キャラクター名
アイザック=リーベル

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**	24
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	24
種族	アーシアン			**境遇**	渡来
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	35	36	12	9	11	10	39
ボーナス	11	12	4	3	3	3	13
クラス修正	2	3	1	1	1	0	0
他修正			1		3		
能力値	13	15	6	4	7	3	13

HP	275
MP	153
フェイト	24

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	[S1]ディフェンドメイス	片	-1	13		3	5	-2	
左手	テンパー×2[S1]マスケットシールド+ショットガン	30m	-1	29		9	5	5	
頭部	テンパー[S1]ギアヘルム		2			12	6		
胴部	[S1]千眼の衣		2			9			
補助	シールドガントレット		2	5	-1	8	2		
装身具	ブリッツグローブ		2					3	
能力値			15	0	6	0	3	13	18
スキル			2	52		2	1	12	
その他			3	2		3	2	4	
総計(右)			27	72	5	46	24	35	18 m
総計(左)			27	88					
総計(両)									
ダイス数			4 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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	15			15	+ 3 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	15			15	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	矢筒
ベルトポーチ	閃光弾*5
異次元バッグ	血晶弾*10
ランチボックス	各属性の理力符2枚ずつ
にく*10	小道具入れ
ポーションホルダー	強力火薬
アクアビット*15	戦士の環
毒消し*3	戦王の武器飾り
万能薬*3	リムブースト・メタル
蘇生薬*3	リムブースト・リフレクス
火酒*5	ガンベルト

現在重量： 59		
最大重量： 82	所持金： -595025	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
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								
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。								
アームズマスタリー:錬金銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に「錬金銃、錬金術」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー:錬金銃》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ご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:～～》を同時に適用できない。								
アームズロジック:錬金銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《アームズロジック:長剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズロジック:～～》を同時に適用できない。								
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]する。								
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。								
フェイバリットウェポン:錬金銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《フェイバリットウェポン:長剣》のように記述し、選択した「種別」の武器を使用した武器攻撃のﾀﾞﾒｰｼﾞに+[SL×3]する。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《フェイバリットウェポン:～～》を同時に適用できない。								
フェイバリットウェポンII	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《フェイバリットウェポン》で選択した「種別」の武器を装備している時に有効。【行動値】に+[SL×3]する。								
ストームラン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :装備している「移動修正」が±0以上の防具ひとつにつき、【行動値】に+2する。この時に「装備部位:全身」の防具を装備している場合、ふたつ装備しているものとして扱う。								
シューターハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射撃攻撃のダメージに+5、「射程」に+10mする。								
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： あらゆる命中判定と回避判定に+1Dする								
スピードショット	1	-	アイテム	-	自身	-	弓、魔導銃、錬金銃	
効果： 装備している武器の[行動修正]が0未満の場合[行動修正±0]に変更する。								
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： マスケットを1個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
コンバージョン:ショットガン	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果 :《ガンスミス》で取得した「種別:錬金銃」の武器の名称を「ショットガン」に変更する。さらに武器の「攻撃力」に+SL、「射程:20m」に変更する。またこの武器による武器攻撃は常に「対象:範囲(選択)」となる。ただし、他の《コンバージョン:～～》を取得できなくなる。）								
オプションパーツ	5	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別:銃部品」のアイテムをSL個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯することができる。								

ジャズエイジ時代のシカゴのマフィアの若頭。気づいたらアリアンロッド世界に転移していた。
大酒飲みでおおらか、借りは必ず返す主義。
元の世界に帰りたいとは思っているが、こっちの世界はこっちの世界でなかなか楽しいと思っている。

キャラクター名: アイザック=リーベル

プレイヤー名:

所持品			
スピードローダー			
パウダーチャージ			
パウダーチャージⅡ			
パウダーチャージⅢ			
パウダーチャージⅣ			
敏捷のクリスタル			
感知のクリスタル			
対抗:威圧のクリスタル			
対抗:スリップのクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クイックフォージ	1	3	セット	-	自身	自動	SL/シーン	
効果：《アーマーフォージ》か《ウェポンフォージ》を同時に使用する。この効果により、《アーマーフォージ》や《ウェポンフォージ》がセットアップで使用可能となる。								
ウェポンフォージ	5	8	メジャー	-	自身	錬金術	-	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。スキルを使用する時にダイスロールを行い、増加する値を決定する。この効果はシーン終了まで持続する。								
クローズショット	1	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果： エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行うことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
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」のスキルを同時に使用する。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、そのスキルは使用出来ない。								
シンセサイゼーション	1	5	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果：1回のアクションで「種別：ポーション」のアイテムを2個使用することができる。また、「種別：ポーション」を使用するスキルでも、2個のポーションが使用可能となる。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： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブラッドヒート	5	-	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：ダメージ増加を行う。[SL×5]手にかの任意の【HP】を消費(最低1)する。武器攻撃のダメージに+[消費したHP+5]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
イートザミート	1	-	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：ダメージ増加を行う。携帯しているにくを使用する。武器攻撃のダメージに+[にくの効果で回復した【HP】の値]する。ただし、【最大HP】を超えて回復した分はダメージ増加に含まない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動	両	
効果：《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。この《バッシュ》ではコストを消費せず「対象:単体※」となる。さらに2回目の《バッシュ》による攻撃のダメージに+2Dする。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回目の攻撃は行えない。								
戦鬼	1	-	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：フェイトを3点消費。《バッシュ》による武器攻撃を3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。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい								
マグニフィケーション	1	6	メジャー	至近	範囲（選択）	錬金術	-	
効果： 携帯している「種別：ポーション」のアイテムを対象に使用する。このスキルは自身を対象に選択できない								
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	錬金術	-	
効果：携帯している「種別：ポーション」のアイテムを対象に使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない								
武の神髄	1	-	効果	-	自身	自動	-	
効果：武器攻撃によるダメージロールと同時に使用する。そのダメージロールでフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、ダメージロールにさらに+4Dする。つまり使用したフェイト1点につき、ダメージロールが+5Dされるようになる								
ボルテクスアタック	1	-	効果	-	自身	自動	1/シナリオ	
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。								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/シナリオ	
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。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果： 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。そのダメージを0に変更する								
リサイクル	1	8	効果	-	自身	-	-	
効果：シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別:矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	1/シナリオ	
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								
ストリートワイズ	1	-	メジャー	-	-	幸運	-	
効果： 情報収集を【幸運】判定で行う。その【幸運】判定に+1Dする。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/シーン	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 所持重量を[筋力基本値×2]に変更する。								

キャラクター名
アイザック=リーベル

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する。《インテンション》と同時に取得できない。								
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する。								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
サクセション	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
シュータースタンスⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	ウォーリア	
効果： フェイトを1点消費。射撃攻撃のダメージに+1Dする。シーン終了まで持続								
シュータースタンスⅡ	1	-	《ｼｭｰﾀｰｽﾀﾝｽⅠ》	-	自身	自動	ウォーリア	
効果 :《ｼｭｰﾀｰｽﾀﾝｽⅠ》と同時に使用する。フェイトを1点消費。《ｼｭｰﾀｰｽﾀﾝｽⅠ》の「効果」の「射撃攻撃のダメージに+1Dする」を「射撃攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+1Dする」に変更する								
シュータースタンスⅢ	1	-	効果	-	自身	自動	ウォーリア	
効果 :射撃攻撃の命中判定でクリティカルをしたときに使用する。フェイトを1点消費。その攻撃の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								
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。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 防具の移動修正を±0に変更する。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除判定+1D。								
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								
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ［暗闇］（明度ルールを採用している場合は明度1～2）による判定へのペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる								
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】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。対象は行動済みとなる								
フライトマニューバー	1	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果： 回避判定の達成値に+1する								
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】判定に+1D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する。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない								