キャラクター名
ネロ　ジャバウォック

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**	26
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	30
種族	ドラゴネット			**境遇**	大成功
出自（効果）	英雄			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	46	36	33	8	8	10	8
ボーナス	15	12	11	2	2	3	2
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	18	15	12	2	2	4	2

HP	306
MP	191
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	≪残業≫		0	29				0	
左手									
頭部	ウィングヘルム					10	4	2	
胴部	戦鬼の鎧				-3	27	3	0	
補助	トリックマント					5			
装身具	剣聖の鞘								
能力値			15	0	12	0	4	14	23
スキル	トゥーハンドアタック　剣鬼の鍔　邪眼の宝珠　高機動部隊			17			2	7	
その他	インサイドブレイド　アーサンテーブ　フォアストール　ドラゴンセントロール　ゴッデスブレス　戦王の武器飾り　残業		4	13				10	
総計(右)			19	59	9	42	13	33	23 m
総計(左)			19	30					
総計(両)			19	59					
ダイス数			6 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	15			15	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	exhpポーションx10
ウェポンケース	
hhpポーションx10	
hmpポーションx10	
毒消しx3	
刀魂　風	
異次元バック	
万能薬x10	
戦王の武器飾り	
剣鬼の鍔	
邪眼の宝珠	

現在重量：	40		
最大重量：	46	所持金： 43500	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**
ドラゴンセントール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：あなたが行なう武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+2								
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]								
スラッシュブロウ	4	3	ダメージロールの直前		自身	自動成功	シーン一回	
効果：ダメージ増加を行う。ダメージに＋[(SLx2)D}する。								
ボルテックスアタック	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ一回	
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＋〔CLx10〕する。								
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。								
ドラゴンアーム闇	1		パッシブ		自身			
効果：白兵攻撃のダメージは、選択した属性の魔法ダメージとなる。								
トゥーハンドアタック	5		パッシブ				刀使用	
効果：「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に〔SLx2〕する。								
スマッシュ	1	5	マイナーアクション		自身	自動成功		
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。								
インサイドブレイド	1		パッシブ		自身		刀使用	
効果：〔トゥーハンドアタック〕５で取得可能。武器を使用した命中判定の達成値に＋３する。								
トゥルーアイ	1	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：ダメージ軽減を行う。あなた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、それらを食えたのちに÷2する）。								
リフレクション	1	4	ディフレクション		自身	自動成功	刀装備、シナリオ一回	
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。								
ディフレクション	3	6	リアクション		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								
スプリットオブサムライ	3		アイテム		自身			
効果：「種別：刀」の武器をSL個取得する。								
ストームアタック	3		パッシブ		自身	自動成功		
効果：〔スラッシュブロウ〕の効果に＋【（SLx3)D】する。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャーアクション		自身	自動成功		
効果：〔バッシュ〕による武器攻撃を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。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回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない								

父が”竜”、母が”人間”　混沌より生まれた俺を嫌う竜たちはこう言う“悪魔の子”と
物心ついたときには"牢獄"だった、隣にはとらえられた母、俺たちは”人質”だった。
"父"は言いなりになり、"人間界"で"暴れまわった"。人間からは”災厄竜”と恐れられ、竜からは”英雄”と讃えられた。
その災厄竜に対抗したのは、勇者一行だった。勇者たちは死闘を繰り広げ、なんとか封印することに成功する。
この"封印"を行ったのが"大賢者エルササーン"だった。"エルササーン"は"代償"として、"年齢減少"、"能力弱体化"、"身長増加"、"ふたなり"、になってしまう
父が封印されたことが竜たちに広まり、俺たちは用済みになった。殺されると思い母を背負って強行突破を行った。
もはや俺たちは"竜の世界"に"居場所"はなかったため"人間の世界"を目指しひたすら走った、"人間界"にたどり着いたときには、母は息絶えていた。
それからは一人で旅にでた。いつか父を封印から解き放ち、竜を滅ぼすために。
旅をしている途中で吟遊詩人がこれらを詠っていて、封印したのがエルササーンだと知る。
まずは"エルササーン"を見つけ出し"説得"をする、説得がむりなら"殺害"するしかない。
これはのちに"邪竜ファフニール"と恐れられる名もなき少年の"復讐劇"だ。
"シュガー"との出会いは"遺跡"だった。彼もまた"奪われた者"だ。
意気投合し"ギルド"を結成する。

キャラクター名
ネロ　ジャバウォック

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
エングレイブド	5		パッシブ		自身			
効果： プリプレイに【SLx3＋1】点のEPを取得する。								
ブレイカーブランド	1		パッシブ		自身			
効果： （エングレイブド）5で取得可能。魔法攻撃のダメージに＋3Dする。								
ミアズマバインド	1	ep3	判定の直前		自身	自動成功		
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の判定は必ず失敗となり、「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。								
ハイパーゲイン	1		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。								
アームズロジック	1		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」から一つ選択せよ。選択した武器の命中判定に＋1Dする。								
ビルドアップフォース	3	5	マイナーアクション		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに＋20する。この効果は武器攻撃のダメージロールを行うか、シーン終了まで持続する。								
バッドフォーチュン	1	ep2	効果参照		単体	自動成功		
効果： 対象が判定でクリティカルした直後に使用する。その判定のクリティカルを打ち消す。								
アンデッドライフ	1	ep3	戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果： EPを3点消費。戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。なおあなたは行動済みになる。								
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＋【SLx4】する。								
フォアストール	5		パッシブ		自身			
効果： 【行動値】に【SLx2】する。								
ダークネスシュート	1		メジャーアクション		単体			
効果： 対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃に対するリアクションに－1Dし、ダメージは〔3D〕闇魔法になる								
ダークネスキャスター	5		パッシブ		自身			
効果： 〔ダークネスシュート〕1で取得可能。〈闇〉属性の魔法ダメージを与える攻撃に有効。攻撃のダメージに〔SLx3〕する。								
コンパンセーション	3		効果参照		自身		シナリオSL回	
効果 :EPを消費する直前に使用する。消費するEP1点につき【HP】を10点消費することによって、EPの代わりにできる。この時、必ず消費するEPすべてを【HP】で消費すること								
トランス；ジャイアント	5	ep1	ダメージロール直前		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。EPを1点消費。その攻撃のダメージに＋【筋力基本値】する。								
バイオレントヒット	1		クリンナッププロセス		自身			
効果： 既に使用した【ボルテクスアタック】の使用回数を一回増やす								
ウェポンバランス	2		パッシブ		自身		両装備	
効果： 装備している「装備部位：両」の「命中判定」と「行動判定」に＋SL（最大0)する。								
居合【断罪】	2	10	セットアッププロセス	移動力	単体	自動成功	シナリオSLx2回	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+CLx5し、貫通ダメージとなる。自身のメジャーアクションまでにダメージを受けた場合このスキルは失敗する。対象とエンゲージしている場合はこのスキルは使用できない。								
ミアズマエフェクト	1	ep1	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果 :使用するバッドステータスから一つ選択せよ。EPを1点消費。そのメインプロセスで行う攻撃で、攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。								
トランス；イビルアイ	3	ep1	効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： ダイスロール直後に使用する。そのダイスロールのダイスをすべて振りなおす。								
ショットバック	1	4	ストライクバック		自身	命中判定		
効果 :《ストライクバック》と同時に発動する。これにより射撃攻撃にも《ストライクバック》を使用可能とする。さらに《ストライクバック》の「射程：武器」を「射程：視界」に変更する。								
アナザーライフ	2		パッシブ		自身			
効果： トランスを〔SL＋1〕個まで取得可能。								
トランス：ビースト	5	ep1	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果： 行動値増加を行う。【行動値】と【移動力】に＋〔SLx3〕する。この効果はシーン終了まで持続する。								

キャラクター名
ネロ　ジャバウォック

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
ストライクバック	3	4	リアクション	視界	単体	命中判定	シーンSL回	
効果：対象が行った白兵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、対象に〔CLx5〕のHPロスを与える。なお、対象の攻撃は自動的に命中する。対象が行った攻撃の処理は通常通り行う。								
オピニオン	1		パッシブ		自身			
効果：交渉や説得などの【精神】判定に＋1Dする。								
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果：能力基本値に＋３する。								
デストロイヤー	1		パッシブ		自身			
効果：オブジェクトを破壊する時のダメージに＋2Dする。								
アーケンラーヴ	1		パッシブ		自身			
効果：あらゆる命中判定の達成値に＋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。								
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。								
グローヴィスフレイム	1		パッシブ		自身			
効果：【魔法防御力】に＋2する。またあなたの属性は【火】になる。								
バイタリティー	1		パッシブ		自身			
効果：【最大HP】に＋CLする。								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】に＋CLする。								
ゴッデスブレス	1		パッシブ		自身			
効果：魔法攻撃のダメージに＋2する。								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ		自身		シーン1回	
効果：「ポーション」のアイテムを一個使用する。								
ブラフ	1		パッシブ		自身			
効果：【精神】判定に＋1Dする。								
ウェポンチェンジ	1	4	ﾑｰﾌﾞｱｸｼｮﾝ		自身			
効果：武器を変える。								
バトルマニア	1		パッシブ		自身			
効果：クライマックスフェイズの時に有効。あなたが行うエンゲージしているキャラクターへの攻撃の命中判定の達成値に+2、リアクションの判定の達成値に−1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。								
ファーストエイド	1		ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	至近	単体	器用		
効果：難易度10の【器用】判定を行う。成功した場合、対象の【HP】を1にして、復活させる。								
インサイト	1		パッシブ		自身			
効果：精神判定　＋1dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								