

キャラクター名

プレイヤー名

鳩羽 静莉

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	19
サポートクラス	バートル	Lv.1:	ニンジャ	性別	♀
称号クラス				年齢	15(1003年時)
種族	アーシアン			境遇	転移表(召喚)：階段
出自 (効果)	特異表(召喚)：強敵			目標	目的表(召喚)：平和

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	31	10	36	9	30	7	11	
ボーナス	10	3	12	3	10	2	3	
クラス修正	2	3	2	0	0	1	0	
他修正			12		3		-1	
能力値	12	6	26	3	13	3	2	

HP	219
MP	122
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	紫電剣[S1:武烈]	至近	-1	19				-1	
左手	紫電剣[S1:精霊・光]	至近	-1	16				-1	
頭部	ムガ＝モリの頭巾[S1:敏捷]					5	2		
胴部	黒のセーラー服					20			
補助	ムガ＝モリの手袋					3			
装身具	ムガ＝モリの爪								
	能力値		6	0	26	0	3	39	17
スキル	ライトニングライド(ムガモリ三種込)							(17)	(17)
その他	戦士の魂 戦士の武器飾り リムブースト・リフレクス スマートフォン 陸マグロ					1		5	(20)
	総計(右)		5	19					
	総計(左)		5	16	26	29	5	42	17
	総計(両)		4	35					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	13			13	+ 2 d	
トラップ解除	6			6	+ 2 d	
危険感知	13			13	+ 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：	6	
最大重量：	79	所持金：38835 預金・借金：

所持品	
異次元バッグ	転送石：ライン
ベルトポーチ	スマートフォン
スポーツバッグ	幸運のストラップ
キャップライト	
	クーラーボックス
小道具入れ	
戦士の環	ポーションホルダー
戦王の武器飾り	蘇生薬
ムガ＝モリの角笛	ハイMPポーション*4
人技の書	
リムブースト・リフレクス	陸マグロ

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
バッシュ	1	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]							
バルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	武器攻撃と同時使用。その攻撃を「対象：単体※」にし、与ダメ+[CL*10]							
AM：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣装備	
効果：	武器の命中に+1D							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス持続。							
	◇							
効果：								
イメージボディ	3	5	セット	-	自身	魔術判定	-	
効果：	回避判定の達成値に[SL*3]。CT時：コスト0ラウンド持続。							
ミラーアタック	★	-	判定の直後	-	自身	自動成功	-	
効果：	:Ft3点消費。攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を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、クリティカルになる。							
	◇							
効果：								
アキュートアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	攻撃の命中判定に使用する能力を[感知]に変更する。							
	◇							
効果：								
ゴッドシャード	3	-	判定の直後	-	自身	自動成功	アーツ判定1回	
効果：	:Ft1点消費。メジャーアクションで行なう判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに変更する。クリティカルによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目の数にかかわらず、そのダイスロールに+10する。							
オーソリティ：アーケンラヴ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	対象が攻撃の命中判定を行なう直前に使用する。その判定に+2Dする。							
ブレイブソウル	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	:未行動、行動済みにかかわらず、メインプロセス1回行なう。このメインプロセスで行動済にならず、メインプロセス終了時にあなたの【HP】は0となる。							
	◇							
効果：								

初期1%購入：スマートフォン(100G)幸運のストラップ(100G)クーラーボックス(200G)スポーツバッグ(100G)

元いた世界の学園で風紀委員をしていた娘、裏ではエージェント的な活動もしており様々な事件を解決していた。面倒見がはよく基本優しいが学園では校則違反、迷惑行為、秩序を乱す行為を一切許さない「鬼の風紀委員」と言われていた。ある時、大きな怪我を折ってしまいしばらく入院後病院から出ようと階段を降りたらエリンへきてしまっていた。しばらくの間困惑していたが、この世界にも困ってる人たちがいると気づき一人元の世界と同じ活動をしはじめた。怪我をおった際に体の一部を機械化しており、まだ本調子ではないらしい。

・誓約
「伝説の武具」
【恩恵】アイテム。あなたは伝承武具をひとつ取得する。[継承][伝承][宿命][特徴][呪詛]は、取得時に選択したものとなる。
【束縛】あなたが恩恵で得た伝承武具を装備していない場合、以降、あなたが行なうあらゆる判定に-1Dする。
(基本構成・状況により変化)
《黒のセーラー服》「種別：服」
【重量：4】[物理防御：CL+1]
クラス制限：-
【継承：友情】重量に+2 敏捷に+1
【伝承：死神の武具】パッシブ。攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス増加に加えて、さらにダメージに+[CL/3+2]Dする。
【宿命：正義】
【呪詛：吸着性】

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハードワイヤード：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得したとき【幸運】以外の能力を一つ選択。その能力に+2 【幸運】に-1する。								
リブート	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイト1点使用。戦闘不能直後に使用、戦闘不能を回復し【HP】を1点まで回復する。未行動の場合行動済みにならない。								
サイバーアイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【感知】に+1。【暗闇】によるペナルティ無効。								
	◇							
効果：								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
	◇							
効果：								
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：「炎果」に「フェイトをn点消費」（nには数字が入る）とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につき【MP】10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイトすべてを【MP】で消費すること。ただし、「分業：ロール」スキルには効果を発揮しない。								
	◇							
効果：								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【行動値】と【移動力】に+(SL*2+2)								
ライドマニューバ	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：回避判定+1D								
ウィンドアタック	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
イクストリアン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【敏捷】判定と【感知】判定の達成値に+2								
	◇							
効果：								
アームズロジック：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣装備	
効果：武器の命中に+1D								
ハイバルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに+[SL*4]								
クロススラッシュ	★	12	メジャー		自身	自動成功	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回ずつ攻撃してもよい。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スマッシュ》1で取得可能。武器攻撃のダメージに+[筋力]								
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：既に使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
ツインウェポン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を右手と左手にそれぞれ装備しているときに有効。その武器の命中修正、行動修正を合計し、装備部位：双方の武器として扱う。種別は両方を兼ね備え、攻撃力、射撃はどちらを使用してもよい。ふた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。								
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：自身の戦闘不能を回復し、HPを[SL×20]にする。未行動だった場合、行動済みにならない。								
バトルコンプリート	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
	◇							
効果：								

[illegible][illegible]

鳩羽 静莉

[illegible][illegible]