

ラウンド	イニシアチブフェイズ	<p>①原則としてカウント0は選択することはできない(スキル等の特別な効果がある場合は除く) 選択する場合は、そのキャラクターは1~Xを決定する前に「0」を宣言すること。 ①全員で1~Xのカウントを決定する。D10を用いて、同時開示すること。(協力者同士でカウントを相談することに問題はない) ・カウントを決定したら、それぞれのキャラクターは同値のコストを得ること。</p>
	スタンバイフェイズ	「タイミング:スタンバイ」のスキル・アイテム等を使用することができる。
	クロックフェイズ	<p>カウントを処理するフェイズ。 現在のカウントを確認し、カウント0からスタートする。</p>
	バトルフェイズ	<p>主に「タイミング:バトル」のスキル等を使用するフェイズ。 現在のカウントと同じカウントに存在するキャラクターが手番を処理する。 同じカウントにキャラクターが存在する場合は、すべて同時に処理することとなる。 手番中の攻撃にかかわる回避・命中に増減を与える効果を除き、基本的にすべての処理を一度決定したのち、クロックフェイズにまとめて処理を合算して適用すること。 例えば、同じカウントのキャラクターの攻撃でダメージを受けたからと言って、攻撃をやめる必要はない、ということである。</p>
	クロックフェイズ	<p>カウントのバトルフェイズが終了したら、そのバトルフェイズの効果を合算する。 →回復とダメージが同時の場合は、結果を合算してから適用すること。 クロックフェイズに使用できるスキル等があれば、カウントにかかわらず射程内のキャラクターにスキルを使用できる。 全てのキャラクターの行動が終了し、カウントがX未満であれば、バトルフェイズを次のカウントに進める。</p>
	クリンナップフェイズ	<p>「タイミング:クリンナップ」のスキル等を使用できる。 バッドステータスの処理を適用する。 各キャラクターの持つ使用可能コスト、カウントをリセットする。 ラウンドを終了する。</p>

Name			容姿		
性別:	年齢:	誕生日:			
所属:		立場:			
クラス:ウォーリア	Lv: 1	経験点:			
メモ:"紫電の刃"					
【白兵】	【射撃】	【魔術】	【等級】		
4	3	2	1		
HP /5		ランク[等級/2(切上)+3] /4			
レイヤー	説明				
1	コア				
2					
3					
4					
経歴	内容				
出身					
経験①					
覚醒					
経験②					
所属					
その他					

判定値								
白兵判定	2D10+【白兵(4)】+ ___ =							
射撃判定	2D10+【射撃(3)】+ ___ =							
魔力判定	2D10+【魔術(2)】+ ___ =							
等級判定	2D10+【等級(1)】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
スキル名	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
近接攻撃	0	白兵	0	単体	BT	1	対決	白兵攻撃。攻撃力[+1]
縮地	0	-	10	単体	ST	1	自動	自分より大きいカウントに移動する。対象のカウントに移動する。
アクセラ	-	-	-	-	P	1	-	カウントが変わると使用可能コストを+1
一の太刀	1	白兵	0	単体	BT	1	対決	(カウント4以下)命中[+1].攻撃力[+1].カウント5へ移動
二の太刀	1	白兵	2	単体	BT	2	対決	(カウント9以下)攻撃力[+1].カウントXへ移動する。
終の太刀	1	白兵	0	範囲	BT	1	対決	(カウントX)命中[+2].攻撃力[+1]
約束の地	-	-	-	-	P	1	-	カウントXにいと回避[+2]
シンギュラリティスキル	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
スターバースト	-	-	-	-	AL	1	自動	ランクを1消費して、HPを1点もしくはバッドステータス1つを回復する。
シンギュラリティ	-	-	-	-	SP	1	自動	ランクを1消費して、出目1つを+1する。
ダークマター	-	白兵	-	-	AL	1	自動	ルルブ参照

Name			容姿		
性別:	年齢:	誕生日:			
所属:		立場:			
クラス:ウォーリア	Lv: 1	経験点:			
メモ:“ホークアイ”					
【白兵】	【射撃】	【魔術】	【等級】		
1	4	3	2		
HP /5		ランク[等級/2(切上)+3] /4			
レイヤー	説明				
1	コア				
2					
3					
4					
経歴	内容				
出身					
経験①					
覚醒					
経験②					
所属					
その他					

判定値								
白兵判定	2D10+【白兵(1)】+ ___ =							
射撃判定	2D10+【射撃(4)】+ ___ =							
魔力判定	2D10+【魔術(3)】+ ___ =							
等級判定	2D10+【等級(2)】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
スキル名	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
近接攻撃	0	白兵	0	単体	BT	1	対決	白兵攻撃。攻撃力[+1]
流星	-	-	-	-	P	1	自動	射撃+1(修正済み)
シュート&ラン	4	射撃	7	単体	BT	1	対決	射撃攻撃。攻撃力[+1]、同じカウントにキャラがいなければカウントXへ。
イチイの弓矢	6	射撃	6	単体	BT	3	対決	HP2消費。攻撃力[+2]、命中で毒+排斥(7~9)
クイックリロード	0	射撃	-	-	CU	1	自動	次ラウンドの使用可能コスト+1
ピアシングバレット	1	射撃	6	単体	BT	1	対決	射撃攻撃。攻撃力[+1]、相手の回避-[1]
シンギュラリティスキル	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
スターバースト	-	-	-	-	AL	1	自動	ランクを1消費して、HPを1点もしくはバッドステータス1つを回復する。
シンギュラリティ	-	-	-	-	SP	1	自動	ランクを1消費して、出目1つを+1する。
コラプサー	-	射撃	10	-	AL	1	自動	ルルブ参照

Name			容姿		
性別:	年齢:	誕生日:			
所属:		立場:			
クラス:ウォーリア	Lv: 1	経験点:			
メモ:“魔導士の卵”					
【白兵】	【射撃】	【魔術】	【等級】		
2	1	4	3		
HP /5		ランク[等級/2(切上)+3] /5			
レイヤー	説明				
1	コア				
2					
3					
4					
経歴	内容				
出身					
経験①					
覚醒					
経験②					
所属					
その他					

判定値								
白兵判定	2D10+【白兵(2)】+ ___ =							
射撃判定	2D10+【射撃(1)】+ ___ =							
魔力判定	2D10+【魔術(4)】+ ___ =							
等級判定	2D10+【等級(3)】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
スキル名	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
近接攻撃	0	白兵	0	単体	BT	1	対決	白兵攻撃。攻撃力[+1]
魔術刻印	-	-	-	-	P	1	自動	スキルコスト-1(修正済み) マヒ・排斥(0~4)を受けない
インスタントバリア	1	魔術	1	範囲	ST	3	自動	回避+[3]さらに一つ、スタンバイフェイズにスキルを使用可能。
ヒーリング	3	魔術	3	単体	ST	1	自動	対象のHPを1点回復し、バッドステータス一つを回復する。
アルティメットバスター	2	魔術	2	単体	CU	1	対決	カウント5以上で使用可能。 命中判定2回、攻撃力[+1]
デュランダル	-	魔術	4	-	ST	1	自動	ランク2消費。次の攻撃の攻撃力[+1]、相手の回避[-2]
シンギュラリティスキル	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
スターバースト	-	-	-	-	AL	1	自動	ランクを1消費して、HPを1点もしくはバッドステータス1つを回復する。
シンギュラリティ	-	-	-	-	SP	1	自動	ランクを1消費して、出目1つを+1する。
シュヴァルツシルト	-	魔術	10	すべて	AL	1	自動	ルルブ参照

Name			容姿	
性別:	年齢:	誕生日:		
所属:		立場:		
クラス:ウォーリア	Lv: 1	経験点:		
メモ:""				
【白兵】	【射撃】	【魔術】	【等級】	
1	2	3	4	
HP /5		ランク[等級/2(切上)+3] /5		
レイヤー	説明			
1	コア			
2				
3				
4				
経歴	内容			
出身				
経験①				
覚醒				
経験②				
所属				
その他				

判定値								
白兵判定	2D10+【白兵(2)】+ ___ =							
射撃判定	2D10+【射撃(1)】+ ___ =							
魔力判定	2D10+【魔術(4)】+ ___ =							
等級判定	2D10+【等級(3)】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
	2D10+【 ()】+ ___ =							
スキル名	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
近接攻撃	0	白兵	0	単体	BT	1	対決	白兵攻撃。攻撃力[+1]
調律	-	-	-	-	P	1	自動	スキルコスト-1(修正済み) 不運・呪縛を受けない
リ・バース	1	等級	10	単体	BT	1	自動	フック1点消費。戦闘不能を回復し、HPを1にして、カウント0へ移動させる。
声援	1	等級	2	単体	BT	2	自動	自身不可・ラウンド1回まで。命中回避+2。
エスケープ・タイム	5	等級	0	単体	CL	1	対決	HPを3点消費。対象のカウントを貴方のカウント+1に移動させる
アルティメットヒーリング	4	等級	0	単体	BT	1	自動	対象のHPを1点回復する。対象の使用可能コスト+1
手繰り寄せる絆	2	等級	2	単体	CL	1	対決	貴方よりカウントが小さいカウントの対象のカウントへ移動する。1R中1回
シンギュラリティスキル	コスト	種別	射程	対象	タイミング	レベル	判定	効果
スターバースト	-	-	-	-	AL	1	自動	ランクを1消費して、HPを1点もしくはバッドステータス1つを回復する。
シンギュラリティ	-	-	-	-	SP	1	自動	ランクを1消費して、出目1つを+1する。
スターライト	-	魔術	10	単体	CL	1	自動	ルルブ参照