

異邦の炎太刀

HP 29

(合計28点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	9			
防御	6			
回避	8			
神秘	5			

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。

地鳴りの大斧

HP 29

(合計29点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	9			
防御	10			
回避	6			
神秘	4			

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。

氷結の銀弓

HP 29

(合計27点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	7			
防御	6			
回避	7			
神秘	7			

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。

雷鳴の魔杖

HP 29

(合計28点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	3			
防御	7			
回避	7			
神秘	11			

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。

遺物

HP 29

(合計25点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃				
防御				
回避				
神秘				

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。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [名も無き闇]: 自身のHPを [-X] し、自身の判定時に出る数値に [+X] する。(Xの値はシーン毎に自由)
- ② [異界の遺物]: 自身のHPを -5 し、[1D] で出た数値分、自身のHPを回復させる。
- ③ [共振覚醒]: 指定した探索者のHPを [-X] し、自身のHPを [X分] 回復する。(Xの値はシーン毎に自由)

※ゲーム開始前にどれか2つのスキルを選択しチェックする。以降はその2つしか使用できない。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [陽の間]: 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 [熱新波]: 自身のHPを -4 し、[神秘判定] を自身のみ 2D+[攻撃合計値] の数値にする。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [一時的電化]: 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 [鉱石精霊の間]: 自身のHPを -6 し、[神秘判定] を自身のみ 2D+[防御合計値] の数値にする。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [水精霊の間]: 自身のHPを -2 し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に +1 する。
- ② [退魔の援護]: 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値に +3 する。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [木精霊の間]: 自身のHPを -5 し、[攻撃判定] を自身のみ 2D+[神秘合計値] の数値にする。
- ② [癒しの波長]: 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。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [人の可能性]: 自身のHPを -4 し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に +2 する。
- ② [月の観測領域]: 自身のHPを -3 し、[1D] で出た数値分、指定した探索者のHPを回復させる。

業火のフランベルジュ

HP 29

(合計28点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	8			
防御	5			
回避	5			
神秘	10			

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。

冒涇的チェーンソー

HP 29

(合計28点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	11			
防御	7			
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。

狩猟部隊の銃

HP 29

(合計27点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	6			
防御	4			
回避	11			
神秘	6			

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。

怒魂のドリルパンツァー

HP 29

(合計29点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	10			
防御	15			
回避	4			
神秘	0			

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。

月華の二太刀「Code:CROWD -F-」

HP 29

(合計30点)(合計3点)

能力	基本値	個性値	成長	合計
攻撃	8			
防御	7			
回避	7			
神秘	8			

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。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [火精霊の間]: 自身のHPを -5 し、このシーン中は自身の各判定時に出る数値に +4 する。
- ② [一時的炎鬼化]: 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 [神秘判定] 時に出る数値に加算する。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [攻戦断罪]: 自身のHPを -4 し、[1D] で出た数値分をこのシーン中は自身の各判定時に出る数値に加算する。
- ② [鉱石精霊の間]: 自身のHPを -6 し、[神秘判定] を自身のみ 2D+[防御合計値] にする。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [刹那の反撃]: 自身のHPを -1 し、[1D] を振り出した数値が [6] の場合、このシーン中は自身の判定時に出る数値に +6 する。
- ② [水刃泡液弾]: 自身のHPを -4 し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に +3 する。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [第一機構-雷撃-]: 自身のHPを -5 し、[神秘判定] を自身のみ 2D+[攻撃合計値] にする。
- ② [第二機構-射突-]: 自身のHPを -10 し、このシーン中は自身の各判定時に出る数値に +10 する。

スキル (判定前1シーンに1回使用可能、そのシーン中のみ適応。)

- ① [人の可能性]: 自身のHPを -4 し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に +2 する。
- ② [月の観測領域]: 自身のHPを -3 し、[1D] で出た数値分、指定した探索者のHPを回復させる。