キャラクター名
紫苑

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	
種族	ドゥアン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	29	21	15	6	21	9	21
ボーナス	9	7	5	2	7	3	7
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	12	10	6	2	8	3	7

HP	210
MP	127
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	斬馬剣		0	26	0				
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			10	0	6	0	3	14	17
スキル			6	21					
その他									
総計(右)			16	47	6	0	3	14	17 m
総計(左)			16	21					
総計(両)			16	47					
ダイス数			4 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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 29	所持金： 500	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**
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 有角族、作成時に筋力基本値+3								
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]								
アームズマスタリー・両	1		パッシブ		自身		両	
効果： 両手武器を使う事に長けたことを表す。武器の命中判定+1D								
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： がむしゃらに攻撃する。ダメージに+SL×3。自分のリアクション-1D								
ウェポンガード	1	4	ダメージロールの直後		自身	自動成功	両、防御一点	
効果： 物理ダメージに-武器の攻撃力÷2								
スピードスイング	3		パッシブ		自身		両	
効果： 両手武器を素早く振るう。行動修正に+SL×3する。								
ビッグスイング	3	5	ムーヴ		自身	自動成功	両	
効果： ダメージ+(SL)D								
フェイタルフィニッシュ	3		戦闘不能		自身	自動成功	シーン一回	
効果： 自分の攻撃で敵を戦闘不能にした時、ダメージ+SL+1D								
ランアフター	3		ダメージ	至近	単体	自動成功	両、シナリオSL回	
効果： 一点以上のダメージを受けている敵に武器ひとつの攻撃力分ダメージを与える。								
ワイルドアサルト	1		パッシブ		自身			
効果： 最大HP未満の時、ダメージ+1D								
ウェポンルーラー	5		パッシブ		自身			
効果： 命中判定+SL+1								
オーバーパワー	1		パッシブ		自身			
効果： バーサークの武器攻撃を攻撃に変更								
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃+筋力								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲2×SL	命中	両	
効果： ひとつのエンゲイジ内の対象に白兵攻撃								
バイオレントアタック	1		ダメージロールの直前		自身	自動成功	シーン一回	
効果： 白兵攻撃のダメージ+攻撃に使用する武器ひとつの重量								

キャラクター名
紫苑

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
アームズロック・両	1		パッシブ		自身		両	
効果：命中+1D								
ウエポンバランス	3		パッシブ		自身		両	
効果：両の武器の命中修正と行動修正に+SL								
オーバードライブ	1		パッシブ		自身			
効果：バーサークに命中判定+1D								
グレートバースト	3	10	効果		自身	自動成功	両、ｼﾅﾘｵSL回	
効果：白兵攻撃の命中判定のダイス一つを6に変更する。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー		自身	自動成功	両	
効果：バッシュ2回行う。2回目のダメージ+2Dするかわり2回命中判定を振らなければならない。								
バーストスラッシュ	1		パッシブ		自身		両	
効果：クリティカルした時、物理防御力と魔法防御力を0とみなす。								
バトルコンプリート	3	7	判定直後		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：判定を振りなおす。								
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：白兵攻撃のダメージを2倍。								
次元断	3	20	ムーヴ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：射程・視界に変更する。								
修羅	3		効果		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：フェイトを使用してダイスを増やした場合、+2Dに変更させる。								
武技の極致・両	3		パッシブ		自身		両	
効果：ダメージ+SL×7								
鬼の爪	3		パッシブ		自身		両	
効果：白兵攻撃の命中判定がクリティカルした時、ダイス増加+SL×20								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								