キャラクター名
ラップランド

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	19
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	数えてないけど18歳くらい
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	放浪者			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	32	31	13	6	10	27	9
ボーナス	10	10	4	2	3	9	3
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正		2					
能力値	13	15	5	2	3	10	3

HP	221
MP	141
フェイト	5

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	華天狂咲[テンパー済み]	至近		37					
左手	華天狂咲[S1/剣聖のクリスタル使用]	至近		32					
頭部	紅鋼の兜（PIG p.271）				-2	8	2		0
胴部	剛神の鎧（PIG p.132）				-2	18			0
補助	紅鋼の小具足（PIG p.271）					7			0
装身具	紅鋼の鞘（PIG p.271）					7	5		
能力値			15	0	5	0	10	8	18
スキル	オーバーパス、サクセション、マシンアーマー					2	2	1	5
その他	リンクアイテム：紅鋼、戦王の武器飾り、剣鬼の鍔、戦士の環、邪眼の宝珠		2	15		1		5	
総計(右)			17	52	1	43	19	14	23 m
総計(左)			17	47					
総計(両)			17	84					
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	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	15			15	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	剣鬼の鍔
ベルトポーチ	ルーンブースター
異次元バッグ	各属性の砥石
小道具入れ	各属性の理力符2枚ずつ
ポーションホルダー	耐毒符*2
EXHPポーション*5	邪眼の宝珠
アクアビット*20	
万能薬*3	
蘇生薬*3	
戦士の環	
戦王の武器飾り	

現在重量：	51		
最大重量：	76	所持金：	-406895
		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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	狼族、移動力+5m、行動値に+1							
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]							
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器を使用した命中判定に+1Dする							
アームズロジック：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器を使用した命中判定に+1Dする							
エングレイブド	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：プリプレイに[SL*3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。たあｄし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる								
ウェポンルーラー	1	-	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							
ウェポンタクティカル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ラウンド進行の開始時に[SL*3+2]点のTPを取得する。ラウンド進行の終了時、自身が得たTPはすべて失われる							
ファイティングロウ	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]する							
ツインウェポン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器を「左手」「左手」にそれぞれ装備している時に有効。その武器の「命中修正」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。「種別」は両方を備え、「攻撃力」「射程」はどちらを使用してもよい。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+【筋力】する							
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL*4]							
アビリティルーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用】選択／プリプレイに能力値からひとつ選択し、選択した能力値に+2する							
スカイルーン	1	6	フリー	-	自身	自動	飛行	
効果：	武器を使用した命中判定に+1Dする。飛行状態が解除されるか、シーン終了まで持続							
スタイル：ムゲン	1	2	ムーブ	-	自身	自動	メインプロセス1回、シーン2回	
効果：《アウトストリップ》と《アウトストリップ》以外の「タイミング：ムーブアクション」のスキルを使用する。使用する順番は自身が決定する。ただし、他の《スタイル：～～》を取得できなくなる								
アウトストリップ	1	4	ムーブ	-	自身	自動		
効果：	戦闘移動を行い、さらに武器を1個装備することができる							

アースランで生まれ、放浪の旅を続けてきた狼族のサムライ。二刀流。
強い者との手合わせを一心に求めている。
物騒な言動が目立つが、いざ話しかけてみたら意外と冗談好きでフレンドリーだったともっぱらの噂。

レベル1時点の取得スキル
バッシュ2・ボルテクスアタック／エングレイブド2

命中期待値：47くらい（6d+26）
火力期待値：215×2くらい（一発あたり7d+191、《クロススラッシュ》と《ファストセット》＋《フルスイング》＋《アルティメットボディ》使用時）
クリティカルは出るか怪しいが、命中達成値自体はそこそこ安定しそう
エネミーが回避達成値高め、もしくはクリティカル回避するようであれば《ミアズマバインド》《バッドフォーチュン》で対処
防御力が高いエネミーは《ピアシングミアズマ》《スピードアタッカーⅢ》で貫通ダメージにして殴る
EPの消費がやや激しい（《バッドフォーチュン》を味方の攻撃時に投げるなら特に）ので注意が必要、あと《フルスイング》が切れると一気に火力が落ちる
エネミーの攻撃は《トゥルーアイ》で防御、防ぎきれない場合は《リバースライフ》《アンデッドライフ》《パーフェクトボディ》で粘る
またうまくいけば《ディフェンスライン》や《ディフレクション》で攻撃自体の妨害もできるかもしれない

キャラクター名
ラップランド

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
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない								
キックアサルト	1	2	レガシー	-	自身	自動	刀装備	
効果：移動を行ったメインプロセスに使用可能。白兵攻撃の命中判定に+1Dする。メインプロセス終了まで持続								
スタンスラッシュ	1	-	レガシー	-	自身	自動	刀使用	
効果：5点以下の任意のTPを消費（最低1）。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[消費したTP*3]する。また、この攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、[スタン]を与える。メインプロセス終了まで持続								
ピアシングミアズマ	1	-	マイナー	-	自身	自動		
効果：EPを2点消費。武器攻撃のダメージを貫通ダメージに変更する。メインプロセス終了まで持続								
プレッシャー	1	6	マイナー	-	自身	自動		
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。また、その攻撃で1点でもダメージを与えた場合、[威圧]を与える。メインプロセス終了まで持続								
アルティメットボディ	3	20	マイナー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：使用する際に【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】から1つ選択する。ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[選択した能力基本値]する。メインプロセス終了まで持続								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果：白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス終了まで持続								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。メインプロセス終了まで持続								
ツインアーツ	1	-	《フルスイング》	-	自身	自動	効果参照	
効果：《ツインウェポン》で同じ「種別」の武器（複数の種別を持つ武器の場合、その種別もすべて同じ）を装備している時に使用可能。《フルスイング》と同時に使用する。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[《ツインウェポン》で「攻撃力」として選択していない武器の「攻撃力」]する。メインプロセス終了まで持続								
ウェポンルーン	1	6	メジャー	至近	単体	自動	シナリオ1回	
効果：使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択する。選択したアイテムを対象が装備している時に有効。選択した武器の「命中修正」に+2する。シナリオ終了まで持続								
クロススラッシュ	1	12	メジャー	-	自身	自動	片・双使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい								
究極奥義四連撃	1	-	メジャー	-	自身	自動	刀使用、シナリオ1回	
効果：はめこんだ武器による白兵攻撃を4回行う。また、メインプロセス終了時自身は[10D+50]点のHPロスを受ける								
ボルテクスアタック	1	-	武器攻撃	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体」に変更し、ダメージに+[CL*10]する。シナリオ1回								
ミアズマバインド	1	-	判定の直前	-	自身	自動		
効果：攻撃の命中判定の直前に使用する。EPを3点消費。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり、「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								
トゥルーアイ	1	4	DR直後	-	自身	自動	刀装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。自身がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[武器の攻撃力÷2]する（スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに÷2する）								
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中判定	双装備	
効果：対象が行った武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行った自身への攻撃は失敗となる								
ディフレクション	1	6	リアクション	視界	単体	命中判定	シナリオSL回	
効果：対象が行った射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。個の対決に勝利した場合、対象が行った自身への攻撃は失敗となる								
リフレクション	1	-	《ディフレクション》	-	自身	自動	刀装備、シナリオ1回	
効果：《ディフレクション》と同時に使用する。《ディフレクション》を使用した対決に勝利した場合、攻撃を行ったキャラクター自身にその攻撃が命中する。攻撃を行ったキャラクターはダメージロールステップを行い、そのダメージを適用する								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす								
リバースライフ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：TPが1点以上なければ使用できない。TPをすべて消費する。自身の戦闘不能を回復し、【HP】を[消費したTP]点にする。なお、自身は行動済みとなる								
アンデッドライフ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：EPを3点消費。戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。なお、自身は行動済みとなる								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：戦闘不能を回復し、さらにHPを[SL*20]点にする。自身が未行動だった場合、行動済みにはならない								

キャラクター名
ラップランド

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
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動		
効果 :対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常通り、ダイスの目を合計して算出する								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1D								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
スピードアタッカーⅠ	1	-	セットアップ	-	自身	自動	ウォーリア	
効果： フェイトを1点消費し、【行動値】に+5、【移動力】に+5する。ラウンド終了まで継続								
スピードアタッカーⅡ	1	-	フリー	-	自身	自動	ウォーリア	
効果 :フェイトを1点消費し、自身のいるエンゲージを封鎖する。また回避判定に+1D。この効果は自身のいるエンゲージに敵キャラクターが存在している間継続								
スピードアタッカーⅢ	1	-	武器攻撃	-	自身	自動	ｳｫｰﾘｱ、ｼｰﾝ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費し、その攻撃で与えるダメージを貫通ダメージに変更する								
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								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備重量制限に+5する								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大HP】に+CLする								
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 紅鋼の鞘選択／魔法防御力に+1								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃のダメージに+2する								
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】判定に+1Dする								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力】【器用】【敏捷】基本値に+1								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除の判定に+1D								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
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、「移動修正：±0」に変更する								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術		
効果 :難易度10の魔術判定を行う。この判定に成功した場合、自身が受けている、持続している「分類：魔術」のスキルひとつの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかは自身が決定する								
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字（選択）	命中	シナリオ1回	
効果： 対象に白兵攻撃を行う								
効果：								