

キャラクター名	プレイヤー名
泉谷 朱凜	

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	サロゲート	Lv.1:	エクセレント	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	アーアシアン			境遇	転移： 喧嘩
出自 (効果)	特異： 勇者			目標	目的： 究極

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	15	15	10	12	12	10
ボーナス	7	5	5	3	4	4	3
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	9	8	6	3	4	5	4

HP	109
MP	60
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	召喚具：フラガラッハ [1/両/8]	至近	-1	19	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	(伝承武具：サークレット)		1			11			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル [8/3/0]		2						
能力値			8	0	6	0	5	10	14
スキル	ハイパーゲイン (パッシブ+[筋力])、フェイス：ダグデモア (行動値+2)			9				2	
その他	スマホ (行動値+1)							1	
総計(右)			10	28					
総計(左)					7	25	5	12	14
総計(両)									m
ダイス数			3 d	5 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	○チョコク
ポーションホルダー▽	○I スマートフォン (現代)
ランチボックス□	○メモリーカード (現代・道具)
小道具入れ○	※スマートライト (現代・アプリ) ×2
ベルトポーチ	レトルトカレー (現代・食糧) ×3
▽ハイHPポーション ×3	フラッシュライト (現代・道具) ×2
▽ハイMPポーション ×2	スタンガン (現代・打撃武器)
□肉×3	冒険者セット
□果実×2	HPポーション ×5
○筆記用具	MPポーション ×3
○ロープ	毒消し ×2

現在重量：	22	所持金：	750	預金・借金：	
最大重量：	54				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：召喚	★	-	効果参照/仲間	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
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。また、キャラクター作成時に、現代アイテムの「価格」を100分の1で購入できる。(「SG」 P39)								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果：対象に武器攻撃を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL) D]する。〈クリティカル：ダイスロール増加〉。(SKG p50)								
アームズマスタリー：両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。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。(SKG p50) 計算済								
ダークネスロード	5	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果：フェイトを1点消費。「物理防御」と「魔法防御」、攻撃のダメージに+[SL×2]する。この効果はシーン終了まで持続する。(「SG」 P50)								
オーソリティ：アーケンラヴ	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオSL1回	
効果：命中判定の直前に使用する。その判定に+2Dする。(「SG」 P49)								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。(SKG p65) 計算済								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体」に変更、ダメージに+[CL×10]する。(SKG p53)								
ディバインコール	1	6	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	シナリオSL1回	
効果：「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択し、そのアイテムを装備する。このアイテムはシーン終了時に失われる。(SG2 p153) 「召喚具：フラガラッハ」(SG2 p167)								
スマッシュ	★	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：白兵攻撃のダメージに+[筋力]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。(SKG p52)								
コールスレイブニル	★	6	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果：召喚具：スレイブニルを取得する。スレイブニルはシーン終了時に失われる。(SG2 p153) 「召喚具：アヴァロンポメロ」(I G2 p101)								
インビジブルアタック	★	3	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：白兵攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。(SKG p51)								
ジャストディフェンス	2	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL1回	
効果：回避判定の直後に使用する。その判定の達成値に+2する。(SKG p63)								
オブティマイズ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：アプレイにあなたが取得しているスキルひとつを選択する選択したスキルの「コスト」に-2 (最低1) する。(「SG」 P39)								
ディステニージーン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：CL5以上で取得可能。フェイトの使用上限に+2する。(「SG」 P39) 計算済								
ワールドステイシス	★	-	効果参照	20m	範囲 (選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果：《ダークネスロード》5で取得可能。フェイトを1点消費。対象がダメージを受けるダメージロールの直前に使用する。そのダメージに-[CL×5]する。(「SG」 P51)								

●泉谷 朱凜 (いずみや しゅり)

コールスレイブニル 「召喚具：アヴァロンポメロ」 種別：乗物/召喚具 タイプ：個人 レベル：1 重量：- 価格：購入不可
効果：パッシブ。騎乗者は飛行状態となる。さらに、騎乗者が「種別：格闘」「種別：打撃」から受けるダメージに-[CL×4]する。

伝承武具 (サークレット) 継承：「夢」(装備者の命中判定+1。計算済)
伝承：「豪傑の武具」(パッシブ。装備者が行なう武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に「威圧」を与える。)
(「威圧」威圧は、キャラクターがプレッシャーを受け、委縮している状態を表わす。
威圧を受けているキャラクターは、メジャーアクションを行なうことができない。
威圧の回復は、マイナーアクションを使用する。)

特徴：「変色」

人間性：一見「怠惰」と思われているが割と「最強」な面もある。 立場：学生 (不良) 大切：「見果てぬ夢」

