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	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	サムライ	**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	45	39	8	8	8	35	9
ボーナス	15	13	2	2	2	11	3
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正	4						
能力値	22	16	3	2	2	12	3

HP	340
MP	204
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	梅花桜花	至近	-1	31	0	0	0	-6	0
左手	梅花桜花	至近	-1	31	0	0	0	-2	0
頭部	S1ライオンマスク(筋力のクリスタル)			5	-1	10			0
胴部	S1ライディングジャケット(抵抗：スリップ)				1	7			0
補助	巨人の手袋					5			
装身具	ミリタントチャーム							5	5
能力値			16	0	3	0	12	5	27
スキル	ｳｪﾎﾟﾝﾏｽﾀｰ+ﾊｲﾊﾟｰｻﾞｲﾝ+ﾌｪｲｽ：ｸﾞﾗﾝｱｲﾝ+ｼｭﾃｰｸﾝ：ｳｪﾎﾟﾝSL3		2	27					
その他	職業アイテム+武装戦車		4	19	3	1		2	30
総計(右)			21	82	6	23	12	4	62
総計(左)			21	82					
総計(両)									m
ダイス数			7 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	
ムガ＝モリの角笛	
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x10	
上位爆撃符x30	
天竜	

現在重量： 69		
最大重量： 110	所持金： 321538	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	1	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。								
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。								
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。								
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。								
ベストルート	5	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	20m	単体	自動成功		
効果： 対象の【移動力】に[SL×5]する。この効果はラウンド終了まで継続する。								
ライドチャージ	5	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 戦闘移動を行なう。戦闘移動を行った場合、白兵攻撃のダメージに+SLd								
コンパニオン	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： バートル専用の「種別：乗物」のアイテムを一つ入手できる。このアイテムは自分だけ騎乗できる。								
カバーリング	★	2	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	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。								
カバームーブ	1	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：〈カバーリング〉と同時に使用す る。〈カバーリング〉を「射程: 至近」 から「射程: 20m」に変更する。ただし、 このスキルを使用してもあなたが移動 することはない。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加を行なう。武器攻 撃のダメージに+ [SL×3] する。ただ し、あなたが行なうリアクションの判 定に-1Dする。この効果はマイナーア クションで解除を宣言するか、シーン 終了まで持続する。								
トゥルーアイ	★	4	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直後	-	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)。								
ライドマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ライドチャージを使用した命中判定に+1d								
プレパレイション	★	6	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを二つ使用する。その時同じスキルを連続して使うことはできない。また、一つはバートルのスキルでなくてはならない。								

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。
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			

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
セカンドピース	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《リスクカット》の効果が戦闘中でも効果を発揮するようになり、クリンナッププロセス終了時に［MP］を15点回復するようになる。自身のエンゲージ内に味方が存在する場合、自分を含むエンゲージ内の味方全員が行なう攻撃のダメージに+2ｄする。このスキルを複数人が取得しても重複はしない。								
	1							
効果：								
異才：ナイト	2							
効果：								
ライディング	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	命中・回避判定に+1dする。							
ラッシュ	★	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果：	白兵攻撃と同時に使用する。ダメージに+【移動力】する。							
	1							
効果：								
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。								
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。							
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：	筋力基本値+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：								
トレーニング・精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :はったりや嘘を見抜くなどの精 申 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。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知判定に+1d　失敗してもトラップは作動しない。							
イミューンウェイト	★	-	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。							
トレイン：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+2							
シュテークン：ウェポン	3							
効果：	武器を装備している時のみ効果がある。武器攻撃のダメージ+SL							
シュテークン：ウェポンSL2	1							
効果：								
シュテークン：ウェポンSL3	1							
効果：								
トレーニング・器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
エクストリーマー:筋力	★							
効果：	筋力基本値+4							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								