量
治療キット	2	4
効果 (治療) 達成成分HP回復		
気付け薬	5	10
効果 2DMP回復		
筆記用具	1	1
効果 文字を書くのに使用する		
効果		

乗騎										
名前	攻撃修正	回避修正	命中修正	防御力	武器炎熱耐性	物理耐性	移動修正	効果	効果	
				武器炎熱耐性(体内)						
									その他アイテム重量合計	15

キミは、不死身の傭兵だ。
どんな過酷な戦場でも、キミは生き残る。
果てしなく生き、そして戦う。
それが、混沌を喰らった者のさだめた。
なぜ生きるのか。なぜ戦うのか。
答えを求め、キミは今日も戦う。
キミの死に場所を決めるのは、キミだけだ。

Immortal Blood

乗騎								
名前	攻撃修正	回避修正	命中修正	防御力		行動修正	移動修正	効果
				武器	炎熱衝擊体内			
				／	／			



戦場の狩人

キミは、狩人だ。
キミの相棒は、一張りの弓。
矢をつがえ、敵を射貫く。
それだけで、すべては綺麗に片が付く。
殺すためではなく、己の信念を貫くため。
キミは今日も弓を引き絞る。

サンプルキャラ名		クラス	スタイル	ワークス	レベル
戦場の狩人		アーティスト	シューター	狩人	1

HP	MP	天運	行動値	移動力
34	33	3	$[\text{感覚基本値}] + [\text{知力基本値}] \div 2 + \text{装備補正} = \text{行動値}$ $12 + -2 = 10$	$[\text{反射基本値}] + \text{装備補正} \div 5 + 1 = \text{移動力}$ $13 + -3 \div 5 + 1 = 3$

能力値						能力値							
能力名	能力基本値	+3	判定基本値	+スタイル修正	=判定値	能力名	能力基本値	+3	判定基本値	+スタイル修正	=判定値		
筋力	9	+3	3	+	0	=3	知力	9	+3	3	+	0	=3
反射	13	+3	4	+	2	=6	精神	10	+3	3	+	1	=4
感覚	15	+3	5	+	2	=7	共感	9	+3	3	+	1	=4
格闘技能 判定値(3) 反射技能 判定値(2) 感覚技能 判定値(7) 知力技能 判定値(3) 精神技能 判定値(4) 共感技能 判定値(4)													
格闘	●●○○○	軽武器	●●○○○	射撃	●●○○○	治療	●●○○○	意志	●●○○○	話術	●●○○○		
力技	●●○○○	運動	●●○○○	手業	●●○○○	混沌知識	●●○○○	聖印	●●○○○	感性	●●○○○		
重武器	●●○○○	隠密	●●○○○	知覚	●●○○○	聖印知識	●●○○○		●●○○○	情報収集	●●○○○		
水泳	●●○○○	回避	●●○○○	靈感	●●○○○	軍略知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○		
頑健	●●○○○	騎乗	●●○○○		●●○○○	専門知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○		

クワラ特技												
No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	MC	効果	参照
1	神速照準	邪紋 (強化) 自動	1	マイナー	自動成功	自身	—	—	5	○	メインプロセス中、命中判定ダイス+1個	
2	真紅の魔弓	邪紋 (強化)	1	セットアップ	自動成功	自身	—	—	4	○	シーン中、ダメージ+1D	
3	双影の告死鳥	邪紋 (攻撃)	1	メジャー	(射撃)	2体	武器	対決	8	○	2体に射撃攻撃。命中判定の達成値-2	
4	妨けの一矢	邪紋	1	判定直後	自動成功	単体	武器	—	7	○	その判定の達成値-3、1ラウンド1回	
5	混沌の運命	邪紋 (偉業)	1	ダイスロール	自動成功	自身	—	—	天2	○	ダイス目ひとつを6に変更	

ワークス特技								
No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程 回避値	コスト 効果
1	武器熟練:射撃	戦闘	1	常時	自動成功	自身	— —	射撃のダメージ+1D (計算済)
2	速射	技術	1	常時	自動成功	自身	— —	射撃武器の行動修正、移動修正+1 (計算済)

武器	名前	種別	重量	技能	命中正	攻撃力	行動正	回避正	射程	ガード	効果
メイン	コンボットボウ	射撃(弓)	6	(射撃)	-2	固定5430	-1	-2	1~450	0	
サブ											
その他											
合計			6		-2		-1	-2		0	

重量合計		
装備品+その他	/	最大値
18	/	18

装備品:防具										
防具	名前	種別	重量	回避値	防御力			行動値	準備値	効果
					武器	炎熱術	身体内			
メイン	プラスチックプレート	防具 (鎧 / 金属)	5	-2	7	3	4	0	-1	-1
サブ	ブーツ	防具 (脚部 / 革)	1	0	0	0	0	0	0	0
その他										
合計			6	-2	7	4	4	0	-1	-1

その他アイテム		
名前	個数	重量
治療キット	1	2
効果 (治療) 達成値分HP回復		
気付け薬	1	2
効果 2 DMP回復		
火矢	2	2
効果 マイナーで使用。ダメージを(炎熱)に		
効果		
効果		
その他アイテム重量合計		6

乗騎								
名前	攻撃修正	回避修正	命中修正	防御力		行動修正	移動修正	効果
				武器炎熱	衝撃体			
				///	///			

乗騎								
名前	攻撃修正	回避修正	命中修正	防御力		行動修正	移動修正	効果
				武器	炎熱衝撃体			
				0	0	0	0	

時空探索者

「君を助け、
乱世の“時”に終わりを
もたらすとしましよう」

キミは、とある君主に仕える魔法師だ。
時は果てなく、人知は及ばない。
だからキミは、観察者であろうとした。
けれど、ひとりの君主と出会ってしまった。
時間に挑むが如き、大きな志を持つ人物。
キミはそれを、「面白い」と思った。
だから、共に天下に乗り出した。
歴史という時間を動かすのも悪くはない。

Time Explorer

サンプルキャラ名	クラス	スタイル	ワークス	レベル
時空探索者	メイジ	プロフェット	契約魔法師 B	1

HP	MP	天運	経験値	移動力
30	36	3	14 + 0 = 14	9 + -2 ÷5+1 = 2

能力値											
能力名	能力基本値	判定基本値	スタイル修正	判定値	能力名	能力基本値	判定基本値	スタイル修正	判定値		
筋力	9	3	+	0	知力	13	3	+	2		
反射	9	3	+	0	精神	9	3	+	1		
感覚	15	5	+	2	共感	10	3	+	1		

筋力技能 判定値 (3)		反射技能 判定値 (3)		感覚技能 判定値 (7)		知力技能 判定値 (6)		精神技能 判定値 (4)		共感技能 判定値 (4)	
格闘	●●○○	経路器	●●○○	射撃	●●○○	治療	●●○○	意志	●●○○	話術	●●○○
力技	●●○○	運動	●●○○	手業	●●○○	混沌知識	●●○○	聖印	●●○○	感性	●●○○
重武器	●●○○	隠密	●●○○	知覚	●●○○	聖印知識	●●○○		●●○○	情報収集	●●○○
水泳	●●○○	回避	●●○○	靈感	●●○○	軍略知識	●●○○		●●○○	芸術	●●○○
頑健	●●○○	騎乗	●●○○		●●○○	専門知識	●●○○		●●○○	芸術	●●○○

クラス特技	No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	MC	効果	参照
1	基礎魔法取得	魔法 (自動)	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	—	○	キュアライトワーンズ、カウンターマジックを取得	
2	魔法取得: 時空魔法	魔法 (自動)	3	常時	自動成功	自身	—	—	—	—	○	時空魔法3レベルまで使用可能	
3	混沌操作	魔法 (自動)	1	セットアップ	(感性) シーン	15q	10	4	○			シーンの混沌レベルを ±1 する	
4	時空演算	魔法	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	○		プレディクトヴィジョンの回数+1	
5	魔素集積	魔法 (偉業)	1	インシアプ	自動成功	自身	—	—	天運	○	MPを+ [消費天運 × 3] D点回復する		

ワークス特技	No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	効果
1	スベルブック	魔法	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	—	ライトニングボルトの判定+2、ダメージ+1 D
2	魔法習熟	魔法	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	—	魔法の判定+2

装備品:武器	武器	名前	種別	重量	技能	命中修正	攻撃力	射程	炎熱	射撃	ガード	効果
メイン	タクト	その他	1	0	なし	0	0	0	0	0	0	魔法の判定+1
サブ												
その他												
合計			1	0		0	0	0	0	0		

重量合計		
装備品+その他	／	最大値
18	／	18

装備品:防具	防具	名前	種別	重量	防御力	炎熱	射撃	ガード	効果
メイン	ローブ	防具 (衣服/布)	1	0	2 / 0 / 1 / 3	0	—	1	
サブ	グローブ	防具 (腕部/革)	1	0	1 / 0 / 0 / 0	0	—	1	
その他									
合計			2	0	3 / 0 / 1 / 3	0	—	2	

その他アイテム		
名前	個数	重量
治療キット	2	4
効果 (治療) 達成値分HP回復		
気付け薬	5	10
効果 2 DMP回復		
筆記用具	1	1
効果 文字を書くのに使用する		
効果		
効果		
効果		
その他アイテム重量合計		15

乗騎	名前	攻撃力	炎熱	射撃	ガード	効果

乗騎								
名前	攻撃修正	回避修正	命中修正	防御力		行動修正	移動修正	効果
				武器	炎熱衝擊体内			
				／	／			

「我が主よ、
次の獲物はいずこか？」

荒ぶる獣

キミは、君主に仕えることを
選んだ邪紋使いだ。
主の命を享け、獲物を狩る獵犬。
使い手の意のままに、敵を屠る刃。
そういったモノになりたかった。
だからキミは己に混沌を刻み、
そういったケモノに成り果てた。
さあ狼よ、狩りの時間だ。
牙と爪とを、眼前の敵に叩きこめ。

Wolfheadin

サンプルキャラ名	クラス	スタイル	ワークス	レベル
荒ぶる獣	アーティスト	ライカンスロープ	兵士	1

HP	MP	天運	行動値	移動力
51	34	3	9	3

能力値						能力値									
能力名	能力基本値	+3	判定基本値	+	スタイル修正	=	判定値	能力名	能力基本値	+3	判定基本値	+	スタイル修正	=	判定値
筋力	15	+3	5	+	2	=	7	知力	8	+3	2	+	1	=	3
反射	10	+3	3	+	1	=	4	精神	12	+3	4	+	0	=	4
感覚	11	+3	3	+	2	=	5	共感	9	+3	3	+	0	=	3

筋力技能		判定値(7)		反射技能		判定値(4)		感覚技能		判定値(5)		知力技能		判定値(3)		精神技能		判定値(4)		共感技能		判定値(3)	
格闘	●●○○	格闘武器	●●○○	射撃	●●○○	治療	●●○○	意志	●●○○	話術	●●○○												
力技	●●○○	運動	●●○○	手業	●●○○	混沌知識	●●○○	聖印	●●○○	感性	●●○○												
重武器	●●○○	隠密	●●○○	知覚	●●○○	聖印知識	●●○○		●●○○	情報収集	●●○○												
水泳	●●○○	回避	●●○○	靈感	●●○○	軍略知識	●●○○		●●○○	芸術	●●○○												
頑健	●●○○	騎乗	●●○○		●●○○	専門知識	●●○○		●●○○	芸術	●●○○												

クラス特技	No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	MC	効果	参照
1	野生の爪牙	邪紋 装備、自動	1	いつでも	自動成功	自身	—	—	3	○	素手のデータ変更。詳細は武器欄に。		
2	獣の猛襲	邪紋 攻撃、移動	1	メジャー	(格闘)	単体	武器	対決	7	FW	通常移動後、白兵攻撃。ダメージ+【移動Sq数×2】		
3	地を駆け回るもの	邪紋	1	セットアップ	自動成功	自身	—	—	6	FW	シーン中、移動力+1、行動値+2		
4	不慮なる外皮	邪紋 (強化)	1	いつでも	自動成功	自身	—	—	4	○	防御力変更。詳細は防具欄に。		
5	狂乱の暴獣	邪紋 連発、倍率	1	効果参照	自動成功	自身	—	—	天運1	FW	HP 半分で使用。シーン中、命中ダイス+1、ダメージ+10		

ワークス特技											
No	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	効果	
1	武器熟練：格闘	戦闘	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	格闘のダメージ+1D（計算済）	
2	タフネス	共通	1	常時	自動成功	自身	—	—	—	HP 最大値+10（計算済）	

装備品：武器	武器	名前	種別	重量	技能	命中	攻撃力	行動値	移動修正	射程	ガード値	効果
メイン	素手	格闘(素手)	0	0	格闘	1	【武器】9+3D	0	0	0	Sq	4 野生の防衛本能
サブ												
その他												
合計				0		1		0	0		4	

装備品：防具	防具	名前	種別	重量	目標値	防御力	行動値	移動修正	効果
メイン	不慮なる外皮	なし	0	0	8 / 0	8 / 0	0	0	
サブ	ブーツ	防具(足部/革)	1	0	0 / 1	0 / 0	0	0	
その他									
合計				1	0	8 / 1	8 / 0	0	0

乗騎	名前	攻撃修正	目標修正	命中修正	防御力	行動値	移動修正	効果
					武器炎熱衝撃体内			

重量合計		
装備品+その他	／	最大値
29	／	30

その他アイテム	名前	個数	重量
治療キット		3	6
効果 (治療)	達成成分HP回復		
気付け薬		6	12
効果	2 DMP回復		
解毒薬		3	6
効果	毒を解除		
松明		2	4
効果	周囲6Sqまで暗闇のペナルティ無し		
効果			
その他アイテム重量合計		28	