

## 吟遊詩人

戦場に響き渡る君の詩は、味方の心を奮い立たせる。君は遠隔物理DPSとして、手数が多い攻撃と妨害ができることに加えて、味方全員にバフをかけることができる。

君のターン、攻撃では**連射**の特性や《乱れ撃ち》を用いて、どんどんアビリティを使用しよう。《ベノムバイト+ウィンドバイト》でのDOTダメージも強力だし、ブロックが発生したならば威力の高い《ストレートショット》を使うこともできる。

さらに、サブアクションで《賢人のバラード》、《軍神のパイオン》(Lv40～)の詩のアビリティを使うことで、**詩人の詩**の効果を君とすべての味方に与えることができる。君以外の味方が**詩人の詩**の効果を忘れないように、積極的に声をかけてあげるとよい。

基本的に詩は君がメインアクションを使う前に使うことが多いと思うが、君が特定の**詩人の詩**の効果を長く受けたいと思ったなら、詩のアビリティをメインアクション後に使用することで、前のターンに使った詩で得たバフの効果を君だけ2回分受けるというテクニックも存在する。



冒険者名/種族

## LV30 DPS/吟遊詩人

メインステータス		サブステータス	
STR	+1	物理防御力	13
DEX	+4	魔法防御力	13
VIT	+2	警戒値	12
INT	+3	移動速度	5マス
MND	+2		

MP  
最大値  
5

冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

プロフィール

HP  
最大値  
24

HPバリア

所持品

## 特性や補足説明

## 連射

特性

君が君のターンに「連射が可能」という効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に連射のアビリティを1回使用できる(別の対象に使用してもよい)。ただし、追加で使ったアビリティの「連射が可能」の効果でさらにアビリティを使用することはできない。

## 詩人の詩

特性

君が詩人の詩のパフを得ている間、君を含めたすべての味方は、その効果を受ける。詩人の詩は、君が詩を使用せずにターンを終了するか、君が別の詩人の詩のパフを得ると失われる。

## 詩人の詩：賢人のバラード

パフ

この詩人の詩を得ている間、君とすべての味方はアビリティで与えるダメージを決定するために振ったダイスのうち1個を振り直してもよい(振り直したダイスを再度振り直すことはできない)。



## サジタリウスアロー

物理・リミットブレイク

タイミング：いつでも 対象：範囲内のすべての敵 範囲：君に隣接する5マス幅の直線  
基本効果：対象に6d6点の頭割りダメージ(範囲内の敵の人数で6d6点を均等に割り振る(切り上げ))と、DOT4を与える。

## MAIN ACTION メインアクション



## ヘヴィショット

連射・物理・射撃・メイン

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージを与える。アビリティ判定で出た目が15以上なら「ブロック：君は《ストレートショット》実行可を得る」が発生。連射が可能。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

《OO》実行可(パフ)：君が《OO》実行可を得ている間、君はそのアビリティを使用できる。《OO》実行可は君がそのアビリティを使用すると解除される。



## ストレートショット

連射・物理・射撃・メイン

前提：君が《ストレートショット》実行可を得ている  
対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。連射が可能。

ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。



## ベノムバイト+ウィンドバイト

毒・風属性・物理・射撃・メイン

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象にDOT4を与える。連射が可能。

ダイレクトヒット：対象に2点のダメージを与える。



## クイックノック

物理・射撃・メイン

対象：範囲内のすべての敵

範囲：君に隣接する3×3マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージを与える。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

## SUB ACTION サブアクション



## 猛者の撃

サブ

基本効果：このターン中、君がメインのアビリティの効果で与えるダメージをすべて+2点する。

制限：1フェーズに2回使用可能。



## 賢人のバラード

魔法・詩・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に2点のダメージを与える。君は詩人の詩：賢人のバラードを得る。君がこのフェーズ中にすでに《ブラッドレッター》を使用していたならば、このフェーズ中に《ブラッドレッター》をもう1回だけ使用できる。

制限：1フェーズに1回使用可能。

## バインド状態(デバフ)：

- ・バインド状態の間、サイズが中型以下のキャラクターは移動速度が0になり、サイズが大型以上のキャラクターは移動速度が-2される。
- ・バインド状態のキャラクターを対象としたアビリティ判定にはボーナスダイスを1個得る。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

## INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる(不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない)。



## レックグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵がアビリティ判定を行った直後

対象：その敵1体 範囲：10マス

基本効果：対象の行った、そのアビリティ判定の達成値を-1d6する。

制限：1フェーズに1回使用可能。



## 内丹

インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

基本効果：君は1d6+2点のHP回復を受ける。

制限：1フェーズに1回使用可能。



## フットグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵が移動する直前

対象：その敵1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：なし

ダイレクトヒット：このターン、対象にバインド状態を与える。

制限：1フェーズに1回使用可能。



## ブラッドレッター

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に4点のダメージを与える。

制限：1フェーズに2回使用可能。



## リベリングショット

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：君は3マスまでの効果移動を行う。ただし、この効果移動の開始時よりも対象に近いマスで効果移動を終えることはできない。

制限：1フェーズに1回使用可能。



## ヘッドグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵が詠唱のアビリティを使用した時か、詠唱のアビリティによる予兆を発生させている敵から10マス以内に君がいる時

対象：その敵1体 範囲：10マス

基本効果：そのアビリティを無効化する。

制限：1フェーズに1回使用可能。



冒険者名/種族

## LV40 DPS/吟遊詩人

メインステータス		サブステータス	
STR	+1	物理防御力	13
DEX	+4	魔法防御力	13
VIT	+2	警戒値	12
INT	+3	移動速度	5マス
MND	+2		



MP 冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

プロフィール

MP  
最大値  
5HP  
最大値  
32

HPバリア

所持品



## 特性や補足説明

## 連射 特性

君が君のターンに「連射が可能」という効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に連射のアビリティを1回使用できる(別の対象に使用してもよい)。ただし、追加で使ったアビリティの「連射が可能」の効果でさらにアビリティを使用することはできない。

## 詩人の詩 特性

君が詩人の詩のパフを得ている間、君を含めたすべての味方は、その効果を受ける。詩人の詩は、君が詩を使用せずにターンを終了するか、君が別の詩人の詩のパフを得ると失われる。

## 詩人の詩：賢人のバラード パフ

この詩人の詩を得ている間、君とすべての味方はアビリティで与えるダメージを決定するために振ったダイスのうち1個を振り直してもよい(振り直したダイスを再度振り直すことはできない)。

## 詩人の詩：軍神のバイオン パフ

この詩人の詩を得ている間、君とすべての味方はアビリティ判定で振ったd20の出目が3以下だったならば、判定で振ったダイスのうち1個を振り直してもよい(振り直したダイスを再度振り直すことはできない)。振り直すかどうかは、ダイレクトヒットしたかどうかを確認してからでよい。

## 時神のピーアン パフ

時神のピーアンを得ているキャラクターがデバフを受けた時、その中で解除可能なデバフを1つ解除する。時神のピーアンは、この効果でデバフを解除すると解除される。



## サジタリウスアロー

物理・リミットブレイク

タイミング：いつでも 対象：範囲内のすべての敵 範囲：君に隣接する5マス幅の直線  
基本効果：対象に7d6点の頭割りダメージ(範囲内の敵の人数で7d6点を均等に割り振る(切り上げ))と、DOT4を与える。

## MAIN ACTION メインアクション



## ヘヴィショット

連射・物理・射撃・メイン

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】  
基本効果：対象に2点のダメージを与える。アビリティ判定で出た目が15以上なら「ブロック：君は《ストレートショット》実行可を得る」が発生。連射が可能。  
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

《OO》実行可(パフ)：君が《OO》実行可を得ている間、君はそのアビリティを使用できる。《OO》実行可は君がそのアビリティを使用すると解除される。



## ストレートショット

連射・物理・射撃・メイン

前提：君が《ストレートショット》実行可を得ている

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】  
基本効果：対象に3点のダメージを与える。連射が可能。  
ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。



## ベノムバイト+ウィンドバイト

毒・風属性・物理・射撃・メイン

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】  
基本効果：対象にDOT4を与える。連射が可能。  
ダイレクトヒット：対象に2点のダメージを与える。



## クイックノック

物理・射撃・メイン

対象：範囲内のすべての敵

範囲：君に隣接する3×3マス

判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】  
基本効果：対象に2点のダメージを与える。  
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



## 乱れ撃ち

メイン

前提：君のターン中

基本効果：君は《ストレートショット》実行可を得る。このアビリティの使用後、君は即座に連射・メインのアビリティを1回使用する。このターン中、君は連射の効果でアビリティを1回ではなく2回使用できる。この時、連射の効果で追加で使用するアビリティでは、ダメージ以外の効果を敵に与えることができない。  
制限：1フェーズに1回使用可能。

## INSTANT インスタント



## レッググレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵がアビリティ判定を行った直後  
対象：その敵1体 範囲：10マス  
基本効果：対象の行った、そのアビリティ判定の達成値を-1d6する。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## 内丹

インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

基本効果：君は1d6+2点のHP回復を受ける。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## フットグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵が移動する直前

対象：その敵1体 範囲：10マス  
判定：【DEX】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】  
基本効果：なし  
ダイレクトヒット：このターン、対象にバインド状態を与える。  
制限：1フェーズに1回使用可能。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる(不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない)。



## ブラッドレッター

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に4点のダメージを与える。  
制限：1フェーズに2回使用可能。



## リベリングショット

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：君は3マスまでの効果移動を行う。ただし、この効果移動の開始時よりも対象に近いマスで効果移動を終えることはできない。  
制限：1フェーズに1回使用可能。

## バインド状態(デバフ)：

- ・バインド状態の間、サイズが中型以下のキャラクターは移動速度が0になり、サイズが大型以上のキャラクターは移動速度が-2される。
- ・バインド状態のキャラクターを対象としたアビリティ判定にはボーナスダイスを1個得る。

## SUB ACTION サブアクション



## 猛者の撃

サブ

基本効果：このターン中、君がメインのアビリティの効果で与えるダメージをすべて+2点する。  
制限：1フェーズに2回使用可能。



## 賢人のバラード

魔法・詩・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に2点のダメージを与える。君は詩人の詩：賢人のバラードを得る。君がこのフェーズ中にすでに《ブラッドレッター》を使用していたならば、このフェーズ中に《ブラッドレッター》をもう1回だけ使用できる。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## 軍神のバイオン

魔法・詩・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に2点のダメージを与える。君は詩人の詩：軍神のバイオンを得る。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## 時神のピーアン

魔法・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象の受けているデバフを1つ選んで解除する。対象がデバフを受けていなければ、対象に時神のピーアンを与える。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## ヘッドグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵が詠唱のアビリティを使用した時か、詠唱のアビリティによる予兆を発生させている敵から10マス以内に君がいる時  
対象：その敵1体 範囲：10マス  
基本効果：そのアビリティを無効化する。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## アームスリングス

インスタント

タイミング：アビリティの効果が発揮される直前  
基本効果：このターン中、君は効果移動を受けない。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



冒険者名/種族

## LV50 DPS/吟遊詩人

メインステータス		サブステータス	
STR	+2	物理防御力	14
DEX	+5	魔法防御力	14
VIT	+3	警戒値	13
INT	+4	移動速度	5マス
MND	+3		

MP 冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

MP  
最大値  
5HP  
最大値  
45

所持品



プロフィール

HPバリア

## 特性や補足説明

## 連射

特性

君が君のターンに「連射が可能」という効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に連射のアビリティを1回使用できる(別の対象に使用してもよい)。ただし、追加で使ったアビリティの「連射が可能」の効果でさらにアビリティを使用することはできない。

## 詩人の詩

特性

君が詩人の詩のパフを得ている間、君を含めたすべての味方は、その効果を受ける。詩人の詩は、君が詩を使用せずにターンを終了するか、君が別の詩人の詩のパフを得ると失われる。

## 詩人の詩：賢人のバラード

パフ

この詩人の詩を得ている間、君とすべての味方はアビリティで与えるダメージを決定するために振ったダイスのうち1個を振り直してもよい(振り直したダイスを再度振り直すことはできない)。

## 詩人の詩：軍神のバイオン

パフ

この詩人の詩を得ている間、君とすべての味方はアビリティ判定で振ったd20の出目が3以下だったならば、判定で振ったダイスのうち1個を振り直してもよい(振り直したダイスを再度振り直すことはできない)。振り直すかどうかは、ダイレクトヒットしたかどうかを確認してからでよい。

## 時神のピーアン

パフ

時神のピーアンを得ているキャラクターがデバフを受けた時、その中で解除可能なデバフを1つ解除する。時神のピーアンは、この効果でデバフを解除すると解除される。



## サジタリウスアロー

物理・リミットブレイク

タイミング：いつでも 対象：範囲内のすべての敵 範囲：君に隣接する5マス幅の直線  
基本効果：対象に8d6点の頭割りダメージ(範囲内の敵の人数で8d6点を均等に割り振る(切り上げ))と、DOT6を与える。

## MAIN ACTION メインアクション



## ヘヴィショット

連射・物理・射撃・メイン

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。アビリティ判定で出た目が15以上なら「ブロック：君は《ストレートショット》実行可を得る」が発生。連射が可能。  
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

《OO》実行可(パフ)：君が《OO》実行可を得ている間、君はそのアビリティを使用できる。《OO》実行可は君がそのアビリティを使用すると解除される。



## ストレートショット

連射・物理・射撃・メイン

前提：君が《ストレートショット》実行可を得ている

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に5点のダメージを与える。連射が可能。  
ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。



## ペノムバイト+ウィンドバイト

毒・風属性・物理・射撃・メイン

対象：1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象にDOT6を与える。連射が可能。  
ダイレクトヒット：対象に1d6点のダメージを与える。



## クイックノック

物理・射撃・メイン

対象：範囲内のすべての敵

範囲：君に隣接する3×3マス

判定：【DEX】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。  
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



## 乱れ撃ち

メイン

前提：君のターン中

基本効果：君は《ストレートショット》実行可を得る。このアビリティの使用後、君は即座に連射・メインのアビリティを1回使用する。このターン中、君は連射の効果でアビリティを1回ではなく2回使用できる。この時、連射の効果で追加で使用するアビリティでは、ダメージ以外の効果を敵に与えることができない。  
制限：1フェーズに1回使用可能。

## INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる(不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない)。



## レググレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵がアビリティ判定を行った直後

対象：その敵1体 範囲：10マス

基本効果：対象の行った、そのアビリティ判定の達成値を-1d6する。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## 内丹

インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

基本効果：君は2d6+3点のHP回復を受ける。

制限：1フェーズに1回使用可能。



## フットグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵が移動する直前

対象：その敵1体 範囲：10マス

判定：【DEX】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：なし  
ダイレクトヒット：このターン、対象にバインド状態を与える。  
制限：1フェーズに1回使用可能。

## バインド状態(デバフ)：

- ・バインド状態の間、サイズが中型以下のキャラクターは移動速度が0になり、サイズが大型以上のキャラクターは移動速度が-2される。
- ・バインド状態のキャラクターを対象としたアビリティ判定にはボーナスダイスを1個得る。



## ブラッドレッター

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に5点のダメージを与える。

制限：《ブラッドレッター》と《レイン・オブ・デス》は1フェーズに合計で2回使用可能。



## リベリングショット

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：君は3マスまでの効果移動を行う。ただし、この効果移動の開始時よりも対象に近いマスで効果移動を終えることはできない。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## ヘッドグレイズ

物理・射撃・インスタント

タイミング：敵が詠唱のアビリティを使用した時か、詠唱のアビリティによる予兆を発生させている敵から10マス以内に君がいる時

対象：その敵1体 範囲：10マス

基本効果：そのアビリティを無効化する。

制限：1フェーズに1回使用可能。

## SUB ACTION サブアクション



## 猛者の撃

サブ

基本効果：このターン中、君がメインのアビリティの効果で与えるダメージをすべて+3点する。  
制限：1フェーズに2回使用可能。



## 賢人のバラード

魔法・詩・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に3点のダメージを与える。君は詩人の詩：賢人のバラードを得る。君がこのフェーズ中にすでに《ブラッドレッター》か《レイン・オブ・デス》を使用していたならば、このフェーズ中に《ブラッドレッター》か《レイン・オブ・デス》をもう1回だけ使用できる。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## 軍神のバイオン

魔法・詩・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に3点のダメージを与える。君は詩人の詩：軍神のバイオンを得る。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## 時神のピーアン

魔法・サブ

対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象の受けているデバフを1つ選んで解除する。対象がデバフを受けていなければ、対象に時神のピーアンを与える。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## アームズレングス

インスタント

タイミング：アビリティの効果適用される直前

基本効果：このターン中、君は効果移動を受けない。  
制限：1フェーズに1回使用可能。



## レイン・オブ・デス

物理・射撃・インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の5×5マス

基本効果：対象に3点のダメージを与える。

制限：《ブラッドレッター》と《レイン・オブ・デス》は1フェーズに合計で2回使用可能。



## バトルボイス

インスタント

タイミング：君のターン中いつでも

対象：君を含めた範囲内のすべての味方

範囲：君を中心とした5×5マス

基本効果：このフェーズ中に対象が行う、次の1回のアビリティ判定にボーナスダイスを1個与える。  
制限：1フェーズに1回使用可能。