キャラクター名
アステル=シーラ=セラフィエット

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	28
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	25
種族	ヒューリン			**境遇**	秘密
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	39	42	9	9	39	12
ボーナス	5	13	14	3	3	13	4
クラス修正	1	2	1	0	1	3	0
他修正		1	1			1	
能力値	6	16	16	3	4	17	4

HP	259
MP	243
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	ガンパード	10m	0	46	0	0	0	0	0
左手									
頭部	黒縁のメガネ				1	29			
胴部	聖光のローブ					10	15		
補助	クイックバンドS3							2	1
装身具	太陽の寵愛								
能力値			16	0	16	0	17	20	11
スキル	スペシャライズ、ウエポンフォーカス、カスタムガン（命中60）、コンバットマスタリー、マジックアーマー、※ウィンドレイブン		13	10		2	1		※15
その他	リムブースト・メタル、リフレクス、クイックホルスター					2	2	4	
総計(右)			29	56	17	43	35	26	12 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	3 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	ウエポンケース
冒険者セット	・ネコパンチハンマー
ポーションホルダー	ステルスケース
・グレートHPポーション	・フラタビティ
・グレートHPポーション	サイクルドロップ
・グレートHPポーション	
・グレートMPポーション	小道具入れ
・グレートMPポーション	・クイックホルスター
	・リムブースト・メタル
クイックケース	・リムブースト・リフレクス
・ミラーエッジ	・幸運のストラップ

現在重量：	24		
最大重量：	26	所持金：	545053
		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							
ハンマーストライク	5	3	メジャー	武器	単体	命中判定	打撃	
効果：	武器攻撃。+[(SL)]D。クリティカル：ダイスロール増加。							
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象が受けるダメージを０にする。							
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL×３]点回復する。クリティカル：ダイスロール増加。							
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	《ヒール》を同時に使用する。この効果により、《ヒール》をイニシアチブプロセスに使用可能となる。							
	★							
効果：								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	回避判定に＋１D							
スペシャライズ：魔導銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	命中＋[SL]。ダメージ＋[SL]。							
ウエポンフォーカス：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	武器攻撃のダメージに＋５する。							
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果：	「右手」と「左手」に武器を装備して、装備部位：双とする。宣言を必要とする効果は同時に使用できない。							
ナイフパリー	★	3	DR直後	-	自身	自動成功	短剣・双・防御中1回	
効果：	ダメージ軽減。物理ダメージのダメージを－[あなたが装備している武器攻撃力の合計]する。							
	1							
効果：								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	なし	-	
効果：	キャリバーを一個取得する。攻撃力[CL+3]							
キャリバーガンパード	5	なし	アイテム	なし	効果参照	なし	-	
効果：	攻撃力+[SL×３]、装備部位：双、重量を６にする。							
カスタムガン	★	-	アイテム	-	自身	なし	-	
効果：	攻撃：0、命中：6。命中修正と攻撃力に、[SL×２]点まで自由に振り分ける。（最大６、最小０）							

ギルド「這い寄る爆発寸前な旋風の堕落しかけた双紫猫団」所属
略して「ハバセ・ダ・ダーン」

ガンパードの攻撃力算出。CL＋３＋SL×３　（現在：２８＋３＋５×３　＝　４６）

ガルドミラ（現在使用不可）
種別：魔導銃。命中+[【幸運】]、攻撃+[CL+【精神】+『キャリバーガンパード』のSL×３]、射程15m。重量:10。パッシブ：ダメージを与える度に、HPMPを２点回復する。

ガンパード
攻撃力。CL＋３＋SL×３＋２D+バニシュ＋スペシャライズ＋ウエポンフォーカス＋カスタムガン
２８＋３＋１５＋２D+１５＋５＋５＋２＝７３＋２D
全力攻撃。エクシード＋ファニング＋パニッシャー＋ハイパニッシャー＋キャリバーブースター
７３＋２D+３０＋（５体まで）＋３９＋１０＋７＝１５９＋２D
魔法攻撃。マジックバレット＋ファニング＋パニッシャー＋ハイパニッシャー＋キャリバーブースター
７３＋２D+２＋３９＋１０＋７＝１３１＋２D（無属性魔法）
命中。器用＋２D+マスタリー＋スペシャライズ＋コンバットマスタリー＋カスタムガン＋神の戦士＋コーデックス
１６＋２D+１D+５＋２＋４＋５＋１＝３３＋３D

フラタビティ
攻撃力。CL＋９＋２D+（バニシュパワー）
２８＋９＋２D+１５＝５２＋２D

キャラクター名

アステル=シーラ=セラフィエット

プレイヤー名

所持品			
・祝福の花			
心身の章			
矢筒			
・キャリバーブースター×5			
プロヴァルディアワイン			
毒消し			
毒消し			
グレートHPポーション			
グレートHPポーション			
グレートMPポーション			
子ドラゴン（風竜の鱗）			
メガネ（継承武具）			
スカイアイ			
ウィンドレイブン			
遺跡の地図			
ドレスブック			
烈風の砥石			
炎熱の砥石			
障壁結界印			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マスタリー：魔導銃	★	なし	パッシヴ	なし	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：命中判定に＋１Ｄ								
カリキュレイト	★	-	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	シーン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。								
インパクトショット	★	3	ﾑｰﾌﾞｱｸｼｮﾝ	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[ノックバック(2)]を与える。この効果は、メインプロセス終了まで持続する。								
デスターゲット	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：武器攻撃ダメージに＋【敏捷】する。								
マジックバレット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：射撃攻撃ダメージ＋[SL×2]し、<無>属性の魔法ダメージに変更する。メインプロセスまで								
ファニング	3	5	メジャー	武器	効果参照	命中判定	魔導銃使用	
効果：射程内のSL+1を選択して射撃攻撃。クリティカルでダイスロール増加								
カウンターショット	★	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。それに対し、魔導銃で命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
バレットレイブ	★	3	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。攻撃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。								
ラストリゾート	★	-	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。エンゲージしている場合、白兵攻撃になる。								
	1							
効果：								
インペレイティブ	★	12	セットアップ	-	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを二つ使用できる。この時に同じスキルを連続して使用できない。								
オース	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：命中判定+1D。ラウンド終了時まで持続。								
バニシュパワー	5	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージに+[SL×３]する。								
パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：ダメージに+[【精神基本値】]する。								
ハイパニッシャー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：パニッシャーの効果に＋１０。								
ホーリーヒット	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：《ハンマーストライク》による白兵攻撃を2回行う。この《ハンマーストライク》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。								
マイティストライク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :選択：魔導銃。《ホーリーヒット》で使用する《ハンマーストライク》を魔導銃でも使用できる。この《ホーリーヒット》は「コスト」＋４する。								
ディグニティ	1	10	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	20m	範囲（選択）	精神	-	
効果 :対象の【精神】と対決を行う。判定の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象が行うあらゆる判定に-1Dする。この効果は体操がマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了時まで持続する。								
ハイディグニティ	1	6	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：《ディグニティ》を同時に使用する。								
	★							
効果：								
ムービングセット	★	3	ﾑｰﾌﾞｱｸｼｮﾝ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：戦闘移動を行う。その移動終了後、「タイミング：ムーブアクション」のスキルをひとつ使用する。								
	1							
効果：								

キャラクター名

アステル=シーラ=セラフィエット

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
ポイズンアップル	5	-	DR直前	10m	単体	自動成功	-	
効果：所持金を60G消費する。攻撃のダメージに＋[SL×３]する。								
オイントメント	★	-	メジャー	至近	単体	知力判定	-	
効果：所持金を100G消費。対象が行うあらゆる行為に＋１Dする。この効果はラウンド終了時まで持続する。クリティカル：G消費なし。								
スピードエイド	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：メジャーアクション」のヒーラーのスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがセットアッププロセスで使用可能となる。								
スティミュラント	★	-	《オイントメント》	-	自身	自動成功	-	
効果：オイントメントの効果を、「所持金を200G消費。対象が行うあらゆる行為に＋１D、攻撃のダメージに＋１Dする。この効果はラウンド終了時まで持続する。」に変更する。								
	1							
効果：								
マイティファイター	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：使用する際に武器の種別から一つを選択せよ。あなたの取得している<アームズマスタリー：～~>ひとつの種別を、選択した種別に変更する。この効果は、マイナーで解除するかシーン終了時まで持続する。								
パワーダウン	★	10	リアクション	武器	単体	命中判定	双装備、シーン1回	
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。さらに対象に[CL×５]点のHPロスを与える。								
アレンジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択：ファニング。SL上限を＋１する。								
ワイドスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃の対象が2体以上の時に有効。命中判定に＋１Dする。								
コーデックス	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：選択：パラディン。コーデックスを取得する。シーン終了時に失われる。								
マインドマスター	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回、シーンSL回	
効果：《コーデックス》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを使用する。								
コーデックスアビリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	コーデックス携帯	
効果：選択：器用、精神。能力値に＋１する。								
ブーメランショット	3	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：射撃攻撃は完全遮蔽や部分遮蔽の影響を受けない。さらに、この射撃攻撃に対するリアクション判定に-2D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：								
小さな奇跡	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果：メジャーアクションで行う判定を行ったあとで使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目が2個以上になればクリティカルとなる。このパワーは自身を選べない。								
神の戦士	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器の命中判定に＋５、魔術判定に＋５。								
	1							
効果：								
エソテリカ：パラディン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：パラディンのスキルのコストに□２<最低１>する。								
コンバットマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃の命中判定の達成値＋２する。								
	1							
効果：								
スタイル：ザ・ラウンド	1	3	効果参照	-	自身	自動成功	両手剣使用、シナリオSL回	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象が行うリアクションの判定に□１Dする。								
	1							
効果：								

キャラクター名

アステル=シーラ=セラフィエット

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
風竜の鱗	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回、魔導銃	
効果： 判定の直前に使用可能。魔導銃装備時使用可能。あなたが行う判定に+1Dする。この効果はシナリオに1回使用できる								
目利き：技術	2	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： あなたがドロップ品ロールを行なった時、ドロップ品ロールの結果に+(SL×2)+2する。シーンに1回使用できる。								
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 様々な国や街の概要、歴史、人物に関する事柄について、知っているかどうか【知力】判定に＋１する。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果： 10の器用判定。戦闘不能PLをHP１にして蘇生。そのターン、対象者は行動できない。								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 分類：動物、魔獣のエネミーと意思疎通ができる。								
フェイス：エンセスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【幸運】判定+1								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 精神基本値+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 器用基本値+3								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値+1、器用基本値+１、敏捷基本値+１								
エグゼキューターⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイト１点消費。【精神】＋３する。シーン終了時まで持続。								
エグゼキューターⅡ	1	-	ﾌﾘｰｱｸｼｮﾝ	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイト１点消費。武器攻撃のリアクション判定に□１Dする。メインプロセス終了時まで持続。								
エグゼキューターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイトを１点消費する。その攻撃で与えるダメージは貫通ダメージになる。								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 幸運基本値＋３								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	-	
効果： ポーションを使用できる。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： HP最大値に＋CL								
ウエポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果： 現在装備している武器を携帯品にし、携帯品の武器を装備する。								
ホームランド：エルーラン	1	-	パッシブ	-	自身	-	シーン1回	
効果： エルーランで情報収集判定を行った直後に使用する。その判定を振りなおす。								
ロイヤルノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 様々な王侯貴族に関する事柄について、知っているかどうか【知力】判定に＋１する。								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン１	
効果：対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」の時に有効。対象の【精神】と対決を行う。この対決に勝利した場合、対象を行動済みにする。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 交渉や説得などの【精神】判定に＋１Dする。								

キャラクター名

アステル=シーラ=セラフィエット

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
ダンジョンマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ミドルフェイズのダンジョンシーン、かつ戦闘以外の時に有効。あらゆる行為判定の達成値に＋１する。								
ホースマンシップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 回避判定の達成値に＋１する。								
フライトマニューバー	1	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果： 回避判定の達成値に＋１する。								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定	シーン１	
効果：落下によるダメージロールの直前にしようする。落下によって受けるダメージを０に変更する。落とし穴や穴、騎乗状態や同乗状態で[スリップ]を受けた時のダメージにも使用できる。クリティカル：コスト０。								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】に＋２、【魔法防御力】に＋１する。								
ネメシス	1	12	メジャー	0sp	十字(選択)	命中	打撃、シナリオ1回	
効果： 白兵攻撃を行う。＜光＞属性の魔法ダメージ。								
マジックキャンドル	1	6	メジャーアクション	効果参照	効果参照	魔術判定	-	
効果：エリアの明度を２、もしくは３にする。また、フリーアクションで使用することで再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度よりも低い値には変更できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に＋１Ｄする。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するいアクションとして行う【精神】判定に＋１Ｄする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								