キャラクター名
ケルティ

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	26
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	16
種族	ジェルボア			**境遇**	秘密
出自（効果）	隠れ谷の子			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	38	36	15	9	9	36	6
ボーナス	12	12	5	3	3	12	2
クラス修正	4	0	2	0	0	1	1
他修正						2	
能力値	16	12	7	3	3	15	3

HP	298
MP	191
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	竜翼の手甲＋人器ー体（命中+1、攻撃+5）	至近	2	27					
左手									
頭部	インティコリマスク				-1	15	5		
胴部	戦鬼の鎧				-3	27	3		-5
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	武神の帯			7					
能力値			12	0	7	0	15	10	21
スキル	クラフトハンド(器用+1)、ハイボルーブ(器用+2)、フェイバリットウェポン:棍棒(器用+5)、武器熟練:棍棒(器用+2)、フェイバリットウェポン(1)(器用+1)、			60			9	9	
その他	アイアンフィスト ＋【精神】、ハイパーゲイン ＋【筋力】(15+16)			31					
総計(右)			14	125	4	46	32	22	19
総計(左)			12	98					
総計(両)									m
ダイス数			4 d	4 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	＋ 2 d
トラップ解除	12			12	＋ 2 d
危険感知	3			3	＋ 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					＋ d
錬金術判定					＋ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	ハウピア
冒険者セット	
調理用具	だんご袋
にく	特製だんごx5
ポーションホルダー	ドレスブック
HPポーションx3	
MPポーションx4	暗視ゴーグル
ハイHPポーションx3	運命の懐中時計
ハイMPポーションx4	
耐毒符	錬金馬

現在重量：	29		
最大重量：	83	所持金：	3122691
		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	-	自身	-		
効果：器用基本値+2、精神基本値+1								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：白兵攻撃のダメージに+【筋力】。メインプロセス終了まで持続								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：対象に武器攻撃。ダメージ+[(SL)D]								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器を使用した命中判定+1D								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージに＋【精神】								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中	格闘使用	
効果：対象に白兵攻撃。〈無〉属性の魔法ダメージとなり、ダメージに+[SL×2]する。								
ストロングスタイル	5	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果：ダメージ増加。白兵攻撃のダメージ＋[(SL)D]								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加。武器攻撃のダメージ+[SL×3]、命中+1D。シーン終了まで持続（解除はマイナー）（クールランニング、オーバードライブ適用）								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果 :攻撃のダメージを受けた直後に使用。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。（最大、あなたの【最大HP】）								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：バッドステータスを受けた直後に使用。その時に受けたバッドステータスを全て回復する。								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前		自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果 :その攻撃のダメージ+[(SL×2)D+【器用基本値】+9Dする。このダメージはスキルやアイテムで軽減、0に変更できない（ストームアタック、残像の刃適用）								
メタルマッスル	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージ+2D								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《バーサーク》の「リアクション-1D」の効果を受けない。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：武器攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更、ダメージ+[CL×10]								
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。行動済みでも行え未行動でも行動済みにならない。								

HP修正：
+CL　バイタリティ

２部ハンドアウト
コネクション：始まりのケルティ　関係：秘密
キミは花雨の協力を得てカゼツユの行う研究を止め災厄を回避した――そのはずだった。
十三年後の未来に再び到達したキミは、災厄を回避できないことを知る。
雷轟の龍と神光龍ヌネ。二つの災厄がオトギリを再び闇へ落とす。仲間たちは皆、死んだ。激闘の末に生き残ったのはただ一人、キミだけだった。
どこで間違ったのだろうか。どこが正しかったのだろうか。
何故、何故……考える中浮かんだのは、あの頃の……楽しかった仲間たちとの日々。
現れた終焉ノ獣は何らかの勢力の手により討たれ、世界に平和とは言い難いまでも、安寧が戻って来た。
オトギリ復興に明け暮れる日々。
――晩年。ローク＝アル・テーゼにある神龍ノ躯にて。キミはコルト、シシガミ、レンピカ、ましろの協力を経て、その扉を潜り、それに飲まれた。
常闇の森の意志。過去をやり直さんとするケルティの因果が、キミを過去へ戻したのだ。
引き継げる音はセ。今度こそ、未来を。

２章ハンドアウト
コネクション：まだ見ぬ母　関係：家族
物心ついた時から、キミには親と呼べる存在がいなかった。否、いたのかもしれないが、それが誰か分からなかった。
様々な偶然から出会った者たちとの冒険の中、夢に見た景色。それは赤子であるキミをあやす母親の姿、そして、そんな母を殺した竜の姿だった。

キャラクター名
ケルティ

プレイヤー名

所持品			
女王花の果実			
タンガタ・マヌの称号			
↓ドロップ品ーーーー			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神に+2							
アームズロジック：格闘	1		パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	武器を使用した命中判定+1D							
クロススラッシュ	1	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果：	《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず「対象：単体※」となる。							
ハイボルテージ	6		パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージ+[SL×4]							
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中判定+1D」を追加							
バイオレントヒット	1		クリンナップ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数+1							
ハイパーゲイン	1		パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージ+【筋力】							
ストームアタック	3		パッシブ	-	自身	-		
効果：	スラッシュブロウの効果に+[(SL×3)D]							
パーフェクトボディ	5		戦闘不能	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	戦闘不能を回復しHPを[SL×20]点にする							
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。戦闘移動を行う。移動したら白兵攻撃のダメージ+2D							
ドロップハント	1	-	効果参照	-	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ドロップ品決定ロール直後に使用。ドロップ品の数に+1							
カバームーブ	2	4	カバーリング	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL	
効果：	カバーリングを「射程：20m」にする。							
フェイバリットウェポン：格闘	5		パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	選択武器を使用したダメージ+[SL×3]							
レジストエレメンタル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔法防御力+[SL×3]							
異才：ナイト	2		パッシブ	-	自身	-		
効果：	ナイトのスキルを1つ習得							
フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	-	ｼｰﾝ1	
効果：	武器攻撃と同時に使用。ダメージ+【筋力基本値】							
残像の刃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スラッシュブロウの効果「その攻撃のダメージ+[(SL×2)D+【器用基本値】]							
武技の極致：格闘	3	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	白兵攻撃のダメージ+[SL×7]							
フィールドワーク	1	4	判定の直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL	
効果：	判定+1D							
フェイバリットウェポンII	3	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	行動値+[SL×3]							
人器一体	1	-	アイテム	-	-	-		
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器ひとつの「命中修正」に+SL、「攻撃力」に+[SL×5]する。このアイテムはあなたのみ装備、使用できる。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ダメージを０に変更する。							

キャラクター名
ケルティ

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
	1							
効果：								
	1							
効果：	↓削除スキル							
モアタフネス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大HP+[SL×5]							
アディショナルブロウ	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：	白兵攻撃の対象がBSを受けていたらダメージ+[(SL×2)D]							
クローズコンバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	あなたが封鎖されているエンゲージにいる時　白兵攻撃のダメージ+2D							
ペネトレイトブロウ	★	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘使用	
効果：	対象に白兵攻撃。対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてダメージを算出する。							
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	跳躍や登攀を行う【筋力】判定+1D							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：	難易度10の【器用】判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復しＨＰを1にする。対象は行動済みになる。							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	所持品の重量制限【筋力】×2							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知+1D							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大HPに+CL							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知、トラップ解除、危険感知+1							
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	動物、魔獣と意思疎通ができる							
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	隠密状態のキャラクター発見or発見しようとしている対決の【感知】判定+1D							
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術		
効果：	あなたの存在するエリアの明度を2または3に変更							
グリルミート	1	1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	にくと同時に使用。効果に+1D							
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ解除+1D							
ストロングアームⅠ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：	トラップ解除orトラップによる判定の直前に使用。Ft1消費。【筋力】で代用判定							

キャラクター名
ケルティ

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
ストロングアームⅡ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《ストロングアームⅠ》の効果を「判定の直前に使用。Ft1消費。【筋力】で代用判定」に変更								
効果：								
効果：								
効果：