キャラクター名：《二人羽織》

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**	10
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	秘密
種族	フィルボル			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	41	39	39	8	30	17
ボーナス	5	13	13	13	2	10	5
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	7	16	14	13	2	11	6

HP	104
MP	90
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	神話兵装：風雷神槍（幻想・破滅）	至近	15	20		10	10		
左手	神話兵装：焔凍神槍（羅刹・浄土）	至近	15	20			20		
頭部									
胴部									
補助									
装身具	魔術書								
能力値			16	0	14	0	11	16	12
スキル				30				3	
その他									
総計(右)			31	50					
総計(左)			31	50	14	10	41	19	12
総計(両)			46	70					m
ダイス数			3 d	5 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	16			16	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量：0

最大重量：15

所持金：11650

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**
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	作成時に行動値+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]							
マスタリー：槍	1		パッシブ		自身			
効果：	命中+1D							
エングレイブド	5		パッシブ		自身			
効果：	実質効果なし							
クロススラッシュ	1	12	メジャー		自身	自動		
効果：	バッシュ2回							
ハイボルテージ	5		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃＋SL*4							
ブレイカーブランド	1		パッシブ		自身			
効果：	EP14獲得、ダメージに＋３D							
ミアズマバスター	3	EPSL	ムーブ		自身	自動		
効果：	消費EP1ごとにダメージ+10							
コンパンセーション	3		効果参照		自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	EP使用時、EP１ごとにHP10で代用。							
ピアシングミアズマ	1	EP2	マイナー		自身	自動		
効果：	武器攻撃を貫通に							
アンデッドライフ	1	EP3	戦闘不能		自身	自動		
効果：	HP1で回復。行動済。							
アフェクション	1		DR直後		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	受けるダメージを0に変更する							
インタラプト	1		効果参照		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	スキル打消し							
ファイナルガード	1		ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	インバルネラブルの回数＋1							
インバルネラブル	1		DR直後		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	受けるダメージを0に変更する							

キャラクター名
《二人羽織》

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
クラン=ベル・スタイル	1		効果参照		自身	自動		
効果：	ﾗｳﾝﾄﾞ終了時・戦闘不能から回復時HP半分まで回復							
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	対象単体※、CL*10							
ツインウェポン	1		パッシブ		自身			
効果：	命中修正、行動修正合計し一つの武器とする。							
ディフェンスライン	1	15	ﾘｱｸｼｮﾝ	視界	単体	命中	双	
効果：	命中判定で対決し、勝ったら攻撃無効化							
ストリートワイズ	1		メジャー		自身	幸運		
効果：	情報収集を幸運+1D判定で行う。							
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果：	登攀跳躍の判定に+1D							
紅炎天	1		判定直前		自身	自動	焔凍神槍	
効果：	相手の回避を強制的に2Dのみにする。							
蒼焔	1		ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身	自動	焔凍神槍	
効果：	HP+100。上限突破する。							
氷点月明	1		ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ		自身	自動	焔凍神槍	
効果：	自身が未行動でHPが100以上、すでに2人以上が行動済みなら他の全員を行動済みにする。							
凍結	1		DR直前		自身	自動	焔凍神槍	
効果：	相手の回避自動失敗、次防御貫通							
流転：○○	1		任意		自身	自動	風雷神槍	
効果：	武器切り替え。幻想・破滅							
風神転生	1		ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身	自動	風雷神槍	
効果：	シナリオ回制限の使用回数+1							
雷神招来	1		帯電解除	視界	ｼｰﾝ選択	命中	風雷神槍	
効果：	+[帯電数*纏風]D。リアクション不可							
風雷変遷	1		パッシブ		自身		風雷神槍	
効果：	帯電と纏風を得る。纏風=フェイトとして使用可能。帯電=特化した効果なし。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								