キャラクター名
ジークリート=ハルトマン

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	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	
種族	ドゥアン			**境遇**	没落
出自（効果）	騎士			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	19	16	13	6	7	9	10
ボーナス	6	5	4	2	2	3	3
クラス修正	2	2	2	0	0	0	0
他修正							
能力値	8	7	6	2	2	3	3

HP	87
MP	53
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ヘビーエストック	至近	-1	17	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	キュイラス				-1	12			0
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	専心のアミュレット		1	1					
能力値			7	0	6	0	3	8	13
スキル			1D						
その他				1		1			
総計(右)			9	19	4	20	2	6	12 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション[1]	理力符（水）[1]
HPポーション[1]	調理器具［3]
HPポーション[1]	戦士の環［1]
HPポーション[1]	バックパック[0]+5
MPポーション[1]	ベルトポーチ[0]+2
MPポーション[1]	ポーションホルダー［0]
MPポーション[1]	
MPポーション[1]	
MPポーション[1]	
ハイHPポーション[1]	
冒険者セット[5]	

現在重量： 15		
最大重量： 45	所持金： 1000	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**
ウィング	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果： 天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
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]								
アームズマスタリー（両手剣）	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 選択された武器種の命中判定+1D								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動	5	
効果： 武器攻撃ダメージ［SL×３］。ただしリアクション判定－１Ｄ								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動	3	
効果： ダメージ増加。攻撃のダメージに＋［（SL×2）D］								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲	命中	3	
効果： エンゲージ内［SLx2]体 の相手に白兵攻撃								
ボルテクスアタック	1	-	攻撃時	-	自身	自動	1	
効果： ウォーリアー時シナリオ1回のみ。攻撃を単体に変更、ダメージに+[CLx10]								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： バーサークの［リアクション判定－１Ｄ］とゆう効果を受けない								
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動	1	
効果： 白兵攻撃の命中判定+1D。この効果はメインプロセス終了までつづく								
ウェポンルーラー	2	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果： 武器使用時の命中判定の達成値に+［SL+1］する								
リバウンドバッシュ	1	3	バッシュ時	-	自身	自動	1	
効果： バッシュと同時に使用。バッシュの対象を「範囲（6体）」、射程を「射程：至近」に変更する								
パンプアップ	1	4	セットアップ	-	自身	自動	5	
効果： ダメージ増加。白兵攻撃のダメージに+［SL×2］する。この効果はシーン終了まで続く								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 所持可能重量を筋力基本値×2に変更								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 筋力判定に+1D（未計算）								
ブロウストライカーⅠ	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動	1	
効果： フェイトを1点使用し、既に使用した≪スラッシュブロウ≫の使用回数を1増やす								

キャラクター名
ジークリート=ハルトマン

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
ブロウストライカーII	1	-	フリー	-	効果参照	自動	1	
効果： フェイトを1点使用し、自身の武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ブロウストライカーIII	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： フェイトを使用して武器攻撃のダメージを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2つ増やす								
イミューションウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 装備している防具の移動修正が0未満の場合、移動修正０に変更する								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 装備品の重量制限に+5								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： HP回復、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果に+2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：								
効果：								
効果：								
効果：								