

キャラクター名

プレイヤー名

カミュ

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	12
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	サムライ	性別	男
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	師匠
出自 (効果)	傭兵			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	27	33	9	9	9	15	7	
ボーナス	9	11	3	3	3	5	2	
クラス修正	2	2	1	0	0	0	0	
他修正		2						
能力値	12	16	4	3	4	5	2	

HP	147
MP	86
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	右近左近S3	至近	-1	27				-1	
左手	右近左近	至近	-1	21				-1	
頭部	狂撃の兜S1					5	1		
胴部	狂撃の鎧					10			
補助	狂撃の籠手S1					4			
装身具	神遺剣の鞘								
	能力値		16	0	4	0	5	8	17
スキル	アクセラレーション							2	2
その他	戦王の武器飾り、リムブースト・リフレクス、リムブースト・メタル、戦士の環			3		3	1	4	
	総計(右)		15	30					
	総計(左)		15	24	4	22	7	12	19
	総計(両)		14	51					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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量：	32			
最大重量：	39	所持金：	217428	預金・借金：

	所持品
クラスアイテム：バーサーカリンク効果	異次元バッグ
	リムブースト・メタル
小道具入れ	刀魂・火
一戦士の環	転移の呪符
一狂戦士の鎖	耐毒符
一戦王の武器飾り	
一転送石：ライン	狂撃の籠手S1ー飛行のクリスタル
ーリムブースト・リフレクス	大典太S3
	ー武烈のクリスタル
キャップライト	ー武勇のクリスタル
ベルトポーチ	ー武力のクリスタル

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ランパート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラクター作成時に追加で《カバーリング》を取得する							
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]							
クロススラッシュ	★	12	メジャー		自身	自動	片、双使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》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回ずつ攻撃しても良い。								
	1							
効果：								
道具：刀魂・火x2	1		セットアップ				シーン1回	
効果：使用者の装備している「種別：刀」の武器の「攻撃力」に+10する。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。「刀魂・～」のアイテムは、合計で[所持者の《スピリット・オブ・サムライ》のSL値]まで所持可能。								
ランナー	1		ムーブ		自身	自動		
効果：	離脱を行う。また、離脱を行ってもマイナーアクションを行うことができる。							
ファストセット	★	6	ムーブ		自身	自動		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションでそのスキルは使用できない。								
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動		
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SLx3]する。ただし、あなたが行うリアクションの判定に-10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。クールダウンで-10を受けない、オーバードライブ状態で命中+10。								
ソウルヒート	1	3	《バーサーク》		自身	自動		
効果：	あなたは[狂戦士化(SL+1)]を受ける。							
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動		
効果：	ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
フルスイング	1	10	マイナー		自身	自動	シーンSL回	
効果：白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ディフェンスライン	★	15	リアクション	視界	単体	命中	双装備	
効果：対象が行った武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果：	対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない。							
トゥルーアイ	★	4	DR直後		自身	自動	刀装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[武器の攻撃力]÷2する。（スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに÷2する。）。								

【転がる岩】1/28

冒険者の傭兵として活動する中で、ダンジョンに潜った際異様な雰囲気を持った鞘を発見する。持ち帰らないといけなという気がして持って帰ると師匠に伝説の剣の鞘「神遺剣の鞘」だと教えられる。あまりにも強力な呪いに怖さを覚えながらも、神の巡り合わせで自分のところに来たと信じ、呪いを解く鍵を探るべく修行の日々を送る。

誓約

【魔を呼ぶ空鞘】

あなたは神遺剣の鞘を持っている。さまざまな偶然の果てに見つけたものだ。これが伝説の剣の鞘だということは、調べればすぐにわかった。あまりにも強力な呪いに侵されているということも。あなたには二つの選択肢があった。この鞘の呪いを解く方法を探すか、それとも命を落とすことになる前に手放してしまおうか。だが、この鞘の呪いを解くことができれば、歴史に名を残すほどの偉業となるはずだ。

・恩恵

アイテム。あなたは神遺剣の鞘を取得している。

・束縛

鞘の呪いは隙あらばあなたの命を奪おうとしてくる。あなたが何らかの判定でファンブルした場合、あなたは[CLx5]点のHPロスと[威圧]を受ける。

【ゴヴァノンの鉄槌】

あなたの手元には一振りの鉄槌がある。協力はマジックアイテムのようで、このハンマーで叩けばどんな柔らかな金属も鉄より硬く丈夫になる。まるで神話に出てくるゴヴァノンの鉄槌のように。しかし、あなたが手に入れた時、鉄槌は妖魔の呪いを受けていた。妖魔の呪いに詳しい神官によれば、この呪いはこの鉄槌が打ったすべてが邪悪な武器を破壊することができれば解除できるかもしれないというのだが。

・恩恵

アイテム。あなたはゴヴァノンの鉄槌を取得している。

[illegible]

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：								
ハイパーゲイン	★		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
アームズマスタリー：刀	1		パッシブ		自身		刀使用	
効果：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《アームズマスタリー：～》を同時に適用できない。								
アームズロジック：刀	★		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果：取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《アームズロジック：長剣》のように記述し、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：～》を同時に適用できない。								
クールラーニング	★		パッシブ		自身			
効果：《バーサーク》の「あなたは行うリアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。								
オーバードライブ	★		パッシブ		自身			
効果：《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加する。								
ツインウェポン	★		パッシブ		自身			
効果：武器を「左手」「右手」にそれぞれ装備している時に有効。その武器の「命中修正」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」のひとりの武器として扱う。「種別」は双方をそなえ、「攻撃力」「射程」はどちらを使用しても良い。二つの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
フリンジスイング	★		パッシブ		自身			
効果：【狂戦士化】を受けている時に有効。白兵攻撃の命中判定に+1Dする。								
フリンジマスタリー	★		パッシブ		自身			
効果：【狂戦士化】を受けている時に有効。「タイミング」が「ムーブアクション」「マイナーアクション」「メジャーアクション」のコストに-1（最低1）する。								
アップデート	★		パッシブ		自身			
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+5する。器用								
アクセラレーション	★		パッシブ		自身			
効果：【行動値】と【移動力】に+2する。								
エンジニア	★		パッシブ		自身		アーシアン	
効果：【器用】に+2する。								
	1							
効果：								
スピリット・オブ・サムライ	2		アイテム		自身			
効果：「種別：刀」の武器をSL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。								
スロットプラス	3		アイテム		自身			
効果：《ガンスミス》《スピリット・オブ・サムライ》で取得する武器を5武器にする。スロットの数はSLとなる（最大3）。ただし、マジックアイテムは1個まで）。ただし、《スピリット・オブ・サムライ》で取得した刀は値しかS武器にできない。また、この武器に嵌め込んだクリスタルはアフターブレイに失われる。								
バルテクスアタック	★		効果参照		自信	自動	ウォリア、シリア	
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+[CLx10]する。								
デストロイヤー	1		パッシブ		自身			
効果：オブジェクトを破壊するときのダメージに +2Dする。ただし、破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない。								
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	自動	シリア	SL回
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に+2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はターン終了まで持続する。								
ー	1							
効果：								
ー	1							
効果：								
アースノウレッジ	1		パッシブ		自身			
効果：あなたは「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスが対応するクラスでなければならない。								
ランナー	1		ムーブ		自身	自動	アーツ、シリア	
効果：離脱を行う。また、離脱を行ってもマイナーアクションを行うことができる。								

力≡ユ

[illegible][illegible]