キャラクター名: アラド

プレイヤー名:

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	30
種族	ドゥアン			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	騎士			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	22	12	9	6	9	21	7
ボーナス	7	4	3	2	3	7	2
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	9	6	4	2	3	8	2

HP	101
MP	66
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	千両兼定	至近	-1	14	0	0	0	0	0
左手	ボーンシールド		0	0	0	8	0	-2	0
頭部	ゴールドヘルム				-1	6			
胴部	アークィバスアーマー				-1	11			-2
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	金剛の鞘					3			
能力値			6	0	4	0	8	7	14
スキル						19	16		
その他	金剛の鞘					3			
総計(右)			5	14	1	55	24	5	12 m
総計(左)			6	0					
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量：	0		
最大重量：	44	所持金：	650
		預金・借金：	100

スキル名	**SL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**制限**	**メモ**
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-	1	
効果：	有角族、作成時に最大HP+5							
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中	5	
効果：	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
レジストエレメント	3		パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	魔法防御ＳＬ*3＝9							
ハードマッスル	3		パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	物理防御ＳＬ*3＝9							
カバーリング	1	2	ダメージロール直後	至近	単体	自動成功	1	
効果：	メインプロセスに1回カバーリング可							
オートガード	3		パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	物理防御ＳＬ*2＝6、魔法防御+ＳＬ＝3							
カバームーブ	1	4	カバーリング	20m	自身	自動成功	3	
効果：	カバーリング射程を20mに変更。１シーンにＳＬ回							
ボルテクスアタック	1		武器攻撃と同時	-	自身	自動成功	1	
効果：	「対象：単体」ＣＬ×10＝70。１シナに１回							
トゥルーアイ	1	4	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	1	
効果：	受ける予定のダメージ-(刀の攻撃力/2)＝7							
スピリットオブサムライ	1		アイテム	-	自身	-	5	
効果：	刀を1個入手							
アセティック	★		パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	魔法・物理防御+3							
アームズマスタリー：刀	1		パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	刀の命中に+1Ｄ							
ソウルバスター	1	-	ダメージ受けた直後	攻撃した対象	単体	自動成功	1	
効果：	受けたダメージ分相手にダメージを与える							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	所持重量制限：筋力基本値*2							
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力判定+1Ｄ							

キャラクター名：アラド

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
ベアアップ	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：リアクション精神判定+1Ｄ								
サクセション	1	–	アイテム	–	自身	–		
効果：対象：千両兼定の攻撃力+1								
バイタリティ	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：ＨＰ+ＣＬ＝7								
フェイス：ゴヴァノン	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：物理・魔法防御+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：精神	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：精神基本値+3								
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：								
効果：								