キャラクター名
リソウ・イジョ

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**	15
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	24
種族	ヒューリン			**境遇**	渡来
出自（効果）	騎士			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	24	9	8	9	23	9
ボーナス	10	8	3	2	3	7	3
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正		2					-1
能力値	13	13	4	2	3	8	2

HP	215
MP	112
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	竜虎一天	至近	-1	25	0	0	0	-1	0
左手	竜虎一天	至近	-1	23	0	0	0	-1	0
頭部	魔骨の兜				-1	9			-2
胴部	デモンズチェイン					12	1		-2
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			13	0	4	0	8	7	18
スキル	スパシャライズ(SL5+)/インプレイ(SL3+)/ウェポンフォーカス+1/ハイボルテージ(SL5+)/イバーザイン+/フェイス:グランアイン		8	51					
その他	職業アイテム+武装戦車			6		1		2	10
総計(右)			21	82	3	29	9	7	24 m
総計(左)			21	80					
総計(両)			20	105					
ダイス数			4 d	3 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	13			13	+ 2 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	
戦士の環	
剣鬼の顎	
戦王の武器飾り	
フィッシュ＆チップス	
ハイMPポーションx20	
万能薬x5	
上位爆撃符x30	
武装戦車	

現在重量：	64		
最大重量：	80	所持金：	33289
		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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+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]								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行なう。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。								
スペシャライズ:刀	5	-	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の達成値に＋ＳＬ、 ダメージに＋ＳＬする。								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： あなたが行なう武器攻撃の対象 が行なうリアクションの判定に-1Dす る。 この効果はメインプロセス終了ま で持続する。								
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、ダメー ジに＋［ＣＬ×10］する。								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :(スペシャライズ）5で取得可能。（スペシャライズ〉 で選択した武器を 使用した武器攻撃に有効。 武器攻撃の ダメージに+5する。								
アーマーブレイク	5	5	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :対象に武器攻撃を行なう。 こ の攻撃はダメージロールステップでダ メージを与えず、対象の物理防御力］ にー [SL×4] 最低0) する。 この効 果は重複し、 シーン終了まで持続する。								
スピリットオブ・サムライ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 「種別：刀」の武器をＳＬ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。								
ツインブレイド	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 右手と左手にそれぞれ別: 刀」の武器を装備している時に有効。 武器を使用した命中判定に+SL、 ダ メージに+ [SL×2] する。								
トゥルーアイ	★	4	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	刀装備、防御中1回	
効果 :ダメージ軽減を行なう。 あなた 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、 がダメージを受けるダメージロールの それらを加えたのちに÷2する)。								
アームズマスタリー:刀	★	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果： 武器を使用した命中判定に＋1Ｄ する。ただし、複数の《アームズマス タリー：～～》を同時に適用すること はできない。								
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行なう。行動済 でもカバーを行なうことができ、未行 動の時にカバーを行なっても行動済に ならない。								
トゥルーブレイク	★	5	アーマーブレイク	-	自身	自動成功		
効果 :<アーマーブレイク〉 5で取得可 能。 アーマーブレイク と同時に使用 メージとなり、対象にダメージを与え する。 その攻撃のダメージは貫通ダ ることが可能となる								
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] する。								

かつては東方の地に住まう剣客だった。
だがある日大きな戦いで両親も友も住む家をも失い、これ以上大事なものを失うまいと修行の旅に出た。
これ以上奪われぬために、喪わぬために、死なぬために、死なせぬために。
時にはやむを得ず盗人同然の行為すらした。
普段から感情を見せることは少ない。というか、表情が硬すぎる。
出身がかなりの辺境の地であったため、言葉の訛りがかなり強く、ごく普通の人には何を言っているのか理解されずらい。（一応どうにか標準語に寄せるよう努力しようと思っている）
なお生活能力が少し壊滅的なため、しょっちゅう生き倒れかけている模様。

キャラクター名
リソウ・イジョ

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
クロススラッシュ	★	12	メジャーアクション	-	自身	自動成功	片・双装備	
効果 :(バッシュ) による白兵攻撃を2 回行なう。 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。								
アームズロジック:刀	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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。								
ブラッドヒート	5	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加を行なう。 [SL×5] 点以下の任意の [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。								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	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。								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： すでに使用した (ボルテクスアタ ック) の使用回数を増やす。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、さ らに [HP] を [SL×20] 点にする。 あなたが未行動だった場合、行動済に はならない。								
ハイパーゲイン	★	-	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】 する。								
バトルコンプリート	1	7	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 攻撃の命中判定の直後に使用す る。 その判定を振り直す。 その際、 ダ イス数は変更されない。								
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] x2] になる。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HPに+CL								
トレーニング・筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力+3								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	-	シーン1回	
効果： 種別/ポーションのアイテムを一個使用する。								
ファーストエイド	★	-	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。 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。 なお、 対 象は行動となる。								
クイックエイド	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 取得にはファーストエイドが必要。即座にファーストエイドを使用する。								
フェイス：グランアイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃のダメージに+2する。 ただ し、他の《フェイス ~~) を取得でき なくなる。								
ベアアップ	★	-	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する。								
ブロウストライカーⅠ	★	フェイト1	イニシア	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： フェイトを1点消費。 すでに使用 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	★	フェイト1	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>1で取得可能。 フェイトを1点消費。 あなたが行なう武器攻撃の対象が行な うリアクションの判定に1Dする。 こ の効果はメインプロセス終了まで持続 する。								
クイックドリンク	★	3	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 即座にポーションを1個使用する。								
ハイバイタリティ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HP+SL*3								
ハイバイタリティSL2	1							
効果：								
ハイバイタリティSL3	1							
効果：								

キャラクター名
リソウ・イジョ

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
ハイバイタリティSL4	1							
効果：								
ハイバイタリティSL5	1							
効果：								
効果：								
効果：								