

キャラクター名

プレイヤー名

エゼル=シャロージュ

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	18
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	しいていえば男
称号クラス				年齢	3〜5年ぐらい？
種族	エクスマキナ			境遇	渡来
出自 (効果)				目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	21	31	42	9	12	9	16	HP	225
ボーナス	7	10	14	3	4	3	5	MP	171
クラス修正	0	3	0	1	2	0	2	フェイト	10
他修正	1	5	7	1	3		3		
能力値	8	18	21	5	9	3	10		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ラウールガンパード	10m	0	31	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ラウールロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	ラウールデュエルドレス					5	6		
補助	ラウールラウールロストデビルズマント				1	2			
装身具	ラウールロストデビルズアイ								
能力値			18	0	21	0	3	30	13
スキル	コッデスプレス2、マークスマン42、フォーチェンヒット9、デッドショット30		1	83			12		
その他	装備、"銀の加護"ラウールリンク、アラカスフォート		3	10	5	5	19	7	3
総計(右)			22	124	28	13	40	34	16m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			6 d	7 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	9			9	+ 2 d	宝石："フローライト"蛍石	聖水
トラップ解除	18			18	+ 2 d	宝石："ヒスイ"の排撃原理	HMPポーション
危険感知	9			9	+ 2 d	宝石："ルビー"の合縁奇縁	HHPポーション
エネミー識別	5			5	+ 2 d	"銀の加護"	MPポーション
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d	◆クリスタルスロット5	毒消し
魔術判定					+ d	：魔導銃士のクリスタル	万能薬
呪歌判定					+ d	：精霊：水のクリスタル	◆道具
錬金術判定					+ d	：対抗：威圧のクリスタル	漆黒の星
						：飛行のクリスタル	瘴気の結晶
						：敏捷のクリスタル	幸運の鍵
						◆ポーション類	風の蹄鉄
現在重量：	34						
最大重量：	47	所持金：	154809	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
インタラプト	★		効果参照	武器			シナリオ1	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくとも、スキルは使用されたこととなるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
◆パッシヴ	1							
効果：								
アームズマスタリー：魔導銃	1		パッシヴ					
効果：魔導銃を使用した命中判定に+1Dする。								
バタフライダンス	1		パッシヴ					
効果：回避判定に+1Dする。								
キャリバー	1		パッシヴ					
効果：キャリバーを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。								
☆エングレイブド	6		パッシヴ					
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
☆ミアズマバスター	4		パッシヴ					
効果：ダメージ増加を行なう。SL点以下の任意のEPを消費(最低1)する。消費したEP1点につき、攻撃のダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アップデート	1		パッシヴ					
効果：CL5以上で取得可能。取得する際に能力基本値からひとつ選択する。選択した能力基本値に+5する。								
☆マークスマン	6		パッシヴ					
効果：射撃攻撃のダメージに+ [SL×5] する。								
アキュレイト	1		パッシヴ					
効果：【器用】判定に+1Dする。								
ストレイトショット	1		パッシヴ					
効果：射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。								
フォーチェンヒット	★		パッシヴ		自身			
効果：武器攻撃のダメージに+【幸運】する。								
シューターハンド	1		パッシヴ					
効果：射撃攻撃のダメージに+5、[射程]に+10m								
★デッドショット	5		パッシヴ					
効果：射撃攻撃のダメージに+ [SL×4] する。								

インタラプト、バタフライダンス、ドッジムーブ1 ワンコインショット1、2  
◆レギュレーション  
使用ルールブック:基本+スキルガイド1,2+アイテムガイド1,2(スロット禁止)  
キャラクター作成方法:フルスクラッチ  
初期経験点:120(5レベルと一般スキル分とする)  
初期所持金:6000G  
地域クラスは1つの地方のみ

ジュエリースロット4  
《エヴォリミット"深化"》2:パッシブ。スキルを[SL]個選択し、そのスキルのレベルを1上昇させる。この効果でSL上限を超えても良い。  
《エヴォリミット"真化"》1:パッシブ。自身の習得していない上級クラスのスキルから1つ取得する。この効果で取得出来るスキルは、回数制限の無いものに限られる。  
◆幻装スキル/共通  
《幻装開放》:フリー。このシーンの間、幻装スキルを使用可能となる。MP5消費。  
《幻装緊急開放》:いつでも。このシーンの間、幻装スキルを使用可能となる。侵蝕値2増加。  
《再研磨》:戦闘不能。その戦闘不能を回復し、【HP】を1点回復する。侵蝕値1d6増加。1シナリオに1回使用可能。  
◆幻装スキル/"フローライト"  
《アステリズム》:DR直前。20m以内の対象が受ける攻撃のダメージに-[CL]d6する。侵蝕値1増加。  
《アデュラ・エフェクト》:ダメージ増加を行うスキルと同時に使用する。その効果に+[CL]d6する。侵蝕値1増加。  
《シンセティック+》:判定の直後。その達成値に+5する。この効果は自身の後に判定が行われても適用出来る。侵蝕値2増加。



[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アデングラム	1	8	イニシアチブ		自身		1シナリオ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なうことができる。行動済みでもメインプロセスを行なうことができ、このメインプロセスを行なったことで行動済みにならない。								
ディフェンストリック	2		DR直後	視界	単体		1シナリオ1回	
効果：ダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受ける攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージを－[SL×20]する。								
バーサタイル	1		クリンナップ		自身		1シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルをひとつだけ使用回数を1回増やす。								
インターフィアレンス	1	10	効果参照	武器	単体		1シーン1	
効果：対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定を行なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
◆エヴォリミット"深化"	6							
効果：パッシブ。スキルを[SL]個選択し、そのスキルのレベルを1上昇させる。この効果でSL上限を超えても良い。								
◆エヴォリミット:"理解"	1							
効果：								
★ファランクススタイル	1		パッシブ					
効果：[敏捷]を選択								
★インテュイション	1		パッシブ					
効果：【敏捷】判定に+1Dする。								
★タイムマジック	1	15	ムーヴ		自身			
効果：ムーブアクションを2つ使用出来る。								
	1							
効果：								
ハードラック	2	10	効果参照				1シナリオSL回	
効果：射撃攻撃の命中判定を行なった(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。								
ラピッドハンド	1							
効果：								
ファントムクリスタル・パタフライダンス	1							
効果：回避判定に+1Dする。								
ファントムクリスタル・スペシャライズ：魔導剣	1							
効果：								
ファントムクリスタル・ナイフパリー	1							
効果：								
▼交差取得	1							
効果：								
アブストラクター	1							
効果：								
アブストラクターマスタリー	1							
効果：								
ツインギミック	1							
効果：種別:短剣を指定								
ヒュージエッジ	1							
効果：あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の「重量」に＋3、「攻撃力」に＋7、「行動値修正」に－3する。								
マシンリム	1							
効果：筋力、器用、敏捷基本値に＋1								
トレーニング:敏捷	1							
効果：敏捷基本値に＋3								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング:器用	1							
効果:	器用基本値に+3							
フェンサーⅠ	1							
効果:	武器攻撃と同時に使用。フェイト1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)d]							
フェンサーⅡ	1							
効果:	リアクションの判定の直前に使用、フェイト1点消費。そのリアクションの判定に+2 d							
トレーニング:筋力	1							
効果:	筋力基本値に+3							
ゴッドスプレス	1							
効果:	取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択する。選択した攻撃のダメージに+2する。							
イミュンウェイト	1							
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							
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する。なお、対象は行動済みとなる。							
レジスティービル	1							
効果:	「分類：妖魔、魔獣、魔族」のキャラクターとの対決の時に有効。リアクションの判定の達成値に+1する。							
フライトマニューバー	1							
効果:	飛行状態の時、回避判定の達成値に+1する。							
フックダウン	1							
効果:	「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。							
ライトニングショット	1	12	メジャー	6Sq	直線(選択)	命中判定	効外シナリ相	
効果:	対象に射撃攻撃を行なう。							
バイタリティ	1							
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							
効果:	物理防御+2、魔法防御+1							
エンラージリミット	1							
効果:								
ストリートワイズ	1							
効果:	情報収集を【幸運】判定で行なう。その【幸運】判定に+1Dする。							
トレーニング:幸運	1							
効果:	幸運基本値に+3							
トレーニング:感知	1							
効果:	感知基本値に+3							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								