

雷鳴の短銃

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	3			
防御	7			
回避	9			
神秘	9			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①木精霊の間 自身のHPを-4し、[攻撃判定X以上]を自身のみ同数値の[神秘判定X以上]の達成に変更する。

②雷鳴閃光弾 自身のHPを-3し、このシーン中は[回避判定]の達成値を-2する。(回避判定16以上を求められていた場合、全ての探索者は回避判定を14以上で成功。)

月の盾

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	8			
防御	14			
回避	5			
神秘	1			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①歪なる癒し 自身のHPを-2し、[1D]で出た数値分、指定した探索者のHPを回復させる。

②因果逆行の盾 自身のHPを-6し、このシーン中にある次の[回避判定]を自身のみ1度だけダイスを振らずに、無条件で成功にする。

黒鉄の直剣

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	9			
防御	9			
回避	7			
神秘	3			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①ナイトメア 自身のHPを-3し、このシーン中は自身の各判定時に出る数値に+2する。

②暗礁一闪 自身のHPを-3し、[1D]で出た数値分をこのシーン中は自身の[攻撃判定]時に出る数値に加算する。

炎鬼の大太刀

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	3			
防御	9			
回避	7			
神秘	9			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①火精霊の深淵 自身のHPを-5し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数に+3する。

②刹那の炎鬼化 自身のHPを-2し、[1D]で出た数値分をこのシーン中は自身の[神秘判定]時に出る数値に加算する。

LEGACY CODE

WEAPON CARD

攻撃：物理的な力、通常の敵に有功
防御：探索者のHPに関わるもの
回避：敵からの攻撃をかわす技術
神秘：特殊な力、人智を超えた敵に有功

雷鳴の短銃

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	3			
防御	7			
回避	9			
神秘	9			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①木精霊の間 自身のHPを-4し、[攻撃判定X以上]を自身のみ同数値の[神秘判定X以上]の達成に変更する。

②雷鳴閃光弾 自身のHPを-3し、このシーン中は[回避判定]の達成値を-2する。(回避判定16以上を求められていた場合、全ての探索者は回避判定を14以上で成功。)

月の盾

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	8			
防御	14			
回避	5			
神秘	1			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①歪なる癒し 自身のHPを-2し、[1D]で出た数値分、指定した探索者のHPを回復させる。

②因果逆行の盾 自身のHPを-6し、このシーン中にある次の[回避判定]を自身のみ1度だけダイスを振らずに、無条件で成功にする。

黒鉄の直剣

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	9			
防御	9			
回避	7			
神秘	3			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①ナイトメア 自身のHPを-3し、このシーン中は自身の各判定時に出る数値に+2する。

②暗礁一闪 自身のHPを-3し、[1D]で出た数値分をこのシーン中は自身の[攻撃判定]時に出る数値に加算する。

炎鬼の大太刀

HP

29

25

20

15

10

5

1

(合計28点)(合計3点) Ⅱusthinasuke(ghinasuke0914)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	3			
防御	9			
回避	7			
神秘	9			

HP

10 + 防御合計値 =

※HPは探索中、自動回復せず引継がれる。
※HPは上限以上回復することはない。
※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

武器スキル Ⅱ判定(ダイスを振る)前、1シーン中に各1回ずつ使用可能

①火精霊の深淵 自身のHPを-5し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数に+3する。

②刹那の炎鬼化 自身のHPを-2し、[1D]で出た数値分をこのシーン中は自身の[神秘判定]時に出る数値に加算する。

LEGACY CODE

WEAPON CARD

攻撃：物理的な力、通常の敵に有功
防御：探索者のHPに関わるもの
回避：敵からの攻撃をかわす技術
神秘：特殊な力、人智を超えた敵に有功