

「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。
民を守るために、広い領土を得るため。
あるいは、別の大きな志のため。
キミは剣を手に立ち上がった。
今こそ天下にキミの聖印を示す時。
さあ、新たな王道樂土を切り開こう。



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 40	MP 33	天達 3	行 [感覚基本値]+[体力基本値]-2+ 移 [魔力基本値]+[精神基本値]-5+1=	行動修正 6 移動力 3

能力値				
能力名	能力基本値	判定値	スタイル修正	判定値
筋力	13 ≈3	4 +	2 =	6
反射	12 ≈3	4 +	2 =	6
感覚	9 ≈3	3 +	1 =	4

筋力技能 判定値(6)		反射技能 判定値(6)		感覚技能 判定値(4)		知力技能 判定値(3)		精神技能 判定値(5)		共感技能 判定値(3)	
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	●●○○○		●●○○○		●●○○

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	光炎の印	天恵	1	通常/BS	1	セットアップ	自動成功	自身	-	-	8 FW	1ラウンド中、武器のダメージ属性に(炎熱)追加	
2	疾風剣の印	天恵	2	通常/自動	メジャー	(重武器)	単体	武器	対決	5 FW	白兵攻撃。命中判定+2、ダメージ+2 D		
3	切り払いの印	天恵	1	アクション	リアクション	(重武器)	自身	-	対決	6 FW	(回避)の判定を(重武器)で。ラウンド1回		
4	閃光刃の印	天恵	1	通常/特殊	D R直前	自動成功	自身	-	-	天達	○	ダメージ+[消費天達(最大5)×10]。シナリオ1回	
5													

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: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	振りかぶり	戦闘	1	マイナー	自動成功	自身	-	-	7	白兵攻撃のダメージ+10		

重量合計											
装備品+その他											最大値
26											26

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

乗騎											
名前	変動修正	回避修正	命中修正	武器	炎熱	衝突体内	防御力	変動修正	命中修正	効果	
ウォーホース	0	-1	0	0	0	0	0	5	同乗人数 1人		



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	/ エレメンタラー	契約魔術師 A	1

HP	MP	天運	行(感覚基本値) + [体力基本値] × 2 + 移動修正 = 行動値	移動力
30	37	3	11 + 0 = 11	9 + -2 = 5 + 1 = 2

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

能力技能 判定値(3)		反射技能 判定値(4)		感覚技能 判定値(4)		知力技能 判定値(4)		精神技能 判定値(5)		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、リウンドを得取	
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	OSq	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												
武器	名前	種別	重量	技能	命中率	攻撃力	行動値	移動値	射程	カード	効果	
メイン	タクト	その他	1	0	なし	0	0	0	OSq	0	魔法の判定+1	
サブ												
その他												
合計			1	0		0	0	0	0			

装備品・防具												
防具	名前	種別	重量	回避率	防御力	回避率	防御力	行動値	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				
サブ	クローフ	防具(腕部／革)	1	0	1 / 0 / 0 / 0	0	0	-1				
その他												
合計			2	0	3 / 1 / 1 / 0	0	0	-2				

乗騎												
名前	変動修正	回避率	命中率	武器	炎熱衝撃	体内	防御力	行動値	移動値	効果		
							///					

重量合計	
装備品+その他	最大値
18	18

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	HP回復
気付け薬	5	10
効果(気付)	2 DMP回復	
筆記用具	1	1
効果(筆記)	文字を書くのに使用する	

その他アイテム重量合計
15

「悪いな。オレは死なねえのさ」



永遠の戦士

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、混沌を喰らった者とのさだめだ。
なぜ生きるのか。なぜ戦うのか。
答えを求める。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。

サンプルキャラ名	クラス	スタイル	ワークス	レベル
永遠の戦士	アーティスト	アンデッド	傭兵	1
HP 53	MP 29	属性 天運 3	行動値 [感觉基本値]+[知力基本値]÷2+装備修正=行動値 10+ -1 = 9	移動力 [反射基本値]+[装備修正÷5]+=移動力 12+ -1 ÷5+1 = 3

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	15	-3	5	+	2	=	7	知力	9	-3	3	+	0	=	3
反射	12	-3	4	+	1	=	5	精神	9	-3	3	+	2	=	5
感覚	12	-3	4	+	1	=	5	共感	8	-3	2	+	0	=	2

筋力技能	判定值 (7)	反射技能	判定值 (5)	感覺技能	判定值 (5)	知力技能	判定值 (3)	精神技能	判定值 (5)	共感技能	判定值 (2)
格闘	●●●○○	輕武器	●●○○○	射擊	●●○○○	治療	●●○○○	意志	●●○○○	話術	●●○○
力技	●●●●○	運動	●●●●○	手業	●●●●○	混沌知識	●●●●○	聖印	●●●●○	感性	●●○○
重武器	●●●○○	隱密	●●●○○	知覺	●●●○○	聖印知識	●●●●○		●●●●○	情報收集	●●○○
水泳	●●●●○	回避	●●●●○	靈感	●●●●○	軍略知識	●●●●○		●●●●○	藝術	●●○○
頑健	●●○○○	騎乘	●●●●○		●●●●○	專門知識	●●●●○		●●●●○		●●○○

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	不死なる体 〔邪教〕	常時	1	自動成功	自身	—	—	—	○	溺死状態 LV 1 無視。各種防御力上昇（計算済）		
2	破壊の血爪 〔邪教（増幅）〕	1	常時	セッタアップ	自動成功	自身	—	—	4	FW	7点以下の HP 消費、シーン中ダメージ+【消費 HP】	
3	食えたる牙 〔邪教（復活）〕	1	常時	メジャー（格闘）	単体	武器	対決	5	FW	白兵攻撃。ダメージを与えると HP2D 回復		
4	闇夜の帳 〔邪教（ガバ）〕	1	D R 直前	自動成功	単体	1Sq	—	3	FW	カバーリング。その際全防御力+7		
5	混沌蘇生 〔邪教（復活）〕	1	常時	イニシアチフ	自動成功	自身	—	—	天達	○	HP【消費天達×3】D 回復。溺死状態でも使用可能	

ワーケス特技						
No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象
1	武器熟練：格闘	格闘	1	常時	自動成功	自身
2	タフネス	技術	1	常時	自動成功	自身

装備品:武器		武器名	種別	重量	技能	命中率	攻撃力	行動範囲	物防	射程	hardt	効果
		メイン	アイアックロー	格闘(素手)	3	(高燃)	-1	武器	+6+3D	0	0	OSq 2
		サブ	ナックルガード	格闘(素手)	2	(高燃)	0	武器	+6+3D	0	0	OSq 4
その他												
合計				5		-1		0	0		6	

装備品:防具						
防具	名前	種別	重量	回避率	防御力	行動修正
メイブ	スタティックレザー	防具(鎧／革)	4	0	5/2/3/0	-1 -1
サブ	レザーコースト	防具(衣服／革)	1	0	1/0/1/0	0 0
その他	不死なる体	なし	0	0	3/0/3/3	
合計			5	0	9/2/7/3	-1 -1

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

重量合計	
装備品+その他	最大値
30	30

その他アイテム		
名前	個数	重量
治療キット	4	8
効果 <small>(治療)</small>	達成値分	HP回復
気付け薬	4	8
効果	2	DMP回復
解毒薬	2	4
効果	毒を解除	

効果		
効果		



サンプルキャラ名	クラス	スタイル	ワークス	レベル								
戦場の獵人	アーティスト	シューター	獵人	1								
HP 34	MP 33	天運 3	行 [感覚基本値] + [体力基本値] × 2 + 移動修正 = 行動値 12 + -2 = 10	移 [反射基本値] + [精神基本値] × 2 + 移動修正 = 移動力 13 + -3 = 5 + 1 = 3								
能力値												
能力名	能力基本値	判定値	スタイル修正	= 判定値								
筋力	9	3	3 +	0 = 3								
反射	13	3	4 +	2 = 6								
感覚	15	3	5 +	2 = 7								
能力技能	判定値 (3)	反射技能	判定値 (6)	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	神速照準	邪紋 強化(自己)	1	マイナー	自動成功	自身	-	-	5	○	メインプロセス中、命中判定タイス+1個	
2	真紅の魔弓	邪紋 強化(自己)	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	(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	防げの一矢	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	混沌の連撃	邪紋 (偉業)	1	ダイロール	自動成功	自身	-	-	天運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	目標値	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)		
装備品・武器												
武器	名前	種別	重量	技能	命中修正	攻撃力	行動修正	移動修正	射程	カード	効果	重量合計
メイン	コンボジットボウ	射撃(弓)	6	[射撃]	-2	武器炎熱	+5+30	-1	-21~45	0		装備品+その他
サブ												最大値
その他												18 / 18
合計			6		-2		-1	-2	0			
装備品・防具												
防具	名前	種別	重量	回避	命中修正	防御力	行動修正	移動修正	射程	カード	効果	その他アイテム
メイン	プレストプレート	防具(鎧/金属)	5	-1	2	7 / 3 / 4 / 0	-1	-1				名前
サブ	ブーツ	防具(脚部/革)	1	0	0	1 / 0 / 0	0	0	0	1	2	個数
その他												重量
合計			6	-1	2	7 / 4 / 4 / 0	-1	-1	0			
乗騎												
名前	変形修正	回避	命中修正	武器	炎熱	衝突	行動修正	移動修正	効果			その他アイテム重量合計
							/ / /					6

「私、一歩たりとて退きませんっ！」

キミは君主。民の守護者た
聖印、僅かな領地、古ほけた盾、
そして誇りを。キミは父から受け継いだ。
時は乱世、周囲の国は狡猾な蛇。
状況は、キミの手に余る。だが、それでも。
キミは盾を掲げ、聖印を示すだろう。
守るべきモノが、そこにあるから。

碎けざる盾



Crest Invulnerable

サンプルキャラ名	クラス	スタイル	ワークス	レベル
碎けざる盾	ロード	バラディン	貴族 B	1
HP	MP	属性	行動	移動
40	31	3	[感覚基本値] + [体力基本値] × 2 + 行動修正 = 9 + -4 = 5	[反射基本値] + 移動修正 = 15 + -5 = 10 + 1 = 3

能力値				
能力名	能力基本値	判定値	スタイル修正	判定値
筋力	14	3	4 +	1 = 5
反射	15	3	5 +	2 = 7
感覚	9	3	3 +	0 = 3
知力	10	3	3 +	0 = 3
精神	9	3	3 +	2 = 5
共感	8	3	2 +	1 = 3

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

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	庇護の印	天恵	1	D R直前	自動成功	単体	1Sq	-	3	○	カバーリング。その際の防御力に+5	
2	光盾の印	天恵	1	ガード	自動成功	自身	-	-	3	FW	ガード値+3	
3	盾攻撃の印	天恵	1	メジャー	(軽武器)	単体	武器	対決	4	FW	白兵攻撃。ダメージ+5	
4	重撃の印	天恵	1	D R直前	自動成功	自身	-	-	4	○	そのダメージロールに+1D	
5	光壁の印	天恵	1	D R直後	自動成功	単体	視界	-	天達	○	そのダメージロールを[消費天達(最大5)×10] 点する	

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:軽武器	戦闘	1	常時	自動成功	自身	-	-	-	軽武器のダメージ+1D (計算済)
2	武器防護	一般	1	常時	自動成功	自身	-	-	-	ガードが行える

装備品・武器											重量合計	装備品+その他	最大値
武器	名前	種別	重量	技術	命中率	攻撃力	行動修正	移動修正	射程	カード	効果		
メイン	ロングソード	軽武器(長剣)	6	剣技	-1	武器17+30	0	-10	0Sqd	4			28
サブ	ミディアムシールド	盾	4	力技	0	武器14+30	-1	-1	1OSqd	5	防御力上昇		28
その他													
合計			10	-1	-1	-1-2	-2	9					

装備品・防具											重量合計
防具	名前	種別	重量	回復修正	武器炎熱衝撃体内	防御力	行動修正	移動修正	射程	カード	効果
メイン	サコートメイル	防具(鎧/金属)	7	-2	9/4	6/0	-1	-3	-3	1	
サブ	ブーツ	防具(脚部/革)	1	0	0/1	0/0	0	0	0	1	
その他	ミディアムシールド	盾			2/0	1/0				1	
合計			8	-2	11/5	7/0	-3	-3		1	

乗騎											重量合計
名前	変動修正	回復修正	命中率	武器炎熱衝撃体内	防御力	行動修正	移動修正	射程	カード	効果	その他アイテム重量合計
				0/0/0/0							10

「君を佑け、
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
Quester

時空探索者



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	契約魔術師 B	1
HP 30	MP 36	天達 3	行 [感覚基本値] + [体力基本値] -2 + 行動修正 = 行動値 14 + 0 = 14	移 効率 9 + -2 = 5+1 = 2

能力値				
能力名	能力基本値	判定値	スタイル修正	= 判定値
筋力	9 +3	3 +	0 =	3
反射	9 +3	3 +	0 =	3
感覚	15 +3	5 +	2 =	7

能力技能 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	●●○○○	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	●●○○○																		

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	-	-	-	○	キュアライトウーンズ、カウンターマジックを得る	
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	1Sq	10	4	○	シーンの混沌レベルを土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	イニシアチブ	自動成功	自身	-	-	天達	○	MPを+【消費天達×3】D点回復する	

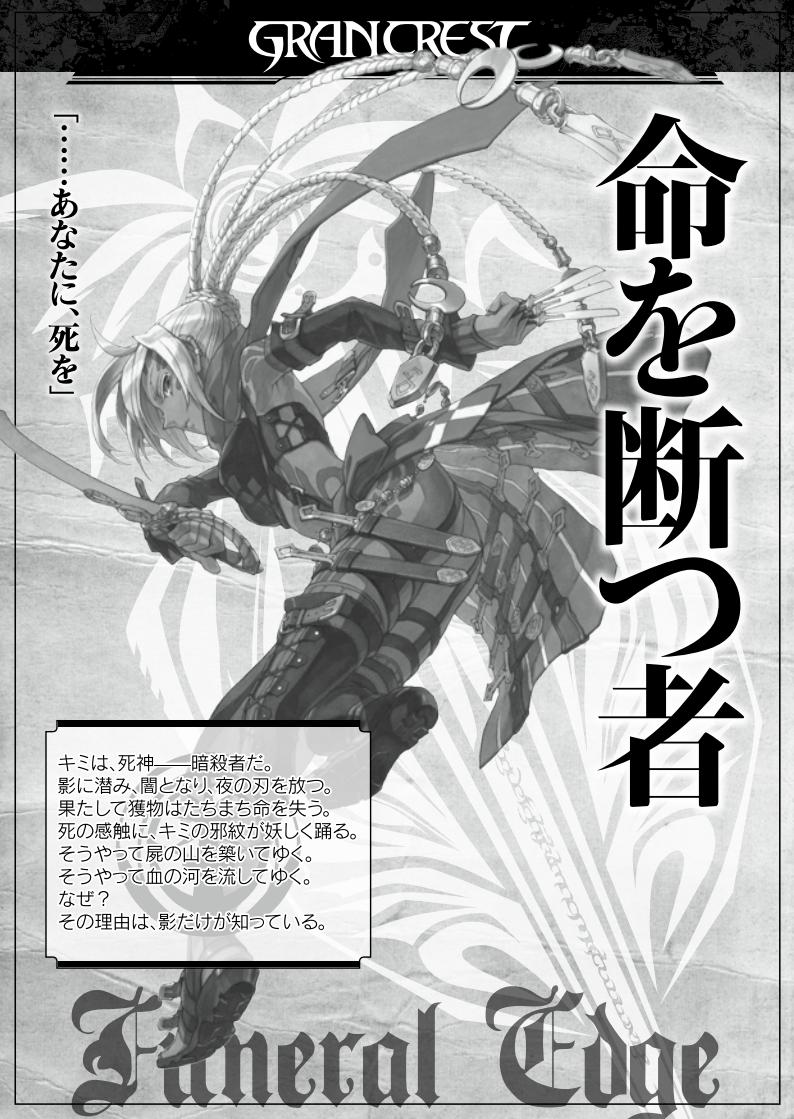
No	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	効果
1	スルップック	魔法	1	常時	自動成功	自身	-	-	-	ライトニングボルトの判定+2、ダメージ+1D
2	魔法習熟	魔法	1	常時	自動成功	自身	-	-	-	魔法の判定+2

装備品・武器											重量合計	装備品+その他	最大値
武器	名前	種別	重量	技能	命中率	攻撃力	行動修正	移動修正	射程	カード	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	Sq	0	魔力の削減+1		
サブ													
その他													
合計			1	0		0	0	0	0	0		18	18

装備品・防具											
防具	名前	種別	重量	回復量	武器炎熱	衝撃体内	行動修正	移動修正	射程	カード	効果
メイン	ローブ	防具(衣服／布)	1	0	2	0	1	3	0	-1	
サブ	クロープ	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	

乗騎											
名前	変動修正	回復量	命中率	武器炎熱	衝撃体内	行動修正	移動修正	射程	カード	効果	

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	HIP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	
その他アイテム重量合計		15



「……あなたに、死を」

命を断つ者

キミは、死神——暗殺者だ。
影に潜み、闇となり、夜の刃を放つ。
果たして獲物はたちまち命を失う。
死の感触に、キミの邪紋が妖しく踊る。
そうやって屍の山を築いてゆく。
そうやって血の河を流してゆく。
なぜ?
その理由は、影だけが知っている。

Funeral Edge

サンプルキャラ名	クラス	スタイル	ワークス	レベル
命を絶つ者	アーティスト	シャドウ	暗殺者	1
HP 39	MP 30	連携 3	行動値 11 + 0 = 11	移動力 15 + -1 = 15
(覚醒基本値) + [知力基本値] × 2 = 11 + 0 = 11	装備修正 0	行動値 11	反射基本値 15	移動力 15

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
筋力	10	÷3	3	+	1	=	4
反射	15	÷3	5	+	2	=	7
感覺	14	÷3	4	+	1	=	5
知力	8	÷3	2	+	0	=	2
精神	11	÷3	3	+	2	=	5
共感	7	÷3	2	+	0	=	2

筋力技能	判定值(3)	反射技能	判定值(7)	感觉技能	判定值(5)	知力技能	判定值(2)	精神技能	判定值(5)	共感知技能	判定值(2)
格闘	●●○○○	輕武器	●●●○○	射擊	●●○○○	治療	●●○○○	意志	●●○○○	話術	●●○○
力技	●●●○○	運動	●●●○○	手業	●●●○○	混沌知識	●●●○○	聖印	●●○○○	感性	●●○○
重武器	●●○○○	隱密	●●●○○	知覺	●●●○○	聖印知識	●●○○○		●●○○○	情報收集	●●○○
水泳	●●○○○	回避	●●○○○	靈感	●●●○○	重略知識	●●○○○		●●○○○	藝術	●●○○
頑健	●●○○○	騎乘	●●○○○		●●○○○	專門知識	●●○○○		●●○○○		●●○○

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	瞬間彰化	邪教 (情報・自動)	1	マイナー	自動成功	自身	一	一	6	FW	そのプロセス中隠密状態となり、命中+1D
2	影から影へ	邪教 (移動・周囲)	1	隠密状態	自動成功	自身	一	一	6	×	隠密状態になった際使用。通常移動する
3	速攻撃	邪教 (攻撃)	1	メジャー	(軽武器)	単体	武器	対決	6	FW	白刃攻撃。ダメージ+7、隠密状態だと急所攻撃に
4	溶けゆく黒影	邪教 (回避)	1	リアクション	(隠密)	自身	対決	一	7	FW	(回避)の代わりに(隠密)。達成値+2
5	無音の刃	邪教 (乗組)	1	メジャー	(軽武器)	単体	武器	対決	7	FW	白刃攻撃。ダメージ+命中判定達成値)。1シーン1回

ワクス特技							
No.	特技名	種別	LV	タイミング	判定	対象	射程
1	重ね打ち	戦闘	2	DR直前	自動成功	自身	—
2							

装備品:武器							
武器名	種別	重量	技能	命中率	攻撃力	行動修正	物理属性
メイン ショートソード	斬武器(長剣)	4	筋屈筋屈	-1	武道5+動	0	0OSq 2
サブ							
その他							
合計		4		-1		0	0 3

重量合計
装備品+その他 / 最大値
20 / 20

裝備品・防具								
防具	名前	種別	重量	回避率	防御力	行動修正	時機修正	効果
メイン	黒装束	防具(衣服・布)	2	0	1 / 0 / 0 / 0 / 0	0	-1	脛密達積+1
サブ					/ / / / /			
その他					/ / / / /			
合計			2	0	1 / 0 / 0 / 0 / 0	0	-1	

その他アイテム		
名前	個数	重量
ダガー	14	14
効果《重ね打撃》用の短剣		

その他アイテム重量合計 14



我が主よ、
次の獲物はいざこか?

キミは、君主に仕えることを選んだ羽紋使いた。
主の命を享げ、獲物を狩る獵犬。
使い手の意のままに、敵を屠る刃。
そういうたモノになりたかった。
だからキミは己に混沌を刻み、
そういう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。

Wolfskopf