

キャラクター名

プレイヤー名

【鉄串】のエスリン

| | | | | | |
|------------|-------|-------|---------|-----|-----|
| メインクラス | スカウト | Lv.1: | シーフ | レベル | 15 |
| サポートクラス | カンナギ | Lv.1: | ガンスリンガー | 性別 | 女 |
| 称号クラス | | | | 年齢 | 18 |
| 種族 | グライアイ | | | 境遇 | 没落 |
| 出自 (効果) | 脱走者 | | | 目標 | 好奇心 |

| | | | | | | | | |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 | |
| 基本値 | 10 | 24 | 28 | 8 | 24 | 8 | 7 | |
| ボーナス | 3 | 8 | 9 | 2 | 8 | 2 | 2 | |
| クラス修正 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1 | 3 | |
| 他修正 | | 1 | 1 | | 1 | 2 | 1 | |
| 能力値 | 3 | 11 | 10 | 2 | 11 | 5 | 6 | |
| | | | | | | | | HP124 |
| | | | | | | | | MP118 |
| | | | | | | | | 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 | キャリバー | 10m | 0 | 18 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 左手 | | | | | | | | | |
| 頭部 | サークレットS3 | | | | | 2 | | | |
| 胴部 | 和服S3 | | | | | 2 | | | |
| 補助 | スピードシューズ | | | | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 装身具 | 栄光の前立 | | | | | | | | |
| | 能力値 | | 11 | 0 | 10 | 0 | 5 | 21 | 8 |
| スキル | トリプルガンズ | | | 25 | | | | | |
| その他 | リムブースト・リフレクス、漆黒の星、幸運の鍵、魔導剣増幅器 | | 2 | 2 | | | | 5 | |
| | 総計(右) | | 13 | 45 | | | | | |
| | 総計(左) | | 13 | 27 | 11 | 8 | 9 | 29 | 11 |
| | 総計(両) | | | | | | | | m |
| | ダイス数 | | 2 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 | 11 | | | 11 | + 2 d |
| トラップ解除 | 11 | | | 11 | + 2 d |
| 危険感知 | 11 | | | 11 | + 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 | 11 | | | 11 | + d |

| | | | | |
|-------|----|------|---------|--------|
| 現在重量： | 18 | | | |
| 最大重量： | 30 | 所持金： | 2200598 | 預金・借金： |

| | |
|--------------|----------|
| | 所持品 |
| 陸マグロ | L炎熱の砥石 |
| 異次元バック | L烈風の砥石 |
| キャップライト | L流水の砥石 |
| 森林冒険者セット | L烈風の砥石 |
| ポーションホルダー | L大地の砥石 |
| L MPポーション×5 | 漆黒の星 |
| ランチボックス | 転送石(ライン) |
| L団子×5 | 幸運の鍵 |
| | 魔導剣増幅器 |
| 小道具入れ | |
| リムブースト・リフレクス | サークレットS3 |

| | | | | | | | | |
|---|----|-----|------------|----|--------|------|-------|----|
| スキル名 | SL | コスト | タイミング | 射程 | 対象 | 判定 | 制限 | メモ |
| グライアイ：ルストミスト | ★ | - | パッシブ/メイン | - | 自身 | - | - | |
| 効果：武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】に-5(最低0)する。この効果はシーン終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| ワイドアタック | 1 | 3 | メジャー | 武器 | 範囲(選択) | 命中 | - | |
| 効果：武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2] | | | | | | | | |
| インタラプト | ★ | - | 効果参照 | 視界 | 単体 | 自動成功 | 1回 | |
| 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。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。 | | | | | | | | |
| バタフライダンス | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：回避判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| フルスピード | 1 | 3 | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | - | |
| 効果：移動と同時に使用する。その移動では【移動力】に+[SL×5]mする、 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| イグザクトハンド | ★ | - | 判定の直前 | - | 自身 | 自動成功 | シーン1回 | |
| 効果：【器用】判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| ウェイストオーラ | ★ | - | ムーブ | - | 自身 | 自動成功 | シーン1回 | |
| 効果：CL10以上で取得可能。攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに[CL×3]点のHPロスを与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ダブルショット | ★ | 9 | メジャー | - | 自身 | 自動成功 | - | |
| 効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。 | | | | | | | | |
| アキュレイト | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：【器用】判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| マークスマン | 4 | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：射撃攻撃のダメージに+[SL×5]する。 | | | | | | | | |
| ストレイトショット | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| トリックアタック | 1 | 6 | 《ワイドアタック》 | - | 自身 | 自動成功 | - | |
| 効果：《ワイドアタック》と同時に使用する。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL]D)する。 | | | | | | | | |
| レストリクトアタック | ★ | 5 | 《トリックアタック》 | - | 自身 | 自動成功 | - | |
| 効果：《トリックアタック》と同時に使用する。使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。その武器攻撃で対象に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。効果強度が必要な場合、1とする。 | | | | | | | | |

とある貴族の男性がグライアイの女性と駆け落ちして生まれた少女。
金も地位も無いので、親と一緒に傭兵をやっていたこともあり、体中傷だらけ。
生傷が絶えない為、それを隠す為にカワイイ服を着るのが趣味。
自作のカワイイ服を見せびらかす為に、ウェイトレスとして東方飯店で働くようになった。
バストは66cm

誓約：三丁拳銃
恩恵/パッシブ。あなたはスキル《トリプルガンズ》を、SL1で取得している。
束縛/フリップレイに[CL×CL×10]Gを消費する。消費できない場合、《トリプルガンズ》は効果を失う。

セッション第219回 2025年10月19日20時～エスリン(CL10)
【お話ししましょう】

セッション第221回 2025年10月26日20時～エスリン(CL10)
エリンディル戦記「行楽/パラダイス/GWD本攻略開始～おぼけなんていやだ！～」聖暦1005年10月 ver1.09 session221
2025/11/08 (土) 20:00～ エリンディル戦記「魔将戦争被災復興期間ミッション消化」聖暦1005年11月 ver1.09 session226
【握手会の整理作業】(被災者の慰問講演)
【遅延理由を追え】(被災遺族の救済)
【人工野菜畑も荒らすカミキリ虫】(魔将残党の人工野菜畑も荒らすカミキリ虫)

[illegible]

| スキル名 | SL | コスト | タイミング | 射程 | 対象 | 判定 | 制限 | メモ |
|--|----|-----|-------------|----|------|------|---------|----|
| インターフィアレンス | ★ | 10 | 判定直後 | 武器 | 単体 | 命中判定 | シーン1回 | |
| 効果：対象が行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、射撃攻撃を行う。命中判定に失敗した場合、対象の攻撃は失敗となる。 | | | | | | | | |
| バーサスタイル | ★ | - | クリンナップ | - | 自身 | 自動成功 | シナリオ1回 | |
| 効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～回」のスキルのみである。 | | | | | | | | |
| アデンダム | ★ | 8 | イニシアチブ | - | 自身 | 自動成功 | 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うことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済にならない。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| アブストラクター | ★ | - | アイテム | - | 効果参照 | - | - | |
| 効果：フリップレイに装備、あるいは携帯している武器から一つ選択せよ。ただし、マジックアイテムの武器は選択できない。選択した武器に「種別：魔導銃」を追加する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。 | | | | | | | | |
| ツインギミック：弓 | ★ | | アイテム | | | | 魔導剣 | |
| 効果：取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。あなたが装備している「種別：魔導銃」の武器の「種別」に、「ツインギミック」で選択した「種別」を追加する。「種別」が追加されるだけで、他のデータは変更されないことに注意すること。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| キャリバー | ★ | - | アイテム | - | 自身 | - | - | |
| 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。 | | | | | | | | |
| ワンコインショット | 5 | 3 | DR直前 | - | 自身 | 自動成功 | 魔導銃使用 | |
| 効果：射撃攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-[SL×3](最低0)する。 | | | | | | | | |
| トリプルガンズ | 5 | - | アイテム | - | 自身 | - | - | |
| 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×5]し、「重量:9」「装備部位：双」に変更する。ただし《キャリバーガンバード》を取得できなくなる。 | | | | | | | | |
| バレットレイブ | ★ | 2 | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | 魔導銃使用 | |
| 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、その対象が行うリアクションの判定に-1Dする。 | | | | | | | | |
| AM；魔導銃 | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | 魔導銃使用 | |
| 効果：魔導銃を使用した命中判定に+1D。 | | | | | | | | |
| カリキュレイト | ★ | - | 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。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後に行動済みとなる)。 | | | | | | | | |
| バレットマーク | ★ | - | 《ワンコインショット》 | - | 自身 | 自動成功 | 魔導銃使用 | |
| 効果：《ワンコインショット》5で取得可能。《ワンコインショット》と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-15(最低0)する。この効果はシーン終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| コールゴッド：タケフツ | 4 | 6 | マイナー | - | 自身 | 自動成功 | - | |
| 効果：《セイクリッドダンス》の効果中に使用可能。使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。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。効果強度が必要な場合、SLとなる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。ただし、他の《コールゴッド：～》を取得できなくなる。 | | | | | | | | |
| セイクリッドダンス | 5 | 6 | メジャー | - | 自身 | 精神 | シナリオSL回 | |
| 効果：あらゆる判定に+1Dする。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| チャネリング | ★ | 6 | セットアップ | - | 自身 | 自動成功 | - | |
| 効果：《セイクリッドダンス》と同時に使用する。この効果により、《セイクリッドダンス》がセットアッププロセスで使用可能となる。 | | | | | | | | |
| サーチリスク | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：危機感知の判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| エリアサーチ | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：警戒行動を行うことが可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。 | | | | | | | | |
| ファインドトラップ | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。 | | | | | | | | |
| リムーブトラップ | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | - | |
| 効果：トラップ解除の判定に+1Dする。 | | | | | | | | |

プレイヤー名

所持品

[illegible]