キャラクター名
仮

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	14
サポートクラス	ファランクス	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	レムレス			**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	25	8	9	9	27	6
ボーナス	9	8	2	3	3	9	2
クラス修正	3	2	1	1	0	1	0
他修正	2						-1
能力値	14	10	3	4	3	10	1

HP	158
MP	107
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	グランアインの雷槍	至近	-4	21	0	0	0	-2	0
左手	ハードシールド					23	23		-1
頭部	ノーフェイスの仮面					14	14		
胴部	大地の緑衣					20	14		
補助	ゴールドゴージェット					16	14		-2
装身具	生還の護符					2			
能力値			10	0	3	0	10	6	19
スキル									
その他						3			15
総計(右)			6	21	3	78	75	4	31 m
総計(左)			10	0					
総計(両)									
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 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	10			10	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
戦車	

現在重量： 0		
最大重量： 29	所持金： 4300	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
リインカーネーション	★	-	メイキング	-	自身	-		
効果： メイキングスキルを取得。幸運基本値-3								
カバーリング	1	1	ダメ直前	至近	単体		防御中1回	
効果： カバーを行う								
チャネリング	1	5	セットアップ					
効果： セイクリッドダンスを使用								
セイクリッドダンス	4	5	メジャー				シナSL回	
効果： シーン間、判定+1d。クリンナップにMP5消費								
	1							
効果：								
ヘビーアタック	1	7	マイナー					
効果： ダメ増加。メイン中、白攻ダメ+武器重量								
水波斬	1	9	メジャー	20m	範囲選択	命中		
効果： 武攻。水魔法ダメ								
ボルテクスアタック	1		武攻と同時				シナ1回	
効果： 単体※に変更し、武攻ダメ+CL*10								
ソウルヒット	1		武攻と同時				シーン1回	
効果： 貫通ダメに変更								
フロンタルアサルト	1		武攻と同時				シーン1回	
効果： 攻撃ダメ＋筋力基本値								
ラッシュ	1	5	白攻と同時				騎乗	
効果： 攻撃ダメ+移動力								
ホースバトラー	1	9	メジャー終了後	至近	単体		騎乗、メイン1回	
効果： 特攻。命中器用+1d。ダメSLd+CL*3貫通								
	1							
効果：								
コールゴッド：イザナミ	5	3	軽減と同時					
効果： ダメ軽減スキルパワーアイテムの効果+SL*2。セイクリッドダンス中のみ								
ストップガード	1	6	リアク				全身装備	
効果： ダメ軽減。受けるダメを-SLd。自動命中								

誓約：ノーフェイスの仮面　50点
恩恵：ノーフェイスの仮面を取得　束縛：ノーフェイスであることを明かしてはならない。その場合フェイト2点失い、罪を被る

誓約：大地の緑衣　50点
恩恵：大地の緑衣を取得　束縛：植物にHPロスやHPダメージを与えた場合、同じ値のMPロス

誓約：黄金のゴージェット　20点
恩恵：ゴールドゴージェットを取得　束縛：ゴールドゴージェットを装備していないと攻撃ダメ-2d

誓約：妖精騎士の弟子　10点
恩恵：水波斬を取得　束縛：妖精、霊獣にHPロスやHPダメージを与えた場合、同じ値のMPロス

誓約：グランアインの雷槍　50点
恩恵：グランアインの雷槍を取得　束縛：友人を裏切ってはならない。裏切った場合行動値-10

キャラクター名

仮

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
仮

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
トレーニング：器用	1							
効果：	器用基本値＋３							
トレーニング：幸運	1							
効果：	幸運基本値＋３							
	1							
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：								
効果：								
効果：								