ストレイド・マイグラントバード

- プレイヤー名 -

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:	レベル	9
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1 : モンク	性別	男
称号クラス			年齢	15
種族	ディーバ		境遇	放浪者
出自 不明 (効果)			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	21	9	9	15	10	6
ボーナス	8	7	3	3	5	3	2
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	10	9	4	3	6	3	2

HP	114
MP	63
フェイト	4

	装備品			攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ツインアックス(サクセション)	至近	-3	22	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	刃の兜			3	-1	7			0
胴部	アークィバスアーマー				-1	11			-2
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル		2						
	能力値		9	0	4	0	3	10	15
スキル	\overline{p} 仏マス、フリンジスイング、ウェポンルーラー、マシンアーマー、ゴッドフォース		2	4		2	1		
その他	狂戦士の鎖、戦士の環、名馬		1	3		1			15
総計(右)			11	32					
総計(左)					2	26	4	8	28
総計(両)									m
	ダイス数		4 d	5 d	2 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダ・	イス	.数
トラップ探知	6			6	+	2	d
トラップ解除	9			9	+	2	d
危険感知	6			6	+	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					+		d
呪歌判定					+		d
錬金術判定					+		d

所打	寺品
冒険者セット	狂戦士の鎖
キャップライト	戦士の環
ランチボックス	対抗:スリップのクリスタル
野菜×5	名馬
	野菜×15
アーションホルダー	
イPポーション×5	
\イHPポーション	
\イMPポーション	
	キャップライト ランチボックス 野菜×5 パーションホルダー MPポーション×5 \イHPポーション

見在重量	:	21

_1	201	5
- 1	201	J

預金		(サイン・	
TH T	•	10 1	

野菜×10

12015	
-------	--

効果: 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]									
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1/シナリオ		
効果: 攻撃のダン	くージ を	を受けた直	後。受けたHP	ダメージと	に同じ値の	HPロスをエ	攻撃を行っ	た対象に与える。	
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	1/防御中		
効果: バ	ッドス	テータスを	を受けた直後。	その時に愛	をけたバッ	ドステータ	スを全て[回復する。	
バーサーク 5 3 マイナー - 自身 自動成功									
効果 :武器攻撃のダメージに+[SL>	(3]する	る。ただし、	リアクション(の判定に-11	Dする。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。	
ボルテクスアタック	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。「対	象:単体※				する。	
ソウルヒート	3	3	《バーサーク》	_	自身	自動成功			
効果:			[狂戦士	上化(SL+1)]Dを受け	·る。			
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	_			
効果:	[3:	王戦士化]を	受けていると	きに有効。	白兵攻撃	の命中判定	(こ+1Dす	5.	
アームズマスタリー:両	1	-	パッシブ	-	自身	_	両使用		
効果:			武器を使用	用した命中	判定に+1	Dする。			
ゴッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	_			
効果:		武器	攻撃のダメージ	ジを<無>	属性魔法的	ヺメージに	変更。		
ゴッドフォース	1	-	パッシブ	-	自身	_			
効果:			武器攻	撃のダメー					
ランアフター	3	ı	効果参照	至近	単体	自動成功	両装備、SL/シナリオ		
効果:対象が1点以上のHPダメー	・ジを受	をけた時。:	対象に[装備し	ている白兵	攻撃に使	用する武器	ひとつの	「攻撃力」]点のHPロスを与える。	
ウェポンルーラー	1	ı	パッシブ	-	自身	_			
効果:		武	器を使用した命	中判定の	達成値に+	-[SL+1]す	る。		
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	両装備、防御中1回		
効果:			物理ダメー	ジに-[武器	の攻撃力	÷2]する。			
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功			
効果:		白兵攻擊	のダメージに-	+【筋力】 ⁻	する。メイ	(ンプロセ)	ス間持続。		
	タック、	ソウルバス		ア					
世界がつまらないのは自分の問題と断じ、世界を面白くするために冒険の旅に出た少年。 常に前向きかつ行動的、お人よしのお調子者で地元では有名なヤンチャ三昧の悪戯坊主。 その実高い感受性と繊細な側面も併せ持っており、そういった感性があるからこそ世界をありのままに受け止められる根っからの冒険者気質。 昨日と同じ今日、今日と同じ明日。同じ日々を繰り返してきた娯楽も変化も、名すらないような寒村の出身。									

対象

ダイスロールの直前。そのダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。

メジャー 武器 | 単体 | 命中

判定

自身 自動成功1/シナリオ

制限

メモ

スキル名

ディーバ:ヒーロー

バッシュ

効果:

そんな閉じた世界にあって外の世界を強烈に望んでいたのは、自らも知らぬ半神の出自故か。

手に武器を持つのは戦うためでも自分の身を守るためですらなく、道を切り開くため。基本的に他者の存在ではなく自分の感情が行動原理な辺りはまだ年相応と 言ったところか。

戦闘スタイルは本能に任せたゴリ押し。それでいてモンクのスキルも扱えるのは強かな一面と心に秘めた臆病さの表れか?

SL コスト タイミング 射程

効果参照/メイキング

 \star

5

接備している武器は代々伝わる武器……、のカスタム品。修復と改造を繰り返された結果最早原型が失われた武器。時には大剣、時には槍、時には斧と種別すら 変えられている有様。

コンセプトはやんちゃな男の子を演じている女の子、だけどお話の流れによっては勢いのまま最後まで走り抜けるかも。

あるいは重要な時にぽっきり折れてしまうのかも。どちらにせよその場の流れでなんかいい感じにやろう。

あと出自については別に重要な要素ではないので設定されることはない。

キャラクター名	→ 厂 プレイヤー名	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	
ストレイド・マイグラントバード		ブルータルストライク	1	-	効果参照	-	自身	- 1	
		効果:[狂戦士化]を受けている時に使用可能。白兵攻撃と同時に使用。対象の【物理防御力】と							
所持		スイッチバック	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	
		効果:	<i>≪/ï−</i>	サーク》	の効果中。白兵	攻撃の命	中判定の直	後。その判	
		サクセション	1	_	パッシブ	-	効果参照	-	
		効果:プリプレイに装備、あるいは携	携帯して	いる武器が	・ い防具からひとつ	選択肢、武器	器なら攻撃力	カに+1、防具	
		トレーニング:筋力	1	_	パッシブ	-	自身	_	
		効果:			【筋力				
		ストライダー	1	_	パッシブ	-	自身	_	
			•		ンゲージから剤				
		ストロングアームI	1	_	判定の直前	-	自身	自動成功	
		効果:			直前。フェイト				
		ストロングアームⅡ	1	_	パッシブ	-	自身	_	
		効果: CL4J	以上、	《ストロ:	ングアーム I 》	で取得可能	t。《スト	ロングアー	
		トレーニング:器用	1	_	パッシブ	-	自身	自動成功	
		効果:			【器】				
		イミューンウェイト	1	_	パッシブ	-	自身	_	
					具の「移動修正				
		マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	
		効果:			【物理防御力】(
		バイタリティ	1	_	パッシブ	_	自身	_	
		効果:			【最				
		フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	
		効果:	1		「種別:ポーショ				
		効果:	-	1			1		
		効果:	1	1	1		1	1	
		効果:	1	1	1		1	1	
			1	1	1		1	1	
			1	1	ı		1	1	
		 効果:	1	I.	I		I		
			1	I.	ı		I.		
				l					

ıΓ	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	ブルータルストライク	1	-	効果参照	-	自身	-	両使用、1/シーン	
交	カ果:[狂戦士化]を受けている時	に使用	可能。白兵	攻撃と同時に	吏用。対象	の【物理院	- 5御力】と	【魔法防御	
	スイッチバック	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	SL/シーン	
交		<i>≪/ï−</i>	サーク》0	D効果中。白兵	攻撃の命ロ	中判定の直	後。その¥	別定を振り	 なおす。
П	サクセション	1	-	パッシブ	-	効果参照	_		
交	カ果:プリプレイに装備、あるいは挑	携帯して	いる武器か	防具からひとつ	選択肢、武器	器なら攻撃力	つに+1、防具	具なら【物理	型防御力】か【魔法防御力】に+1する。
	トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	_		
交	加果:			【筋	力基本値】	に+3する	0		
	ストライダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
交)果:	封釒	肖されたエ	ンゲージから腎	惟脱する際	に行う【行	動値】判	定に+1Dす	- కె.
	ストロングアームI	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1/ラウンド	
交)果:		判定のご	直前。フェイト	・を1点消費	』。【筋力】	判定で代	用判定。	
	ストロングアームⅡ	1	_	パッシブ	-	自身	_		
交	加果: CL4.	以上、	《ストロン	ノグアーム Ⅰ ≫	で取得可能	₺。≪スト	ロングアー	-ムⅠ≫の3	効果を変更。
	トレーニング:器用	1	_	パッシブ	-	自身	自動成功		
)果:					に+3する	0		
	イミューンウェイト	1	-	パッシブ	ı	自身	_		
交	加果:	装備し	ている防臭	具の「移動修正	三」が0未満	歯の場合「	移動修正::	±0」に変す	更する。
	マシンアーマー	1	_	パッシブ	-	自身	_		
)果:		[物理防御力】(こ+2、【月	毫法防御力	】に+1す	る。	
	バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	_		
交)果:			【最	是大HP】(こ	:+CLする。			
	フックダウン	1	3	クリンナップ	ı	自身	自動成功	1/シーン	
交	加果:			「種別:ポーショ	コン」のア	イテムを1	個使用する	5.	
交	加果:								
交	加果:								
L									
交	加果:								
L									
交)果:								
L									
交)果:			Г		1	1	T	
L									
交	別果:		Г	Г		1		T	
交)果:			I		ı	ı	T	
交)果:					ı	ı	T	
L									
交)果:					ı	ı	1	
交)果:								