キャラクター名
リン

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族				**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	39	22	9	18	10	29
ボーナス	3	13	7	3	6	3	9
クラス修正	0	3	0	0	1	1	3
他修正		1	1				1
能力値	3	17	8	3	7	4	13

HP	164
MP	170
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	キャリバー	10m	1	76	-1	0	0	-6	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	紅蓮の兜				-1	5	2		
胴部	コンバットクローク			3		6	0		
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	グローヴィスの涙		1	7					
能力値			17	0	8	0	4	15	8
スキル									
その他				10				2	20
総計(右)			20	96	5	18	5	10	28
総計(左)			19	20					
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	17			17	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 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	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	幸運の鍵
ベルトポーチ	クイックケース
ポーションホルダー	ボグシーチ料理
MPPOT	マンハンター
バゼラート	免罪の証
毒消し	陸マグロ
枕	邪眼の宝珠使用権
魔導剣増幅器	
ゴヴァノンの鉄槌	
蘇生薬	
キャリバーブースター	

現在重量： -37		
最大重量： 20	所持金： 115285	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
クラフトハンド	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果： キャラクター作成時の器用基本値に+2、精神基本値に+1する。								
ウェポンシュート	★	5	メジャー	20m	単体	命中		
効果 :武器攻撃力*2 対象に投射による射撃攻撃を行なう。この時効果に「投射可能」と記述されていない「射程：至近」の武器を使用できる。その武器の攻撃力を2倍にしてダメージロールを行なう。使用した武器はメインプロセス終了後に破壊される。								
ディヴァインシュート	★	7	メジャー	20m	範囲（選択）	命中	召喚具	
効果 :対象に投射による射撃攻撃を行なう。この時、効果に「投射可能」と記述されていない「種別：召喚具」「射程：至近」の武器のみ使用できる。この武器はメインプロセス終了後に破壊される。								
ディバインストリーム	★	-	ムーブ	-	自身	自動	S/1	
効果： 《ディバインシュート》を「対象：場面（選択）」「射程：視界」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。								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動		
効果 :射撃攻撃を2回行なう。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。ならに2回目の攻撃に+3D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回目の攻撃は行えない。								
	1							
効果：								
ハイスピード	2		ムーブ	4	自身	自動	魔導剣装備、C/SL回	
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、そのスキルが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。								
	1							
効果：								
エクシードショット	◇	-	マイナー	-	自身	自動	魔導銃	
効果 :ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージを+SL×10する。この効果はメインプロセス終了まで持続し、その後、攻撃に使用した武器は使用不可となる。								
モードバスター	○	5	マイナー	効果	効果	自動	魔導剣	
効果 :+15 《ヒュージエッジ》1で取得可能。あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の命中補正に-3、攻撃力に+SL×3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。								
ハイドコート	★	3	マイナー	-	自身	自動		
効果： 隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態になることができる。								
ダークコート	◇	6	マイナー	-	自身	自動	M/1 C/1	
効果 :《ハイドコート》と《ハイドコート》以外の「タイミング：マイナーアクション」のスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
完全奇襲	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :あなたが行なう射撃攻撃に対するリアクション判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムも使用できない。								
	1							
効果：								
リミッドリリース	○	6	イニシアチブ	-	自身	自動		
効果 :+15 装備している「種別：召喚具」の武器からひとつ選択せよ。その武器の攻撃力に+SL×3する。この効果はラウンド終了まで持続する。この武器はラウンド終了後に破壊される。								

邪眼の宝珠
プリプレイに選択した武器の「攻撃力」に+5。
また選択した武器による攻撃の命中判定に+1ｄ
シナリオ終了まで継続。
カース
選択した武器の装備者が行うリアクションに-1ｄ
更にその武器の装備者は武器攻撃を行ったメインプロセス終了時に１０点のHPロスを受ける。

キャラクター名：リン

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
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	C/1	
効果：　未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう。（メインプロセス終了後に行動済みとなる）。								
アデンダム	★	9	イニシアチブ	-	自身	自動	S/1	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なうことができる。行動済みでもメインプロセスを行なうことができ、このメインプロセスを行なったことで行動済みにならない。								
	1							
効果：								
チェンジアーム	★	5	セットアップ	-	効果	自動	魔導剣	
効果：あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器を「射程：至近」に変更する（射撃攻撃が行えず、白兵攻撃が行えるようになる）。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。								
	1							
効果：								
テンポラリリペア	★	15	フリー	-	効果	自動	C/1	
効果：　あなたが装備、あるいは携帯している「種別：魔導銃」の武器の破壊、あるいは使用不可を回復し、再び使用できるようにする。								
	1							
効果：								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　器用判定に+1Dする。								
ミラーアタック	★	-	判定直後	-	自身	自動		
効果：攻撃の命中判定の直後に使用する。フェイトを3点消費。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になればクリティカルになる。								
ソウルコンバート	★	-	効果	-	自身	自動		
効果：効果に「フェイトをn点消費」（nには数字が入る）とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につきMP10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイトをすべてMPで消費すること。ただし、「分類：ロール」のスキルには効果を発揮しない。								
	1							
効果：								
AM：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
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+1Dする。選択した武器ごとに別スキルとして扱うが、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。								
アブストラクターマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ストライクスロー	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　+20　投射によるダメージに+SL×4し、射程に+10mする。								
マークスマン	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　+25　射撃攻撃のダメージに+SL×5する。								
アンリミテッドアームズ	★	-	パッシブ	-	自身	-	召喚具、C/1	
効果：マジックアイテム以外の武器に有効。あなたが装備している武器に「種別：召喚具」を追加する。ただし、その武器を装備から外すと、追加された「種別：召喚具」は失われる。								
フォーチューンヒット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　武器攻撃のダメージに+幸運する。								
	1							
効果：								
インタラプト	★	-	効果	視界	単体	自動	S/1	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを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、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
リサイクル	★	8	効果	-	自身	自動		
効果：シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは携帯品に、投射した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。								
アイアンハンド	★	-	効果	至近	単体	自動	C/1	
効果：所持金を1000G消費。対象が装備、携帯しているアイテムが使用不能か破壊した時に宣言する。その使用不能または破壊を打ち消す。								
スイングダガー	★	6	効果	-	自身	自動	短剣	
効果：投射による射撃攻撃と同時に使用する。その攻撃で使用した武器はあなたの手に戻り、装備品となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

キャラクター名：リン

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
天の火	★	-	効果	-	自身	自動	S/1	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+CL×10する。							
	1							
効果：								
アブストラクター	★	-	アイテム	-	効果	-		
効果：	プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。ただし、マジックアイテムの武器は選択できない。選択した武器に「種別：魔導剣」を追加する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。							
ツインギミック	★	-	アイテム	-	効果	-		
効果：	取得する際に武器の種別からひとつ選択せよ。あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の種別に《ツインギミック》で選択した種別を追加する。種別が追加されるだけで、他のデータは変更されないことに注意すること。							
キャリバー	★	-	アイテム	-	効果	-		
効果：	キャリバーを1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。							
ロングバレル	★	-	アイテム	-	効果	-		
効果：	《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の命中修正に+1、攻撃力に+2，行動修正に-2する。							
モダンアームズ：ハンドガン	★	-	アイテム	-	効果	-		
効果：	《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の攻撃力に+3、行動修正に-1する。							
ヒュージエッジ	★	-	アイテム	-	効果	-	魔導剣	
効果：	あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の重量に+3、攻撃力に+7、行動修正に-3する。							
	1							
効果：								
ラストアクション	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	S/1	
効果：	未行動、行動済みにかかわらず、メインプロセスを1回行なう。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、あなたのHPを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムは使用できない。							
ウェポンバースト	◇	-	DR直前	-	自身	自動		
効果：	所持金を100G消費。あなたが取得している《アームズマスタリー：~~》で指定されている種別の武器による攻撃に有効。ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+SL×10する。使用した武器が伝承武具の場合、さらに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。その直後、攻撃に使用した武器は破壊される。							
	1							
効果：								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	このスキルのSLが1ならば3個のMPポーション、2ならば5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する。							
ランナー	★	-	ムーブ	-	自身	-		
効果：	離脱を行なう。また、離脱を行っても、マイナーアクションを行なうことができる。							
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値、器用基本値、敏捷基本値に+1する							
レストタイム	★	-	効果	-	自身	自動		
効果：	2d+CL　シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行なう。HPとMPを[2D+CL]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、休憩できる状況でないなどの理由で、GMはこのスキルの使用を却下しても良い。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ解除の判定に+1Dする。							
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限が[筋力基本値×2]になる。							
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	あなたは「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでならなければならない。							
サクセション	★	-	アイテム	-	効果	-		
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。選択したアイテムが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。							
ライトニングショット	★	12	メジャー	6SQ	直線（選択）	命中	スカウト、S/1	
効果：	対象に射撃攻撃を行なう。							

キャラクター名
リン

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
エンチャントウェポン：無	★	3	メジャー	至近	単体	魔術		
効果：	女王の誓いで封印							
ホムンクルス	★	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	MP回復を行なう。フェイトの使用上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとにMPをCL点回復する。							
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	幸運基本値+3							
アイデンティファイ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	アイテム鑑定の判定に+1Dする。							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
トレーダー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	プリプレイ時所持金が[【幸運】*50]G増える							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								