

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	Lv.1:		レベル	28
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サロゲート	性別	女
称号クラス				年齢	10
種族	フェイ：スプライト			境遇	天啓
出自 (効果)	隠れ里			目標	迷走

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	24	36	9	31	15	21
ボーナス	8	8	12	3	10	5	7
クラス修正	1	3	0	0	1	1	2
他修正							
能力値	9	11	12	3	11	6	9

HP	230
MP	257
フェイト	14

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	十握剣	至近	-1	27	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1シャドウベレー				3	5			
胴部	S1ストライダークローク				2	9			2
補助	フォースバックラー				1	11			-1
装身具	ミリタントチャーム								
能力値			11	0	12	0	6	23	14
スキル	捨て身の誓い		2		2				
その他	漆黒の星、シャドウベレー、ストライダークローク、ミリタントチャーム		3		1			9	5
総計(右)			15	27					
総計(左)			16	0	21	25	6	32	20
総計(両)									m
ダイス数			4 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	11	1		12	+ 3 d
トラップ解除	11	1	1	13	+ 4 d
危険感知	11	1		12	+ 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	+ d
呪歌判定	6			6	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	
ベルトポーチ	シースベルト
	- ナイフ*4
シーフズツール	
勝守・二式	ポーションホルダー
	- グレートHPポーション*2
クイックケース	- グレートMPポーション*2
- クリスタルブレイド	- 万能薬
ウェポンケース	
- 十握剣	小道具入れ

現在重量：	47	所持金：	25690	預金・借金：	
最大重量：	62				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイ：スプライト	★	5	セットアップ	20m	単体	自動成功		
効果：対象が行う武器攻撃のダメージを光属性の魔法ダメージに変更する。この効果はラウンド終了まで持続する。また、キャラクター作成時に飛行能力を取得する。								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 投射による射撃攻撃のダメージに+[SL*4]し、射程に+10mする。								
飛行能力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：飛行状態となる。シーンに登場する際、このスキルの効果を適用するか、適用しないかを選択すること。このスキルの効果の適用と解除はマイナーアクションで行う。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ナリオ、シー	
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。効果を発揮しなくて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。								
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。								
ディバインコール	5	6	セットアップ	-	自身	自動成功	1/バトル、1/ラウンド	
効果：「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
チェンジコール	1	6	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/バトル、召喚具装備	
効果：使用する際に「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択せよ。あなたは装備している「種別：召喚具」のアイテムをすべて失い、選択した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。								
アンリミテッドアームズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
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。								
ディバインシュート	1	(7)11	メジャー	20m	範囲 (選択)	命中判定	召喚具使用	
効果：対象に投射による射撃攻撃を行う。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。クリティカル：ダイスロール増加								
ディバインストリーム	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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。								
アームズマスター：召喚具	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 召喚具を使用した命中判定に+1Dする。								
クローズショット	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行なうことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
シークレットフォーミュラ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：刀使用、刀装備」のサムライのスキルを使用する武器の「種別」にかかわらず使用できる。ただし、「種別：刀」以外の武器を使用してそのスキルを試した場合、「コスト：-」以外のスキルは「コスト」に+2する。								
レイジ	3	-	マイナー	-	自身	-	刀使用	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL*10]する。この効果はメインプロセス終了まで持続し、その直後、攻撃に使用した武器は破壊される。								
トルネードブラスト	3	(6)10	メジャー	武器	範囲 (選択)	命中判定	1/シーン	
効果：攻撃の対象のCL(またはエネミーレベル)が[CL+SL]以下のモブエネミーであれば、ダメージロールでダメージを与える代わりに、戦闘不能、あるいは死亡させる(使用する際にあなたが決定する)。対象がそれ以外の場合は、通常通りダメージを与える。クリティカル：ダイスロール増加								

元々は隠れ里で家族と住んでいたが、どこからか聞こえた自称神によってエリンに飛ばされた。元々好奇心は強かったので新しい場所を楽しみながら里に帰る方法を探している。

ゲッシュ：女王への誓い、捨て身の誓い、真名の誓い
女王への誓いによりアイアンハンド取得、フェイ：スプライトを使用禁止。

トルブラ：レベル34まで

投射による射撃ダメージ+53 フォーチュンヒットで+9
メジャーアクションのスキル使用時+2D
射撃攻撃時命中+1D

テュルソス
効果2：ムーブアクション。装備者が行なう武器攻撃のダメージに+ [この武器の攻撃力] する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。1シーンに1回使用可能

キャラクター名
クロ

プレイヤー名

所持品			
- ランタン			
- ロープ			
- 漆黒の星			
- 刀魂・火			
- 転送石			
ランチボックス			
- にく*2			
- 果実*3			
上位爆撃符*20			
呪壁符*10			
上位呪壁符*15			
大壁符			
上位大壁符			
耐毒符			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイパーブラスト	3	-	トルネードブラスト	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果:								《トルネードブラスト》と同時に使用する。《トルネードブラスト》の「効果」の「[CL+SL]以下のモブエネミー」を「[CL+SL]以下のソロエネミー」に変更する。
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								射撃攻撃のダメージに+[SL*5]する。
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								【器用】判定に+1Dする。
ハードラック	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果:								射撃攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その命中判定で振り直したダイスのうち、1個の目を変数とする。その結果、6のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1Dする。
ペナルティヒット	5	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	SL/シーン	
効果:								対象が行う判定の直前に使用する。その判定に-1Dする。
アイアンハンド	1	-	効果参照	至近	単体	自動成功	1/シーン	
効果:								所持金を1000G消費。対象が装備、所持しているアイテムが使用不可か破壊したときに宣言する。その使用不可または破壊を打ち消す。
デッドショット	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								射撃攻撃のダメージに+[SL*4]する。
アデングラム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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にならない。
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:								あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
ストームストライク	3	9	効果参照	-	自身	自動成功	1/シーン、両手別使用	
効果:								武器攻撃と同時に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃は「射程:視界」となり、エンゲージしない対象にも行なうことができる。さらに、その武器攻撃のダメージに+[SL*3]Dする。
インペイルアサルト	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	1/シーン、槍使用	
効果:								武器攻撃と同時に使用する。ダメージ増加を行なう。その武器攻撃のダメージを貫通ダメージに変更し、ダメージに+[SL*10]する。
ウィンドスラスト	3	12	効果参照	-	自身	自動成功	1/シーン、刀使用	
効果:								武器攻撃と同時に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング:リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。さらに、ダメージに+[SL*10]する。
スピリット・オブ・サムライ	2	-	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。
時の支配者	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、パワーのスキル、パワーの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワーは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキル、パワーは使用されたこととなるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。
幻想舞踏	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								あなたが取得している(ハードラック)の「効果」の「射撃判定の盟友判定」を「あらゆる判定」に変更する。また、あなたが使用する(ハードラック)は、スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる」という効果を受けない。
戦場の陥穽	1	-	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	自動成功	1/シーン	
効果:								対象に[CL*5]点のHPロスを与える。
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								武器攻撃のダメージに+【幸運】する。
異才:エクスポローラー	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								取得、あるいはSLを上げる際にエクスポローラーのスキルからひとつ選択せよ。選択したエクスポローラーのスキルをSL1で取得するか、選択したエクスポローラーのスキルが取得済みならそのスキルのSLをひとつ上げる。
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。
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果:								すでに使用した使用回数に制限があるスカウトの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。
天の火	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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。

