

キャラクター名

プレイヤー名

マイク

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	11
サポートクラス	モンク	Lv.1:	ルイネーター	性別	男
称号クラス				年齢	18(1005年現)
種族	ヒューリン			境遇	紛失
出自 (効果)	冒険者			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	22	25	9	8	9	21	9	
ボーナス	7	8	3	2	3	7	3	
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0	
他修正								
能力値	10	10	5	2	3	8	3	

HP	120
MP	98
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	S1ビーストジョーズ	至近	0	14	0	0	0	0	0
左手									
頭部	刃の兜			3	-1	7			-1
胴部	テゲベックの鎧				-1	9			-1
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	警告の碧水晶								
能力値			10	0	5	0	8	8	15
スキル	【フェイス：グランアイン】【戦神の拳】		1	4					
その他	『戦士の還』			1		1			
総計(右)			11	22	4	21	8	11	16 m
総計(左)									
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	3			3	+ 2 d	冒険者セット	
トラップ解除	10			10	+ 2 d		→転移石（ライン）
危険感知	3			3	+ 2 d	ベルトポーチ	
エネミー識別	2			2	+ 2 d	異次元バッグ	キャップライト
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d		チャンピオンベルト
魔術判定					+ d	小道具入れ	
呪歌判定					+ d	→戦士の還	ポーションホルダー
錬金術判定					+ d	→炎熱の砥石	→ハイMPポーション* 3
						→流水の砥石	→万能薬* 2
						→烈風の砥石	
						→大地の砥石	ウエポンケース
現在重量：	9						
最大重量：	56	所持金：	10195	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
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]								
スラッシュブロー	3	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃ダメージに+〔(SL*)d〕する。								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動成功	カリキュレイト	
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+「CL*10」する。								
	1							
効果：								
エングレイブド	5		パッシブ		自身			
効果：プリプレイに「SL*3+1」点のEPを取得する。アフタープレイ時の時、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になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
ナイトロード	★		セットアップ		自身	自動成功		
効果：「暗闇」の効果を受けている時に有効。EPを1点消費。「暗闇」の効果を受けず、あらゆるダイスロールに+1dする。この効果は「暗闇」の効果を受ける場所から離れるか、シーン終了まで持続する。								
バッドフォーチュン	★		効果参照	20m	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。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常通り、ダイスの目を合計して算出する。								
ブレイカーブランド：白兵	★		パッシブ					
効果：白兵攻撃を選択。白兵攻撃のダメージに+3dする。ただし、「エングレイブド」で取得するEPが14点となる。								
アンデッドライフ	★		戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ1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。								
	1							
効果：								
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になる）								
	1							
効果：								
ホーミングヒット	★		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり、「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。								
	1							
効果：								

大事な人を失ったという喪失感と悲しみ。  
奪った者への怒りと憎しみ。  
そして、散り場所を求めている自分を正当化するためのいい訳。  
あらゆる感情がつぎはぎとなって彼を突き動かしている。  
相手は倒してもいずれ復活する存在なのは十二分に承知だ。  
だから、復活しても復活するたびにまた叩き潰す。  
復活したことを相手に後悔させるために。  
その為には彼自身も強くなければならないという、強迫観念にとらわれて、今日も彼は戦いに身を置く。  
亡くなった大事な人はそれを望んでいるかって？  
違う。彼自身がそれを望んでいるからだ。  
痛みを知らず死者の気持ちを代弁する偽善者の戯言は、もはや彼の耳には届かない。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チャンピオン	★		アイテム		自身			
効果：	チャンピオンベルトを1個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。							
	1							
効果：								
アームズマスタリー：格闘	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果：	武器を使用した命中判定に+1 dする。							
アイアンフィスト	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果：	武器攻撃のダメージに+【精神】する。							
ラッシュナックル	★	3	ムーブ		自身	自動成功	格闘使用	
効果：	戦闘移動、もしくは全力移動を行なう。その移動を行なった場合、攻撃の命中判定に+1 dする。また、全力移動を行なっても、マイナーアクションを行なうことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
	1							
効果：								
雷神乱舞		2	4	マイナー		自身	自動成功	シーンSL回
効果：	白兵攻撃の「範囲（選択）」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
戦神の拳		1		パッシブ		自身		格闘使用
効果：	武器を使用した命中判定の達成値に+SL、武器攻撃のダメージに+「SL*2」する。							
	1							
効果：								
クロスラッシュ	★	12	メジャー		自身	自動成功	片・双使用	
効果：	「パッシュ」による白兵攻撃を2回行なう。この「パッシュ」はコストを消費せず、「対象：単体*」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。							
アームズロジック：格闘	★		パッシブ		自身			
効果：	格闘を使用した命中判定に+1 dする。							
バイオレントヒット	★		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「ボルテクスアタック」の使用回数を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：	戦闘不能を回復し、さらに【HP】を「SL*20」点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにはならない。							
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+1 dする。							
フェイス：グランアイン	★		パッシブ		自身			
効果：	攻撃のダメージに+2する。							
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	携帯品の重量制限が「【筋力基本値】*2」する。							
ブロウストライカーⅠ	★		イニシアチブ		自身	自動成功	ウォーリア、シリア	
効果：	フェイトを1点消費。すでに使用した「ラッシュブロー」の使用回数を1増やす。							
ブロウストライカーⅡ	★		フリー		自身	自動成功	ウォーリア	
効果：	フェイトを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-1 dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
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。							
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：	【器用基本値】に+3する。							
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	【筋力基本値】に+3する。							

マイク

---

**所持品**

[illegible]