	╷┌ プレイヤー名 ────
しずくちゃん	

メインクラス	ウォーロード	Lv.1: ウォーリア	レベル	16
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1: エクセレント	性別	
称号クラス			年齢	
種族	ヒューリン		境遇	天啓
出自 騎士			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	31	27	12	8	8	26	6
ボーナス	10	9	4	2	2	8	2
クラス修正	2	3	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	12	12	5	2	3	9	2

HP	175
MP	137
フェイト	4

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ガンパード	10m	1	44	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9			
胴部	バトルスーツ				-3	17			
補助	ダイアガントレット					7			
装身具	暗視ゴーグル								
	能力値		12	0	5	0	9	8	17
スキル								4	
その他									
	総計(右)		13	44					
総計(左)					1	33	9	9	17
総計(両)									m
	ダイス数		2 d	2 d	2 d	, and the second			

	能力值	スキル	その他	合計	ダイス	く数
トラップ探知	3			3	+ 2	d
トラップ解除	12			12	+ 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					+	d
呪歌判定					+	d
錬金術判定					+	d

所持品							
ベルトポーチ	<b>上魔導剣増幅器</b>						
異次元バッグ							
	ハイHPポーション*5						
ポーションホルダー	ハイMPポーション*20						
LハイMPポーション*5	万能薬*2						
	聖水*5						
小道具入れ	毒消し*5						
L転送石							
上戦士の環							

現在重量: 37

940 62 最大重量: 所持金: 預金・借金:

		所持	品
	ベルト	ポーチ	<b>上魔導剣増幅器</b>
Ī	異次元	バッグ	
			ハイHPポーション*5
Ī	ポーション	ノホルダー	ハイMPポーション*20
Ī	ハイMPボ	ーション*5	万能薬*2
Ī			聖水*5
Ī	小道具	具入れ	毒消し*5
Ī	上転	送石	
Ī	L戦:	上の環	
İ	<b>_</b> クイック	ホルスター	
	上戦王の	武器飾り	
O		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
ハーフブラッド	*	-	パッシブ	-	-	-		
効果: タイ:	ミング	がメイキン	ングのヒューリ		重族スキル	一つを修得	。ただし	幸運基本値-3
バッシュ	5	3(4)	メジャー	武器	単体	命中		
効果:			武器攻撃を行	う。ダメ <sup>・</sup>	ージロール	ノ(こ+[SLd]		
バーサーク	5	2(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。i	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。
スマッシュ	1	4(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	インプロヤ	セス終了まで持続する。
カバーリング	1	1(2)	DR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		う動済でも						つても行動済にならない。
カバームーブ	1	3(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	3。《カ	バーリング》	を「射程:至近」;	から「射程::	20m」に変更	<b>!する。ただし</b>	、このスキル	を使用してもあなたが移動することはない。
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 武器攻撃	と同時	時に使用す	る。その攻撃を	を「対象:	単体」に変	変更、ダメ	ージに+ [	[CL*10] する。
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《バー	サーク	·》の「あ <sup>†</sup>	なたが行なうり	アクション	ンの判定に	:-1Dする」	という効果	果を受けない。
	1							
効果:								
ディーバ:エルダ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
						点となる。もし	、メインク:	ラスとサポートクラスが同じ場合は5点となる。
エソテリカ:ウォーロード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 選択したクラス	のス‡	-ルのコス	トを-2(最低1)	する。たた	し、他の	《エソテリ	力:~~》	を取得できなくなる。
	1							
効果:		1		1				
クロススラッシュ	1	9(12)				自動成功		
				費せず、「対象				ても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。
フルスイング	3	7(10)		-		自動成功		
効果:白兵攻撃のダメージロールでは、								の効果はメインプロセス終了まで持続する。
ディフェンスライン			リアクション			命中判定		
効果:対象が行った武器攻撃に対するリブ	アクショ	ンを、装備し	ている武器を使用	した命中判定	で行なう。こ	の対決に勝利	した場合、対	象が行なったあなたへの攻撃は失敗となる。

=キャラクター名======		7-名	─ スキル名 SL :	コスト タイミング	射程 対象	判定 制限	
<b></b>			バイオレントヒット 1	- クリンナップ	- 自身	自動成功シナリオ1回	
				すでに使用した《ボルラ	テクスアタック》の	使用回数を1増やす。	
	所持品		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 <sup>*</sup>	*20] 点にする。あ	- なたが未行動だった場	if
			アームズロジック:魔導銃 1	- パッシブ	- 自身	- 魔導銃	
			効果: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
			オーバードライブ 1	- パッシブ	- 自身	-	
			効果: 《バー!	サーク》の効果に「武器	景を使用した命中判:	 定に+1Dする」を追加	ç
			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 2	- パッシブ	- 自身	-	
			効果:	武器攻撃の	Dダメージに+[SL*4	4]する。	
			1				
			効果:	1	1		
			オルタネーション 3	5(6) 判定の直後	- 自身	自動成功シーンSL回	
			効果:判定の直後に使用する。その命中判定で振った				
			オーソリティ:ブリガンティア 1	- 判定の直前	20m 単体	自動成功がJJJSL回	
			効果: 対象が			「る。その判定に+2Dで	ţ
			ブレイブソウル 1	- イニシアチブ	- 自身	自動成功シナリオ1回	
			効果:未行動、行動済にかかわらず、メインプロセスを1回行なう。	。このメインプロセスで行動済にならず	、メインプロセス終了時にあなた	きの【HP】は0となる。 (オーソリティ	· :
			1				
			効果:	1			_
			カリキュレイト 1	- イニシアチブ	- 自身	自動成功 シーン1回	
			効果: 未行動の時に使用可能。イ	イニシアチブプロセスに	メインプロセスを行	テなう(メインプロセス	彩
			バレットレイブ 1	2(3) 効果参照	- 自身	自動成功 魔導銃	
			効果: 武器攻撃と同時に使用する。そ	の攻撃の対象とエンゲ	ージしている場合、	その対象が行なうリア	_ ح
			ラストリゾート 1	- 効果参照	- 自身	自動成功 魔導銃	
			効果: 武器攻撃と同時に使	用する。その攻撃の対		いる場合、その攻撃に	ţ
			ラストアクション 1 9	9(10) 戦闘不能	- 自身	自動成功シナリオ1回	
			効果:未行動、行動済にかかわらず、メインプロセスを1回行		したメインプロセスでは、あた	よたのHPを回復したり、戦闘不能を	Ξĺ
			アームズマスタリー:魔導銃 1	- パッシブ	- 自身	- 魔導銃使用	
			効果: 武器を使用した命中判別	定に+1Dする。ただし、	複数の《アームズ	マスタリー:~~》は	F
			キャリバー 1	- アイテム	- 自身	-	
			効果: キャリバーを		イテムは、あなたの	み装備、使用すること	: 7
			キャリバーガンパード 5	- アイテム	- 効果参照	<b></b>	
			効果: 《キャリバー》で取得した「種」	別:魔導銃」の武器の	「攻撃力」に+ [SL	*3] し、「重量:6」	Ī
			1				_
			効果:	'	-		
			アブストラクター 1	- アイテム	- 効果参照	R -	
			効果:プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ過			 武器に「種別:魔導剣」を追加する。	<u>_</u>
			アブストラクターマスタリー 1	- パッシブ	- 自身	- 魔導剣使用	
			効果:	武器を使用	 月した命中判定に+1		_
			ヒュージエッジ 1	- アイテム	- 効果参照	<u> </u>	
			効果: あなたが装備している	 「種別:魔導剣」の武器		「攻撃力」に+7、「行	i

バイオレントヒット	1	-	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	アック》の(	東用回数を	1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。あた	よたが未行	動だった均	場合、行動済	にはならない。
アームズロジック:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃		
効果:選択した武器を使用した命中判	定に+1	D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:~~》	)を同時に適用できた
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-			
効果:	<b>《/</b> "-	-サーク》	の効果に「武器	器を使用し	た命中判定	ミに+1Dす	る」を追加	する。	
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-			
効果:			武器攻撃の			する。			
ハイボルテージ	2	-	パッシブ	-	自身	-			
効果:			武器攻撃(	カダメージ	ຳ(こ+[SL*4 -	]する。	ı	1	
	1								
効果:			I	Г			T		
オルタネーション			判定の直後						
効果:判定の直後に使用する。その命中判									「れば、クリティカルに
オーソリティ:ブリガンティア			L						
効果:			ションの判定を						
ブレイブソウル	1		イニシアチブ				シナリオ1回		
効果:未行動、行動済にかかわらず、メインプロセス		う。このメインス	プロセスで行動済にならす	、メインプロセ	ス終了時にあなた(	D【HP】は0とな -	る。《オーソリテ	ィ:~~》をふたつり	           
	1								
効果:	_		T	ı		1 -1 15 1			
カリキュレイト	1		イニシアチブ				シーン1回		
効果: 未行動の時に使用									動済となる)。
バレットレイブ			効果参照				魔導銃		
効果: 武器攻撃と同時に使用									)判定に-1Dする。
ラストリゾート	1	-	効果参照				魔導銃		4
			その攻撃の対						:なる。
ラストアクション							シナリオ1回		
効果:未行動、行動済にかかわらず、メインプロ							1		レやアイテムなどは使用でき
アームズマスタリー: 魔導銃							魔導銃使用	1	<del></del>
効果: 武器を使用した						イスタリー	: ~~» (ā	「同時に週用 	<u> できない。</u>
キャリバー			アイテム		自身	- 		レがをきる	
			引する。このア <sup>・</sup>				!用りるこ 	とかできる。 T	
キャリバーガンパード			アイテム		効果参照		壬旦 . 6 .	Γ ½± /±± ↔π /-↓	. 22 . 仁亦五才 2
効果: 《キャリバー》で取得し		里別:魔特	対しの政格の	以拏刀]	  C+ [SL"	2) (, i	里里:0」	装備部位	:双」に変更する。
<b>№</b> П .	1								
効果:	1		カノニュ		が田を四				
アブストラクター 効果:プリプレノイに装備、あるいは携帯している武器	しかにかり		アイテム		効果参照		idu た泊hnさる	このマノニル!+ ##	たの山壮雄 (徳田オスコレギ)
		ノ迭抓じよ。 には		ノ 八番は悪爪 じさ		台に「悝別:魔や			.たいの表開、世出りることが
アブストラクターマスタリー	1		パッシブ		自身  判定に+1		魔導剣使用	1	
効果:   ヒュージエッジ	1		アイテム		効果参照				
	7113						1= + 7	     行動修正   1	こ_3する
効果: あなたが装備し	, C () (8	シ 「悝別:	鬼待判」 の武者	1907   里里	[] (C+)	- 以業刀]	(C+/,	行動修正」(	C-3 y る。

メモ

	────── プレイヤー名 ────	<b>────────────────────────────────────</b>	
しずくちゃん		アスレチック 1 - パッシブ - 自身 -	
		効果: 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。	
	所持品	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。	
		インテンション 1 - パッシブ - 自身 -	
		効果: 【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。	
		トレーニング:筋力   1   -   パッシブ   -   自身   -	
		効果: 筋力基本値+3	
		┃ トレーニング:器用 ┃ 1 ┃ - ┃パッシブ   - ┃自身	
		効果: 器用基本値+3	
		トレーニング:精神 1 - パッシブ - 自身 -	
		効果: 精神基本値+3	
		トレーニング: 敏捷   1   -   パッシブ   -   自身   -	
		効果: 敏捷基本値+3	
		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。	
		フックダウン 1 2(3) クリンナップ - 自身 自動成功シーン1回	
		効果: 種別:ポーションのアイテムを1個使用する。	
		キャッチアウト 3 4(5) 効果参照 視界 単体 自動成功ががSL回	
		<b>効果</b> :対象が「タイミング:メジャーアクション」で対撃を行なうスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。おなたは以後、対象が行なうスキルに対するリアクションの判定に420する。対象がスキルを使用した際の中中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果は	よシーン終了まで持続する
		ブロウストライカー1   1   -   イニシアチブ -   自身  自動成功がけりオ1回	
		効果: フェイト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》	
		プロウストライカー2 1 - フリー - 効果参照自動成功	
		効果:フェイト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	で持続する。
		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。ただし、他の《フェイス:~~》を取得できなくなる。	
		サクセション 1 - アイテム - 効果参照 -	
		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	5。(選択:攻撃力
		効果:	
		効果:	
		効果:	
		効果:	
		効果:	
		効果:	
		効果:	
	I	1.1	