キャラクター名
オルガ・イツカ（UMA）

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	65
サポートクラス	アコライト	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	20
種族	アーシアン			**境遇**	トレーナー
出自（効果）	ゼロシフト			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	37	18	16	21	24	83	75
ボーナス	12	6	5	7	8	27	25
クラス修正	2	2	1	1	0	2	0
他修正						4	
能力値	14	8	6	8	8	33	25

HP	753
MP	481
フェイト	55

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ミスリルスピア	至近	0	14	0	0	0	-2	0
左手	セイントシールド		0	0	0	8	0	-3	0
頭部	ゴールドヘルム				-1	6			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	手入れ道具			1					
能力値			8	0	6	0	33	14	19
スキル	ガードマスター、ハードマッスル、レジストエレメント、インプラグナブル、フィールドバトラー、ホーリーガード、マイティスラッシュ		9	9		40	33		
その他	シールドスクラム、ハイパーシールド、パーフェクトシールド、イミューンウェイト			4		9	17		1
総計(右)			17	28	4	75	83	9	19
総計(左)			17	14					
総計(両)									m
ダイス数			3 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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	

現在重量：	5		
最大重量：	74	所持金： 1650	預金・借金： 0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果： ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
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]								
カバーリング	1	2	ダメージロール直前	至近	単体	自動成句	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成句	シーンSL回	
効果： 《カバーリング》を「射程：20m」に変更する。自身は移動しないか、カバー位置に留まる								
アームズマスタリー：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 選択した武器の命中判定+1D								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物防】+[SL*2]、【魔防】+[SL]								
アイアンクラッド	5	3	ダメージロール直後	-	自身	自動成功		
効果： 物理ダメージ-[SL*3]								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 【物防】+[SL*3]。シーン終了まで持続								
フルディフェンス	1	5	フリー	-	自身	自動成功		
効果： 《ディフェンダー》と同時使用。ディフェンダーがフリーアクションとなる								
マジックディフェンダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ディフェンダー》の効果を【物防】&【魔防】+[SL*3]に変更する								
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回	
効果： 攻撃を「対象：単体」に変更、ダメージ+[CL*10]								
シールドスクラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果： 白兵攻撃ダメージ+[装備中の盾の重量]								
リカバリー	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果： バッドステータスひとつ回復								
パンプアップ	5	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃ダメージ+[SL*2]。シーン終了まで持続								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲（[SL*2]）	命中	両使用	
効果： ひとつのエンゲージ内の対象に白兵攻撃								

キャラクター名
オルガ・イツカ（UMA）

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
リバウンドバッシュ	1	3	《バッシュ》	-	自身	自動成功	両使用	
効果：《バッシュ》と同時に使用、「対象：範囲（6体）」「射程：至近」に変更								
	1							
効果：								
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。その際受けたバッドステータスをすべて回復								
セルフヒーリング	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：【HP】+[CL*10]								
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果：【精神】+2								
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大HP】+[SL*5]								
ハードマッスル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物防】+[SL*3]								
レジストエレメント	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【魔防】+[SL*3]								
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回	
効果：ダメージ被弾直後に使用。HPダメージと同値のHPロスを攻撃者に与える。（最大値は【最大HP】）								
コールアウト	1	4	セットアップ	10m	単体	精神		
効果：対象と【精神】対決、判定に+[SL*2]。勝利時対象に【逆上】								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	精神		
効果：【HP】+[3D+CL*3]								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能となる								
ホーリーガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物防】+[SL]、【魔防】+[SL*2]								
テレポート	5	10	メジャー	至近	範囲選択	魔術	シーン1回	
効果：自身と対象を記録した場所（マークポイント）に転送する。ポイントの上限はSL、入れ替えにはメジャーアクションを消費								
	1							
効果：								
アラウンドカバー	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：同エンゲージの任意数のキャラをカバー。ダメージは1人分。自身も対象となっていた場合、HPダメージ*2								
インバルネラブル	1	-	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダメージを0にする								
ファイナルガード	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《インバルネラブル》の使用回数を1回増やす								
ウェポンエキスパート：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器	
効果：選択した武器のダメージ+2D								
グラディエント	1	-	パッシブ	-	自身	-	効果参照	
効果：装備中の武器の「命中修正」が0未満の場合、±0に変更								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「装備部位：両」を片手で装備可能となる								
フォートレス	5	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：【物防】&【魔防】+[SL*4]。ラウンド終了まで持続								

キャラクター名
オルガ・イツカ（UMA）

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
スティールクラッド	5	3	《アイアンクラッド》	-	自身	自動成功		
効果：《アイアンクラッド》が魔法ダメージにも効果を発揮し、効果+[SL*5]								
スペシャルカバー	5	6	効果参照	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：カバーを行った攻撃のダメージ-[SL*5]								
インプラグナブル	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物防】&【魔防】+[SL*3]								
フィールドバトラー	5	-	パッシブ	-	自身	-	効果参照	
効果：非騎乗時に有効。命中判定&【物防】+[SL+2]								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：【魔防】に+「装備中の盾の【物防】」								
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：装備中の盾の【物防】+[SL*3]。ハイパーシールド取得時【魔防】も適応								
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動成功	両手剣・斧・槍	
効果：白兵攻撃のダメージに+[武器重量]。メインプロセス終了まで持続								
マイティスラッシュ	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：白兵攻撃の命中+2、ダメージ+[SL*3]								
ブレイクスラッシュ	3	10	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃ダメージ+[SL*3]、スキルやアイテムによって軽減されない								
フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃と同時に使用、ダメージ+【筋力基本値】								
	1							
効果：								
ディスティニージーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：フェイト使用上限+2								
リバーサルアクト	1	-	判定直後	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：判定で振ったダイスを任意数指定して振り直す								
	1							
効果：								
パラディオンⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：ダメージロール直後に使用。フェイト1点消費しそのダメージ-5								
パラディオンⅡ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：《カバーリング》と同時に使用。フェイト1点消費。1回のメジャーアクション複数回攻撃やカバーできないスキルを使用されても《カバーリング》を行える								
パラディオンⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
効果：《パラディオンⅠ》の効果を「【幸運】以下のフェイトを消費。消費フェイト*5点ダメージ軽減」								
	1							
効果：								
オルガ・イツカの加護	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【HP】+60。【筋力基本値】&【精神基本値】+10。《パンプアップ》効果中、あらゆるダイス+1D								
パンプアップ（威圧）	★	-	マイナー	20m	範囲（選択）	自動成功	効果参照	
効果：《パンプアップ》使用中、マイナーアクションを消費して【精神】/2対抗を対象と行い、勝利した際【威圧】を付与。適切なセリフと同時に使用した場合、【精神】対抗となる								
	1							
効果：								
カルチャー：現代社会	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：現代世界の知識を知っているか【知力】判定+1D								

キャラクター名
オルガ・イツカ（UMA）

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
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大MP】+[CL]								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備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]								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、±0に変更								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定+1D								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：はったりや嘘を見抜く際の【精神】判定+1D								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】判定+1D								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知判定+1D								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能時使用。難易度10【器用】判定に成功した際、対象の戦闘不能を回復し【HP】を1にする。対象は行動済となる								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定+1D								
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時使用。【HP】【MP】+[2D+CL]								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								