- プレイヤー名 水谷アキラ

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	16
サポートクラス	エクセレント	Lv.1:	サイバーオーガン	性別	男
称号クラス				年齢	2 5
種族	アーシアン			境遇	魔法陣
出自 屈折				目標	新目標

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	28	28	10	9	9	23	9
ボーナス	9	9	3	3	3	7	3
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正		1					
能力値	10	12	4	3	3	8	4

НР	158
MP	120
フェイト	17

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	修練砲剣"紅葉"	至近	-5	22	0	0	0	-10	0
左手									
頭部	S2クロスヘルム				-1	3			
胴部	S1ディスチャージアーマー				-1	21			-1
補助	捕助 来訪者のバックラー					7			-1
装身具	来訪者のメダル								
	能力値		12	0	4	0	8	7	15
スキル	ウエポンルーラー・アーシアン : 事故・フェイス : アーケンラーヴ		7			2	2		
その他	自動二輪車								5
	総計(右)			22					
総計(左)					2	33	10	0	18
総計(両)									m
	ダイス数		2 d	2 d	2 d				

	能力值	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	+	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

所持品									
森林冒険者セット	ウエポンマウント								
	ウエポンマウントⅡ								
ベルトポーチ									
バックパック	アリアドネの糸								
	獣避けの鈴*0								
ポーションホルダー									
→MPポーション*5	S2クロスヘルム								
	→戦士のクリスタル								
ランチボックス	→対抗:毒のクリスタル								
→団子*5									
	S1 ディスチャージアーフー								

現在重量: 11

最大重量:

63 0 所持金: 預金・借金:

4	所持品										
	森林冒険者セット	ウエポンマウント									
		ウエポンマウントⅡ									
	ベルトポーチ										
	バックパック	アリアドネの糸									
		獣避けの鈴*0									
	ポーションホルダー										
	→MPポーション*5	S2クロスヘルム									
		→戦士のクリスタル									
	ランチボックス	→対抗:毒のクリスタル									
	→団子 * 5										
		S1ディスチャージアーマー									

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	Χŧ
アーシアン:事故	*	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が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	(c+[SLd]		
アームズマスタリー:両手剣	*		パッシブ		自身			
効果:習得する際、「長剣、両手剣、槍、斧」から一つ選	択せよ。アー	-ムズマスタリー::	長剣のように記述し、選択し	た武器を使用したも	命中判定に+1dす	る。選択した武器で	とに別のスキルとし	て扱うが、複数のアームズマスタリー:~~を同時に適応できない
ウエポンルーラー	5		パッシブ		自身			
効果:			器を使用した命	中判定の資	達成値に+	[SL+1]	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回	
効果: 武器攻撃のダメー	-ジロ・	ールの直前	に使用する。タ	ダメージ増				ニ+[(SL*")d]する。
ボルテクスアタック	*		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア、シナリオ1@	
効果: 武器攻撃	と同時			「対象:				· [CL*10] する
バイオレントアタック	*	7	DR直前			自動成功		
								とつの武器として扱っている場合、どちからの武器の重量のみを適応する。
ブランディッシュ	2		メジャー					
効果:		7)とつのエンゲ [.]	ージ内の対	対象に白兵	攻撃を行う	00	
	1							
効果:								
アームズリンク	2		セットアップ			自動成功		
		【択した武器		撃命中判定(ブメージに+ -	[SL*2] す	る。この効果はシーン終了まで持続する。
インプラントウエポン	*		パッシブ		自身			
				5。ただし				,か装備、使用できない。
ヒートドライブ	2	5	マイナー			自動成功		
		ジに+ [SL		ジを火属性の		_		果はメインプロセス数量まで持続する。
リブート	*		戦闘不能			自動成功		
効果: フェイトを消費		「たが戦闘	不能になった直	後に使用	する。戦闘	不能を回復	夏し【HP】	を1点まで回復する。
	1							
効果:			1040			<u></u>	> 1 11 ± 6: =	
ディストーション	2	6	効果参照			自動成功		
効果:攻撃と同時に使用する。その攻	撃を「	射程:視界」	」に変更する。白	兵攻撃に使	用した場合、	その攻撃は	エンゲージ	していない対象にも行うことができる。

「修練砲剣"紅葉"」

種別:両手剣/砲剣

レベル:10

重量:25

命中修正:-5

攻撃力:+22

行動修正:-10

射程:至近

装備部位:両

価格:10000G

クラス制限:ウォーリア

効果1:武器攻撃と同時に使用。【MP】を30点消費。その攻撃のダメージに+30する。シナリオ1回。

効果2:クリンナップ。【MP】を50点消費。すでに使用した効果1の使用回数を1増やす。シーン1回。

カース:この武器の装備者は他の武器と盾を装備することができず、片手で持つこともできない。

解説:手入れのしやすさと構造への理解を深めることに特化した作りとなっている訓練用の砲剣。

|*伝承武具:「S1ディスチャージアーマー」重量:8 回避:-1 物理防御力:CL+5 移動修正:-1 装備部位:胴部 クラス制限:ウォーリア ・継承:スロット

その防具をS1武具とする。

・伝承:魔力の泉

パッシブ。このアイテムは【MP】を[CL*3]点持つ。装備者はこの【MP】を自分のものとして使用できる。このアイテムの【MP】は基本的に回復できず、アフ タープレイで[CL*3]点まで回復する。

 キャラクター名 	────── 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	制限	メモ
水谷アキラ		シャインブレイバー	5		セットアップ		自身	自動成功		
		効果: ダメージ増加を	行う。フ:	ェイト1点	消費。攻撃の	ダメージに	+[SL*5]	する。この	の効果はラ	 ヮウンド終了まで持続する。
	所持品	オーソリティ:アーケンラー								
→対抗:ノックバックのクリスタル		効果: 対象が	攻撃の命	中判定を行	う直前に使用す	する。命中	判定の直	前に使用す	る。その判	 定に+2dする。
		ゴッドシャード	1		判定直後		自身	自動成功	アーシアン、シナリオタム@	
樹海魚6F*2		効果:メジャーアクションで行う判定の直後に		・ イトを 1 点消費。	その判定をクリティカルに	変更する。クリテ	ィカルによるダイ	イスロールの増加が	発生した場合、」	6の目の数にかかわらず、そのダイスロールに+1dする。
		ドゥームブレイク	*		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
自動二輪車		効果: 攻撃と同時に使用	する。フ	ェイトを	点消費。攻撃:	ダメージを	光属性魔	法ダメージ	に変更し、	ダメージに「CL*5」する。
		オーソリティ:グローヴィ	/ス 1		効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
		効果:	, <u>, , , , , , , , , , , , , , , , , , </u>	ダメージロ	ールの直前に依	使用する。	そのダメ	-ジに+【キ	器用】する) _o
		フェイタルフォース	2		パッシブ		自身			
		効果: 攻撃のダ	メージロ	ールのダー	· イスをフェイト	を消費して	増加した	- 場合、その	ダメージに	
		フェイタルチューン	2		判定の直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
			ェイトを 1		る。判定で振っ					
			1							
			I	1			I.	1		
		カリキュレイト	*		イニシアチブ		自身	自動成功	シーン1回	
										1 &了後に行動済みとなる)。
			1							
				1	1		l			
		リーズンアウト	*		効果参照		白身	自動成功	1シーン1回	
					」/33/トラ /// E用する。そのキ					
			1							
		 スタイル:ザ・ラウン	 1	3	効果参照		白身	自動成功	西毛創作用 シナリオリ 同	
										1 、タイル:~~を取得できなくなる。
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1					1		
			_ '							
				3.0	効果参照		白身	自動成功	防御体田 シナリオ1百	
			^		<u> </u>					<u> </u>
			- →		クリンナップ					
					<u> フラファラフ</u> D効果1で取得し					1
		ベアアップ	*****		パッシブ		自身		nidwe i	4 () 6
					<u> ハッフラー</u> 対するリアクシ					L ス
		マシンリム	*		パッシブ		自身			<u>ه</u>
		 mage			ハッフフ カ基本値】【器				. 1 オス	
		M/ボ・ トレーニング:器用	*		パッシブ		自身		190	
								・ キュニカカニル出味		┃ Dスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい
		対策・高時りの原にありませまからして、選択した。下に ブロウストライカー		か ノに 心心し、 透抓し				自動成功		
				 た 1 上	イニシアチブプロセス					
		効果: コェノス・マーケン=			消費。すでに使 ̄ , ο > , →			ープの使用	∃凹釵をⅠ□	百万岁。
		フェイス:アーケンラー			パッシブ		自身		- 左 取 名 7	
					成値に+1する [▼] 10 > .→				∼を取得で	`さなく は る。
		インテンション	★	1	パッシブ		自身		1	1

効果:

【最大MP】に+CLする。バイタリティと同時に取得できない。

キャラクター名		──」	────────────────────────────────────
水谷アキラ			フォースブースト:ブロウストライカー ★ イニシアチブ 自身
	所持	寺品	エンラージリミット ★ 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
			イクイップリミット ★ パッシブ 自身
			効果: 装備しているアイテムの重量制限に+5する
			トレーニング:筋力 ★ パッシブ 自身
			効果:習得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。トレーニング:筋力のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えて
			ブロウストライカー ★ フリー 効果参照自動成功
			効果:CL4以上、ブロウストライカーIで取得可能。フェイトを1点消費。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一1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続す
			エリアサーチ ★ パッシブ 自身
			効果: ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。
			マイニング ★ パッシブ 自身
			効果: 採掘によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。
			ブロウストライカー ★ パッシブ 自身
			効果: フェイトを使用した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。
			□ギング ★ パッシブ 自身
			効果:伐採によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。木こりの技術を習得していることを表す一般スキ
			ソニックラン ★ 2 メジャー 自身 魔術判定
			効果: 【移動力】に+1する。この効果はシナリオ終了まで持続する。
			フォースブレイク: ブロウストライカー ★ メジャー 武器 *単体 命中
			効果:対象に武器攻撃を行う。この攻撃のダメージに+[CL×5]する。また、この攻撃のダメージロール後にその値を2倍にしてダメージを算出す
			効果:
			効果:
			効果:
			効果:
			効果:
			効果:
			効果: