キャラクター名
ジェイラス・イグナート・マルティネス(Jairus Ignat Martinez)

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	27
種族	ドゥアン			**境遇**	渡来
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	波乱万丈

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	36	33	9	6	9	26	9
ボーナス	12	11	3	2	3	8	3
クラス修正	3	4	0	0	1	0	0
他修正							
能力値	15	15	3	2	4	8	3

HP	236
MP	144
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ブラッドプージ[15/両/19]		-2	25				-4	
左手									
頭部	不沈の冠				-1	7			
胴部	狂撃の鎧[7/8/10]					10			
補助	狂撃の籠手[6/3/4]					4		3	3
装身具	狂撃の角[6/2/0]								
能力値			15	0	3	0	8	7	20
スキル	<ウェポンルーラー><バーサーク><ハイパーザイン><マシンアーマー><ヒューリー>		6	31		2	1		
その他	[戦士の環][狂戦士の鎖][戦王の武器飾り]		1	5		1		2	
総計(右)			20	61	2	24	9	8	23
総計(左)			22	36					
総計(両)									m
ダイス数			7 d	13 d	2 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	15			15	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	上位呪壁符×10
ハイHPポーション×2	上位爆撃符×10
毒消し×7	
狂戦士の鎖	
戦士の環	
火酒	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
礼服	
戦王の武器飾り	

現在重量：	27		
最大重量：	72	所持金：	76125
		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
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：有角族、作成時に筋力基本値+3								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ウェポンルーラー(5)	5	-	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]								
バーサーク(5)	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]。リアクション判定-1D。マイナーアクションで解除を宣言か、シーン終了まで持続。								
アームズマスタリー:両(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ソウルヒート(3)+1	4	3	《バーサーク》	-	自身	自動成功	-	
効果：[狂戦士化(SL+1)]を受ける。「狂撃の鎧」効果でSL+1されている								
フリンジスイング(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：[狂戦士化]中有効。白兵攻撃の命中判定に+1D								
フリンジゾーン(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :[狂戦士化]中有効。白兵攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス追加に加えて、さらにダメージに+2Dする。								
ワイルドアサルト(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【HP】が【最大HP】未満の時有効。攻撃のダメージに+1D。								
ボルテクスアタック(1)	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：武器攻撃と同時に使用。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]する。								
インビジブルアタック(1)	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：白兵攻撃の命中判定に+1D。メインプロセス終了まで持続								
スラッシュブロウ(3)	3	3	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
スマッシュ(1)	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								
アームズロジック:斧(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：選択した武器を使用した命中判定に+1D								
ストラグルクラッシュ(1)	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果 :《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。《バッシュ》はコストを消費せず「対象:単体※」。二回目の《バッシュ》によるダメージに+2D。ただし同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目が命中しなかった場合、2回目は行えない								

別大陸のどこかにある国の第三王子。側室の子であり継承権は低い
地位的に軍の上層部に入るはずだったが、一兵としての力はともかく指揮官としての素質が壊滅していた
自分の望むがままに暴れられる戦いを求め、勝手に国を出奔
大陸を渡り、自分のことを誰も知らない土地で今日も元気に戦っている

ステン・フォーサイスに670G借金→返済

成長メモ
Lv7→8
・【筋力】【器用】【幸運】+1
・<バッシュ><ウェポンルーラー>+1、<ランアフター>取得
・一般スキル<ファーマシー>+1、取得ポーションをHPポーション3つからハイHPポーション2つに変更
・胴防具を《クゥィルブイリ》から《狂撃の鎧》に変更。パッシブで<ソウルヒート>+1
・装身具《ラウールのグリップ》購入
・アイテム「毒消し」を7つ購入。元々持っていたのを合わせて8つに
・アイテム「火酒」「ベルトポーチ」「バックパック」「ポーションホルダー」「礼服」購入
・借金の670Gをステン・フォーサイスに返済

Lv8→9
・【筋力】【器用】【幸運】+1
・<バッシュ><ウェポンルーラー>+1、<スマッシュ>取得
・一般スキル<バイタリティ>取得

キャラクター名

ジェイラス・イグナート・マルティネス(Jairus Ignat Martinez)

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
オーバードライブ(1)	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に+1D」を追加							
パーフェクトボディ(1)	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能を回復し、【HP】を[SL*20]点回復。未行動の場合、行動済みにならない							
ハイパーゲイン(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《スマッシュ》1で取得可能。武器攻撃のダメージに+【筋力】							
バイオレントヒット(1)	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす							
グレートバースト(3)	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使用、シナリオSL回	
効果：	白兵攻撃の命中判定を行なったあとに使用。その命中判定で振ったダイスのうち。1個の目を6に変更。その結果、6の目が2個以上になれば、クリティカルとなる							
ストームアタック(3)	3	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：	《スラッシュブロウ》の効果に+[(SL*3)D]							
バーストスラッシュ(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果：	武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する							
ファストセット(1)	1	6	ムーヴ	-	自身	自動成功	-	
効果：	「タイミング:マイナーアクション」のスキルを同時使用。そのスキルがムーヴで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーでそのスキルは使用できない							
チェンジファング(5)	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	攻撃のダメージに+[SL*4]する。この効果はクリンナップごとに【MP】を3点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する							
イモータルブラッド(1)	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消費。あなたの戦闘不能を回復し【HP】を[1D]点にする。なお、自身は行動済みとなる							
ドラゴンフレッシュ(1)	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	自身がHP回復の対象になった直後に使用。そのHPの回復効果に+[CL*5]する							
スイッチバック(3)	3	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	《バーサーク》5で取得可能。《バーサーク》効果中に使用可能。白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振りなおす。その際、ダイス数は変更されない							
ドラゴンソウル(5)	3	9	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン[SL+1]回	
効果：	判定の直前に使用。その判定に+1Dする。							
ヒューリー(1)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	バッドステータスを受けているときに有効。攻撃のダメージに+1Dする。							
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1D							
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値+3							
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値+3							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	「種別:ポーション」のアイテムを1個使用。							
ブロウストライカーⅠ	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	ウォーリア、シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消費。使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を1増やす							
ブロウストライカーⅡ	1	-	フリー	-	効果参照	自動	ウォーリア	
効果：	フェイトを1点消費。自身が行なう武器攻撃の対象が行なうリアクション判定に-1Dする							
ブロウストライカーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
効果：	フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。							
ファーマシー	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	ハイHPポーション2個取得							

キャラクター名
ジェイラス・イグナート・マルティネス(Jairus Ignat Martinez)

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
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CL								
ウォータースイム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 遊泳状態のペナルティを受けないための【筋力】判定に+1D								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】+2、【魔法防御力】+1								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果 :指定→ブラッドプージ　プリプレイに武器か防具からひとつ選択。武器ならば攻撃力+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】+1								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行なう。成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。なお、対象は行動済となる。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備しているアイテムの重量制限+5								
エンラージリミット	1	-	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								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値+3								
ロイヤルノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： さまざまな国の王侯貴族に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1D								
デストロイヤー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： オブジェクトを破壊するときのダメージ+2D。破壊不可オブジェクトを壊すことはできない								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 「分類:動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。								
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：								