

キャラクター名 プレイヤー名

ゴウル=D=ラッシュ

メインクラス	エクスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	18
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	バード	性別	男
称号クラス				年齢	26
種族	ヒューリン			境遇	秘密
出自(効果)	闘士			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	29	33	8	24	12	9
ボーナス	5	9	11	2	8	4	3
クラス修正	0	2	2	1	2	1	0
他修正			1		1	2	
能力値	5	11	14	3	11	7	3

HP	157
MP	156
フェイト	10

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ミスリルチェインダガー	至近	-3	15	0	0	0	0	0
左手	ミスリルウィップ	至近	-2	12	0	0	0	0	0
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	ミラージュクローク					8			
補助	アンセスターネックレス				-1	1	1		
装身具	豊穡の花冠								
能力値			11	0	14	0	7	25	10
スキル	フェイス：ダグデモア							2	
その他	漆黒の星、名馬							1	15
総計(右)			9	15					
総計(左)			10	12	13	10	8	28	25
総計(両)									m
ダイス数			2 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	11	1d		11	+ 3 d
トラップ解除	11	1d		11	+ 3 d
危険感知	11	1d		11	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	7	3d		7	+ 5 d
錬金術判定					+ d

所持品	
弱体：威圧のクリスタル	
弱体：放心のクリスタル	ベルトポーチ
弱体：スタンのクリスタル	異次元バッグ
弱体：ノックバックのクリスタル	
弱体：逆上のクリスタル	ポーションホルダー
侵食のクリスタル	ハイMPポーション -1
採取のクリスタル	ハイMPポーション
敏捷のクリスタル	ハイMPポーション
感知のクリスタル	ハイHPポーション
採取のクリスタル	ハイHPポーション
	グレートMPポーション

現在重量： 27

最大重量： 27

所持金： 202120

預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果：	タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
	1							
効果：	フェイ：リヤナンシー							
フェイ：リヤナンシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	呪歌判定に+1dする。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定に+1dする。							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。							
ジョイフルジョイフル	2	7	メジャー	20m	単体※	呪歌	SL/シーン	
効果：	行動済みのキャラクターに有効。対象を未行動にする。クリティカル：コスト0							
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体※	自動成功	1/シナリオ	
効果：	対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ〜回」のスキルのみである。							
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果：	「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装着している時に有効。装着しているひとつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：両」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて適用、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。							
アームズマスターリー：鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	取得する際に「短剣、鞭」からひとつ選択せよ。(アームズマスターリー：短剣)のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+10する。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の(アームズマスターリー：〜)を同時に適用することはできない。							
スペシャライズ：鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。(スペシャライズ：長剣)のように記述し、選択した武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。ただし、他の(スペシャライズ：〜)を取得できなくなる。							
スティール	1	3	DR後	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果：	エネミーを対象とした自兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行うこと(この時、ドロップ品の決定に効果を発揮するキルドサボなども適用される)。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、[エネミーLv*100]Gを得る。							
アンアロンプチュ	1	7	判定前	-	自身	自動性刻	1/シーン	
効果：	判定の直前に使用する。その判定を呪歌判定で代用判定する。							
スレノディ	1	10	メジャー	20m	範囲	呪歌	SL/シナリオ	
効果：	使用する際に属性からひとつ選択せよ。対象の属性を選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。							
サイドワインダー	1	5	マイナー	-	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+【器用】する。							

PC3
あなたは新しき街、ミースの戦士だ。
ミースは共和国の首都として、各都市をまとめて上げる役目を持つ。
共和国主席から、直々にあなたに言い渡されたのは、砂漠に潜む闇の住人の調査だった。
あなたは仲間たちに号令をかけ、無限の砂漠への道を歩き始めた。

特殊ルール：初期フェイト+5点

○武器攻撃基本値
パッシブ：ポーパルアーツLv2、ラピッドハンド、スペシャライズ：鞭Lv1、アームズマスターリー：鞭、グリーンベレー、漆黒の星、士気高揚
アフターイメージ時+1d
命中：3d+7+1+1+1+1d(+1d) ⇒4d+10(+1d)
DR：2d+27+10+13+1 ⇒2d+51

○状態異常
クリスタル：ノックバック、威圧、スタン、放心、逆上、侵食
パッシブ：アンセスターネックレス
インベナムLv3
+シックネスorアニセティックorディストラント
1点でもダメージが通ると、毒6・ノックバック4・威圧・スタン・放心・逆上

キャラクター名
ゴウル=D=ラッシュ

プレイヤー名

所持品			
強心丹 *5			
聖水 *1			
理力符：闇			
ランチボックス			
野菜			
野菜			
野菜			
野菜			
野菜			
ウェポンケース			
シースベルト			
キドニーダガー			
キドニーダガー			
三徳包丁			
クリスタル[武勇/武烈] *各2			
ラウンドシールド			
クリスタル[潜水/飛行]			
冒険者セット			
小道具入れ			
ロープ			
ランタン			
火打ち石			
漆黒の星			
祖霊の灰			
上位精霊符：光 *1			
上位呪壁符 *3			
上位大壁符 *1			
名馬(積載：15)			
ハイMPポーション*10			
MPポーション*3			
野営道具			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
シルバリアソング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	呪歌判定に+1dする。							
ギフト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+2dする。							
マイスター：呪歌判定	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	呪歌判定に+1dする。							
アニスゼティック	1	6	DR前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：	種別：魔術。攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象を与えることに注意。							
ディストラント	1	6	DR前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：	種別：魔術。攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[恐怖]を与える。[恐怖]はこのスキルの対象を与えることに注意。							
ディビレタイト	1	6	判定前	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：	種別：魔術。対象が行なう判定の直前に使用する。その判定に-1Dする。							
インベナム	3	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、毒(SL)を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
シックネス	3	6	DR前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：	種別：魔術。攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象を与えることに注意。							
タングル	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	種別：魔術。対象がリアクションの判定を行なった(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する(ダイスが0になった場合、達成値は0)。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、すべてが1の目ならばファンブルとなる。							
サンドクラウド	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	種別：魔術。対象が武器攻撃の命中判定を行なった(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する(ダイスが0になった場合、達成値は0)。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、すべてが1の目ならばファンブルとなる。							
フォッグミラージュ	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	種別：魔術。対象が魔術判定を行なった(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する(ダイスが0になった場合、達成値は0)。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、すべてが1の目ならばファンブルとなる。							
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【敏捷】判定に+1dする。							
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。							
ゲイルスラッシュ	2	15	メジャー	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果：	《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行なう。この《ワイドアタック》はコストを消費しない。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。							
シャドウハイド	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果：	回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した時、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後に、メジャーアクションを1回行なう。ムーブアクションとマイナーアクションは行えないことに注意すること。							
ボーパルアーツ	2	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：	武器攻撃のダメージに+SL*5する。							
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	《ワイドアタック》と同時に使用する。《ワイドアタック》の「対象：範囲(選択)」「射程：武器」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも行うことができるようになる。							
ディテクト	1	8	判定前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	回避判定の直前に使用する。その回避判定で1個でも6の目が出た場合、その回避判定はクリティカルとなる。							
ピンポイントアタック	1	10	ムーブ	-	自身	自動成功	SL/シーン、短剣使用	
効果：	武器攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHP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。							
タイムマジック	1	15	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	「タイミング：ムーブアクション」のスキルをふたつ使用できる。ただし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することはできない。							
ダッシュアタック	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行なう。戦闘移動を行なう。その戦闘移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	《バタフライダンス》1で取得可能。武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。							

