

キャラクター名

プレイヤー名

ドレイク

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	15
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	20才
種族	ヒューリン			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	王侯貴族			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	24	23	21	9	24	17	9	HP160
ボーナス	8	7	7	3	8	5	3	MP105
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0	フェイト6
他修正								
能力値	11	10	8	3	8	6	3	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ブレイズエッジ	至近	-1	13	0	0	0	-1	0
左手	ミスリルシミター	至近	0	12	0	0	0	-1	0
頭部									
胴部	ホーリーブレスト					10	1		-2
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	ファイターズジュエル		2						
能力値			10	0	8	0	6	16	16
スキル			6	2					
その他									
総計(右)			17	15	7	17	8	14	13m
総計(左)			18	14					
総計(両)			17	27					
ダイス数			4 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	8			8	+ 3 d	冒険者セット	ヒュドラの頭
トラップ解除	10			10	+ 2 d	ハイHPポーションx4	
危険感知	8			8	+ 3 d	ハイMPポーションx2	ウェポンホルダー
エネミー識別	3			3	+ 2 d	ポーションホルダー	
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	透明な布状のもの	
魔術判定	3			3	+ d	礼服	
呪歌判定					+ d	万能予防薬	
錬金術判定					+ d	ベルトポーチ	
						氷長石	
						氷の花	
						雪花石膏	
現在重量： 14							
最大重量： 26							

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								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+[(SL)D]								
バーサーク	5	3	マイナー	ー	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃ダメージに+ [SLx3]。リアクションに-1D。								
アームズマスタリー：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「種別：長剣」を使用した命中判定に+ 1 D								
ウェポンルーラー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を使用した命中判定に+ [SL+1]								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：「対象：単体＊」に変更。ダメージに+〔CLx10〕								
ファーストストライク	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中判定で1個でも6の目が出た場合、その攻撃はクリティカルとなる。処理は通常通りに行い、命中判定がクリティカルするか、シーン終了まで持続する。								
スラッシュブロウ	3	3	ダメージロール直前	ー	自身	自動成功	シーン1回	
効果：ジロールの直前にダメージロールに+〔(SLx2)D〕する。								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《バーサーク》の「リアクションに-1D」を受けない。								
バイオレントアタック	1	7	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：白兵攻撃のダメージに+ [攻撃に使用した武器一つの重量]する。								
ストライクバック	3	4	リアクション		単体	命中判定	シーン3回	
効果：対象が行なった白兵攻撃に対して、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、対象に[CLx5]のHPロスを与える。ただし対象の攻撃は自動的に命中する。								
ツインウェポン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：両手に持った武器の「命中修正」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」の一つの武器として扱う。「種別」は両方を備え、「攻撃力」「射程」はどちらを使用してもよい								
クロススラッシュ	1	12	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：「装備部位：片、双」の武器を装備している時のみ使用可能。《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＊」に変更。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象に1回ずつ攻撃しても良い。								
アームズロジック：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「種別：長剣」を使用した命中判定に+ 1 D								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：メインプロセスで行う白兵攻撃のダメージでは、使用している武器ひとつの攻撃力を2倍にして算出する。								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ツインアーツ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：《フルスイング》のタイミングに使用。《ツインウェポン》で同じ種別の武器を装備している時、その武器のダメージに〔《ツインウェポン》で攻撃力として選択していない武器の攻撃力〕する。								
エソテリカ：ウォーロード	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「ウォーロード」のスキルのコストを-2する。								
ビルドアップフォース	4	5	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：武器攻撃のダメージに+20する。シーン終了まで持続。								
ディフレクション	3	6	リアクション	視界	単体	命中判定	-	
効果：射撃攻撃、魔法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。勝利した場合、自分への攻撃は失敗となる。								
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《バーサーク》のスキルに「武器を使用した命中判定に+1Dする。」を追加する。								
アスレチック	1		パッシブ					
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D								
ヒストリー	1		パッシブ					
効果：歴史的な事柄に対しての【知力】判定に+1D								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：【敏捷基本値】に+3。								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ探知の判定に+1D								
ファーストエイド	1		パッシブ					
効果：戦闘不能の対象に難易度10の【器用】判定。成功した場合、戦闘不能を回復し【HP】を1にする。								
シックスセンス	1		パッシブ					
効果：奇襲攻撃を受けた時、判定にペナルティを受けずリアクションできる。								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：危険感知の判定に+1D								
デストロイヤー	1		パッシブ					
効果：オブジェクトを破壊するときのダメージに+2D								
ビジランテ	1		パッシブ					
効果：隠密状態のキャラを発見、もしくは発見しようとする対象との【感知】判定対決に+1D								
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果：【感知基本値】に+3。								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：【筋力基本値】に+3。								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果：【器用基本値】に+3。								
フェイス：グランアイン	1		パッシブ					
効果：攻撃のダメージに+2。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								