キャラクター名: クリスティアーノ・カルロス

プレイヤー名:

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	14
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	秘密
出自（効果）	冒険者			**目標**	運命

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	26	26	24	12	12	18	12
ボーナス	8	8	8	4	4	6	4
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	11	11	9	4	4	7	4

HP	164
MP	103
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	龍虎一天	至近	-1	18	-	-	-	-1	-
左手									
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9	0		
胴部	ジルコニアアーマー				-2	16	0	-1	
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	羅刹の鞘			+5					
能力値			11	0	9	0	7	13	16
スキル						2	1		
その他									
総計(右)			10	23					
総計(左)			11	5	5	34	9	11	15
総計(両)									m
ダイス数			2 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	4	1		5	+ 3 d
トラップ解除	11	1		12	+ 3 d
危険感知	4	1		5	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ミニポメロ	
リトルゲブラ	
日月流忍法秘伝の巻	
冒険者セット	
毒消し	
HPポーション	
MPポーション	

現在重量： 20

最大重量： 26

所持金： 22640

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**
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		
効果：	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱｼﾅﾘｵ1回	
効果：	攻撃を対象：単体に変更し、ダメージに+[CL×10]する。							
シークレットアーツ	5	5	判定の直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	命中判定のダイスを3個以下の任意の数振りなおす。結果、6の目が2個以上ならクリティカルとして処理する。							
マーダースキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+[(SL+1)D]する。							
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	白兵攻撃の命中判定に+1Dする。							
エソテリカ：ウォーロード	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択したクラスのコストを-2する。（最低１）							
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器を使用した命中判定の達成値に+2する。							
ウェポンルーラー	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器を使用した命中判定に+[SL+1]する。							
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	識別：刀の武器をSL個取得。自身のみ装備可能							
ディフレクション	4	6	リアクション	視界	単体	命中判定	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	対象が行った射撃、魔法攻撃に対するリアクションを武器の命中判定で行う。							
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀使用	
効果：	武器を使用した命中判定+1D							
ファーストストライク	1	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	武器攻撃の命中判定で1個以上6が出た場合、クリティカルになる。この効果はクリティカルするか、シーン終了まで持続する。							
バイオレントヒット	1	-	ｸﾘｰﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	使用したボルテクスアタックの使用数を1増やす。							
グレートバースト	4	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使用/ｼﾅﾘｵSL回	
効果 :白兵攻撃の命中判定を行った（振りなおしも終了した）後で使用する。ダイス1個の目を6に変更する。結果6の目が2個以上ならクリティカルとして扱う。								

ギルドサポートでグレートバーストのスキルレベルを1上げる。
誓約　合計消費経験点：70点
①伝説のポメロクイーン　必要経験点：10点　P79
恩恵：アイテム：ミニポメロを取得。このアイテムは【MP】を[CL×5]点もつ。所持者はこの【MP】を自分のものとして使ってよい。
束縛：果実を使用する際の効果に-3（最低0）。しなければミニポメロの【MP】を使用できなくなる。
②忠誠の誓い　必要経験点：10点　P85
恩恵：選択した武器使用時のクリティカル時、ダメージに+3Dする。
束縛：選択した武器以外での攻撃の命中判定に-1Dする。
③赤龍の保護者　必要経験点：10点　P87
恩恵：アイテム：リトルゲブラを取得。1シーンに一度、シーンに登場しているキャラクタの攻撃ロール前に使用する。ダメージを+5Dする。
束縛：他の物をカバーした場合、攻撃終了時に[CL×5]点のMPロスを受ける。
④日月流忍法秘伝の巻　必要経験点：10点　P55
恩恵：バッシュのスキルの効果に+1Dする。
束縛：この巻物が他人の手に渡った場合、スキルのコストに+1する。
⑤最強流派　必要経験点：10点　P53
恩恵：サムライのスキルー つを選択し、SLおよびSL上限を+1する。（ティフレクションを選択）
束縛：挑まれた勝負を断ったり、勝負に敗北した場合はサムライのスキルを使用できなくなる。
⑥不屈の誓い　必要経験点：10点　P44
恩恵：同じエンゲージの攻撃対象へのダメージに+1Dする。
束縛：戦闘不能か死亡していない敵キャラクタがいるエンゲージから離脱や転送によって離れてはならない。この束縛に反した場合は攻撃ダメージに-2Dする。
⑦天魔の野望　必要経験点：10点　P81
恩恵：スキル≪アルコンシード≫をSL１で取得する。

キャラクター名: クリスティアーノ・カルロス

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
ウォークライ	5	6	セットアッププロセス	至近	範囲（選択）	自動成功	-	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はラウンド終了時まで持続する。							
トゥーハンドアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果：	装備部位：片の種別武器：刀を装備部位：両に変更し、武器の攻撃力に＋[SL×２]する。							
ファイティングロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。							
アームズロジック：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。							
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：	《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。このバッシュはコストを消費せず「対象：単体」となる。さらに2回目の攻撃のダメージに+2Dする。ただし、同じ対象に攻撃しなければならない。また、1回目の攻撃が外れた場合は2回目の攻撃を行えない。							
アルコンシード	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ2回	
効果：	ダメージ直前に使用する。ダメージに+（CL+1)Dする。							
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージに+1D							
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ解除の判定に+1D							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ探知の判定に+1D							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	危険感知の判定に+1Dする。							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大HP】に+CLする。							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する。							
フェイス：アーケンラーヴ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	あらゆる命中判定の達成値に+1する。							
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【筋力基本値】【器用度基本値】【敏捷基本値】に+1する。							