キャラクター名
ソウ イサルギ（蒼 勇気）

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	25歳
種族	ドラゴネット/メディオン			**境遇**	傷病
出自（効果）	放浪者			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	17	23	10	25	28	9
ボーナス	7	5	7	3	8	9	3
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正						2	
能力値	7	6	10	3	10	12	4

HP	191
MP	180
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	アイアンナックル	至近	1	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	おもひでの黒帯			61					
能力値			6	0	10	0	12	20	12
スキル	DS、HD、WF、RH、SP、IF、SK、FM、A、FF、RL、章		5	50	4	12	9	6	
その他	BD、AM、MM		1D	2D	1D				
総計(右)			12	115	15	21	21	29	15 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10			10	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定	12			12	+ 2 d
錬金術判定	6			6	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	ポーションホルダー
調理道具	ハイMPポーション
にく	手入れ道具
HPポーション	
ハイHPポーション	
MPポーション	
ダイアモンド	
ハートのかけら	
ベルトポーチ	
バックパック	
ランチボックス	

現在重量： 17		
最大重量： 28	所持金： 19795	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：	《DS》武器、魔法、特殊ダメージに「+2」する。							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《BD》回避判定に「+1D」する。							
アームズマスタリー：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《AM》命中判定に「+1D」する。							
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【精神】に「+2」する。							
ハードマッスル	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《HD》【物理防御】に「+【SL】*3」する。							
ホバリング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	飛行状態になる。登場時に効果を選択する。							
ドラゴンスカイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：	《SK》回避判定に「+3」する。							
ウェポンフォーカス：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《WF》ダメージに「+5」する。							
ラピッドハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《RH》ダメージに「+【敏捷】」する。							
ゴーストアタック	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	〔ピアシングストライク〕の効果に「+【SL】D」する。							
スペシャライズ：格闘	○	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果：	《SP》命中判定、ダメージに「+【SL】」する。							
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果：	《IF》ダメージに「+【精神】」する。							
メタルマッスル	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果：	《MM》ダメージに「+2D」する。							
ペネトレイトブロウ/キック	★	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘	
効果：	白兵攻撃。相手の物理、魔力防御を「0」でダメージ算出を行う。							
ストロングスタイル	○	3	セットアップ	-	自身	自動	格闘	
効果：	ダメージに「+【SL】D」する。ラウンド終了まで継続する。							

格闘武器を使った白兵武器攻撃で物理ダメージで計算を行う。（ペネトレイトブロウは防御無視）

〇戦闘プラン
1.セットアップで「ストロングスタイル」を発動。『ダメージに+5d6する。』
2.ムーブで「ダッシュアタック」を発動。（MPに余裕がなければ任意で除外）『ダメージに+2d6する。』
3.マイナーで基本は「バイタルフォース」を、敵の回避が高い場合は「フェイント」を発動。『ダメージに+5d6する』または『相手の回避に-1d6する。』
4.メジャーで「ペネトレイトブロウ」を発動。『物理、魔法防御を無視して基礎ダメージを与える。』
5.命中判定前に「サポートストライク」及び「サポートストライクⅡ」を発動。（MPに余裕がなければ任意で除外）『命中に+1d6を、ダメージに+2d6する。』
6.ダメージロール前に「ピアシングストライク」を発動。『ダメージに+6d6する。』
・相手の攻撃に対しては「ディテクト」や「インタラプト」を用いて回避を行う。

キャラクター名

ソウ イサルギ（蒼 勇気）

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
バイタルフォース	○	3	マイナー	-	自身	自動	格闘	
効果：	ダメージに「+【SL】D」する。メインプロセス終了まで継続する。							
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：	対象のリアクション判定を「-1D」する。メインプロセス終了まで継続する。							
ダッシュアタック	★	5	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果：	戦闘移動を行い、ダメージに「+2D」する。							
ディテクト	★	8	判定前	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	回避判定で6が1つでクリティカルとなる。							
サポートストライク	◇	6	判定前	20m	単体（自身以外）	自動	シーン【SL】回	
効果：	対象の命中判定に「+1D」する。							
サポートストライクII	★	4	SS	-	自身	自動	-	
効果：	〔サポートストライク〕の効果に追加して、ダメージに「+2D」する。							
ピアシングストライク	◇	5	DR前	-	自身	自動	-	
効果：	ダメージに「+【SL】D」する。							
シャドウハイド	◇	10	効果	-	自身	自動	シーン【SL】回	
効果：	回避成功後、メジャーアクションを行うことができる。							
インタラプト	★	-	効果	視界	単体	自動	シナリオ1回、シーン	
効果：	〔タイミング：パッシブ、アイテム〕以外のスキルを使用時に宣言して無効化する。スキルに必要なMPは減少させる。							
	1							
効果：								
↓3	1							
効果：								
ドラゴンアーム：闇	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	白兵攻撃を魔法ダメージに変換する。							
ピキュリアースピリット：闇	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《PPD》選択した魔法ダメージに「+3」する。							
ドラゴンアブソリュート：闇	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《DAD》選択した魔法ダメージに「+1D」する。							
	1							
効果：								
レジストエレメンタル	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《RL》【魔法防御】に「+【SL】*3」する。							
モアタフネス	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大HP】に「+【SL】*5」する。する。							
ソウルバスター	★	-	効果	効果	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	受けたダメージ分の相手のHPロスを与える。							
インデュア	★	5	効果	-	自身	自動	防御1回	
効果：	バッドステータスを無効化する。							
二重の極	★	10	DR直後	-	自身	自動	-	
効果：	メジャー後に白兵攻撃を行うメジャーアクションをもう一度行う。							
レボルブロウ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	攻撃時にレボル状態を付与する。レボル状態に対するダメージに「+50」する。							
アディショナルブロウ	◇	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果：	バッドステータスを受けている相手を対象にしたダメージに「+【SL】*2D」する。							

キャラクター名
ソウ イサルギ（蒼 勇気）

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
	1							
効果：								
韋駄天	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《韋》ダメージに「+【SL】*5」して、行動値に「+【SL】*2」する。							
アデンダム《異才》	★	8	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	行動を消費せず、メインプロセスを行う。							
	1							
効果：								
ステップ：アース	◇	5	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：	【物理防御】【魔法防御】に「+【SL】*3」する。							
クリミナルハンドⅠ	★	ﾌｪｲﾄ「-1」	メジャー	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	ファイトを消費して対象を知り合いであったことにした上で、ロールを行うことができる。							
クリミナルハンドⅡ	★	-	メジャー	効果	効果	自動	シナリオ1回	
効果：	ファイトを消費して情報を偽装または隠蔽する。							
クリミナルハンドⅢ	★	-	効果	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ファイトを消費して増加させるダイスの数が2倍になる。							
ブッチャー	★	-	効果	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時に【にく】を「+1D」個する。							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	感知基本値に「+3」する。							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神基本値に「+3」する。							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大MP】に「+【CL】」する。							
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《A》【物理防御】に「+2」、【魔法防御】に「+1」する。							
フェイバリットフィールド：飛行	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《FF》【物理防御】【魔法防御】に「+1」する。							
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【筋力】【器用】【敏捷】の基本値に「+1」する。							
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	嘘を見抜く際の【精神】判定に「+1D」する。							
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：	《FM》回避判定に「+1」する。							
ストリートワイズ	★	-	メジャー	-	自身	幸運	-	
効果：	情報収集を【幸運】判定で行い「+1D」する。							
フェイス：セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した2つの能力基本値に「+1」する。							
ホーム：グラスウェルズ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【器用】【知力】【精神】の基本値に「+1」する。							
スタイル：ブルム	3		パッシブ		自身	-	格闘	
効果：	魔法ダメージに「+【SL】*2」する。							
効果：								