キャラクター名
サンダーライガー

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	22
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	52
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	闘士			**目標**	運命(喪失)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	36	27	36	6	15	12	8
ボーナス	12	9	12	2	5	4	2
クラス修正	4	3	0	0	0	1	0
他修正							
能力値	16	12	12	2	5	5	2

HP	256
MP	143
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	童子切	至近	-1	23	0	0	0	0	0
左手	紅鋼の腕		0	0	0	10	2	-2	0
頭部	紅鋼の兜		2	0	-2	8	2	3	-2
胴部	紅鋼の胴		0	0	-3	15	3	0	-4
補助	紅鋼の小具足		0	0	0	7	0	0	-2
装身具	紅鋼の鞘		0	0	0	7	5	0	0
能力値			12	0	12	0	5	17	21
スキル	オーバーパス,トゥーハンドアタック,インサイトブレイド,レジェンド		3	25		3		1	5
その他	紅鋼の兜,剣鬼の鍔,戦士の環,リンクアイテムの効果		2	12		1		3	
総計(右)			18	60	7	51	17	22	18
総計(左)			19	37					
総計(両)									m
ダイス数			4 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 3 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	+ 2 d
呪歌判定	5			5	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	野菜*4
バックパック	万能薬*3
ポーションホルダー	刀魂：山
ハイHPポーション*3	生命の呪符
ランチボックス	耐毒符
ハイMPポーション*3	飛翔符
冒険者セット	グレートMPポーション
万能薬	ハイMPポーション*8
戦車	ハイHPポーション*8
戦士の環	万能薬*7
剣鬼の鍔	

現在重量：	43		
最大重量：	56	所持金：	105
		預金・借金：	0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オーバーパス	★	-	PV	-	自身	-		
効果：	狼族、移動力+5m、行動値に+1							
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]							
トゥーハンドアタック	5	-	PV	-	自身	-		
効果：	「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に+[SL×2]する。							
クールランニング	1		PV	-	自身	-		
効果：	<<バーサーク>>5で取得可能。「バーサーク」のリアクション-1Dを無効化。							
アームズマスタリー： 刀	1	-	PV	-	自身	-		
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用することはできない。 あなたはサムライのみが使用する特殊な武器、カタナの扱いに熟練してい								
インサイトブレイド	1	-	PV	-	自身	-	刀使用	
効果：	武器攻撃命中判定+3							
ハイボルテージ	4	-	PV	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL×4]する。							
アームズロジック：刀	1	-	PV	-	自身	-	刀使用時	
効果：	命中の判定に+1D							
ハイパーゲイン	1	-	PV	-	自身	-		
効果：	武器攻撃ダメージに+【筋力】する。							
オーバードライブ	1	-	PV	-	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する」を追加する。							
エンシェントソウル	1	-	PV	-	自身	-		
効果：	<<ドラゴンソウル>>5で取得可能。「判定に+2Dにする」に変更する。							
バーストスラッシュ	1		PV	-	自身	-	両使用	
効果：	命中クリティカル時に防御力を0とみなしてHPダメージを算出する。							
鬼の爪	1	3	PV	-	自身	-		
効果：	命中クリティカル時、ダメージ+[SL*20]する							
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：「種別：刀」の武器をＳＬ個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。 あなたはサムライの魂ともいえる武器、刀を所有している。刀はあなたの成長と共にその姿を変化させる。								
レジェンド	5		アイテム			-		
効果：	プリプレイに武器から一つ選択。選択した武器の「攻撃力」に+[SL×3]							

キャラクター名
サンダーライガー

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
ファーストストライク	1	4	SET	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果 :命中判定で1個以上6の目が出た場合、その攻撃はクリティカルになる。この効果はあなたの攻撃の命中判定がクリティカルするか、シーン終了まで持続する。								
ファストセット	1	6	MV	-	自身	自動成功		
効果 :「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果によりそのムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションでそのスキルは使用できない。								
死神の手	1	-	MA	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[あなたの【最大HP】−あなたの現在の【HP】する。また、その武器攻撃を「対象：単体」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
バーサーク	5	3	MA	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行うリアクション判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
フルスイング	3	10	MA	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :白兵攻撃ダメージロールではその白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
スマッシュ	1	5	MA	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃ダメージに+【筋力】する。メインプロセス終了まで継続。								
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： 武器攻撃のダメージを「対象：単体」に変更後、ダメージに+[CL×10]する。								
ストラグルクラッシュ	1	10	MJ	-	自身	自動成功	両使用	
効果 :<<バッシュ>>による武器攻撃を2回行なう。この<<バッシュ>>はコストを消費せず、「対象：単体」となる。さらに2回目の<<バッシュ>>による攻撃のダメージに+2Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない。								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロールに+[(SL×2)D]する。								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでも可。カバーしても行動済みにならない。								
カバームーブ	2	4	<<カバーリング>>	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： <<カバーリング>>を「射程：20m」に変更する。								
トゥルーアイ	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果： ダメージに-[武器の攻撃力÷2]する29。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたのダメージを0に変更する。								
バイオレントヒット	1	-	CN	-	自身	自動成功		
効果： すでに使用したボルテクスアタックの使用回数を1増やす								
ドラゴンソウル	5	9	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン[SL+1]回	
効果： 判定の直前に使用する。判定に+1Dする。								
バトルコンプリート	2	7	判定直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 攻撃の命中判定の直後に振りなおす。ダイス数は変更されない。								
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： あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。								
イモータルブラッド	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： フェイトを1点消費。戦闘不能を【HP】「1D]点で回復。なお、復活後行動済みとなる。								
サーチリスク	1		PV		自身			
効果 :危険感知の判定に+1Dする。 何者かに追われてきた、さまざまな 命の危機に遭遇してきたなどの理由に より、危険に対する独特の勘が養われ ていることを表わすスキル。								
アスレチック	1		PV		自身			
効果： 登攀や跳躍を行なう【筋力】判 定に+1Dする。 身体を動かすことが得意なことを表 わすスキル。								
トレーニング：筋力	1		PV		自身			
効果： 【筋力】基本能力値+3								
トレーニング：敏捷	1		PV		自身			
効果： 【敏捷】基本能力値+3								

キャラクター名
サンダーライガー

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
トレーニング：精神	1		PV		自身			
効果：【精神】基本能力値+3								
トレーニング：感知	1		PV		自身			
効果：【感知】基本能力値+3								
トレーニング：器用	1		PV		自身	-		
効果：【器用】基本能力値+3								
バイタリティ	1		PV		自身			
効果：【最大HP】に+CLする。								
フェイス：ダグデモア	1		PV		自身	-		
効果：【行動値】に+2する								
ベアアップ	1		PV		自身	-		
効果：スキルに対する【精神】判定のリアクションに+1D								
アイテムマスタリー	1		PV		自身	-		
効果：【HP】や【MP】を消費することで発揮するアイテムの消費に-2(最低1)								
イミューンウェイト	1		PV		自身	-		
効果：装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
エンラージリミット	1		PV		自身	-		
効果：携帯品の重量制限　【筋力基本値】×2								
サクセション	1		ITM		効果参照	-		
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する								
スピードアタッカーⅠ	1		SET		自身			
効果：フェイト1点消費。【行動値】に+5、【移動力】に+5。ラウンド終了まで持続する。								
ファーストエイド	1		MJ	至近	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用判定】を行う。成功した場合、戦闘不能を回復し、【HP】1とする。								
フックダウン	1	3	CN		自身	自動成功	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」早飲み								
スピードアタッカーⅡ	1		フリー		自身	自動成功		
効果 :フェイト1点消費。あなたのエンゲージを封鎖する。また、回避判定に＋１Dする。この効果はあなたのいるエンゲージに敵キャラがいる間持続する。								
スピードアタッカーⅢ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：フェイト1点消費。武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を貫通ダメージに変更する。								
スティグマ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：判定を行ったあとで使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
トランプ	1		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：情報収集の判定の直前に使用する。その判定に+2Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								