キャラクター名
ラビナ＝ビナ

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**	11
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヴァーナ			**境遇**	裏切り
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	14	11	19	11	15	10	12
ボーナス	4	3	6	3	5	3	4
クラス修正	2	2	2	0	0	1	1
他修正							
能力値	6	5	8	3	5	4	5

HP	114
MP	74
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	アウトレイジ	至近	-2	19	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部									
補助	ガントレット					3			-1
装身具	闘奴の首輪[1/1/0]		0	0	0	2	0	0	0
能力値			5	0	8	0	4	13	11
スキル									
その他									
総計(右)			3	19	8	5	4	10	10 m
総計(左)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品

現在重量： 0		
最大重量： 14	所持金： -2600	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**
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
バッシュ	1	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]								
クラン＝ベル・スタイル	1	-	バッシヴ	-	自身	-		
効果 :シーンが終了したとき、あなたの【HP】を［SL＋2］点回復する。ただし、あなたが何らかのバッドステータスを受けていた場合、このスキルは効果を発揮しない。								
サヴァイブ	1	-	バッシヴ	-	自身	-		
効果 :あなたの【物理防御力】を＋［CL+5］（最大で15）し、【魔法防御力】に+CL(最大で10)する。この効果は「頭部」「胴部」の防具を装備していない時のみ効果がある。								
ナローシェイブ	5	6	メジャー	武器	効果参照	命中		
効果： ［SL＋2］体の対象に武器攻撃を行う。ただし同じキャラクターを複数選択することはできない。								
バトルセンス	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果 :使用前にバッドステータスを1つ選択せよ。選択したバッドステータスを回復し、以後そのバッドステータスを受けなくする。この効果はシーン終了まで持続する。［重圧］を受けていても使用可能。								
フットワーク	5	-	バッシヴ	-	自身	-		
効果： 回避判定の達成値に＋［SL＋1］する。「装備部位」の「頭部」「胴部」の防具を装備していない時のみ効果がある。								
アームズロジック：両手剣	1	-	バッシヴ	-	自身	-		
効果 :武器の「種別」を選択せよ。《アームズロジック：長剣》のように記述するが他の《アームズロジック：〇〇》が取得不可能となる。あなたが行う武器攻撃の命中判定のダイスを＋1個する。選択した「種別」の武器で攻撃した時のみ効果がある。								
グレートバースト	5	8	判定直後	-	自身	自動		
効果 :あなたが行った白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定で振ったダイス1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上ならクリティカルになる。「装備部位」が「両手」の武器で攻撃している時のみ1シナリオにSL回まで使用可能。								
バトルコンプリート	1	7	判定直後	-	自身	自動		
効果： 攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定を振り直すことができる。１ラウンドに1回まで使用可能。								
メルトダウン	1	7	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :対象に武器攻撃を行う。その武器攻撃に対するリアクションの判定のダイスを－2個する。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、［放心］を与える。								
ストラグルクラッシュ	5	9	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :対象に白兵攻撃を2回行う。2回目の白兵攻撃のダメージロールに＋［(SL+2)D6］する。ただし、1回目の白兵攻撃が命中しなかった場合、2回目の白兵攻撃は行えない。「装備部位」が「両手」の武器で攻撃する時のみ使用可能。								
ウェポンルーラー	5	-	バッシヴ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の命中判定の達成値に＋［SL＋1］する。								
トゥーハンドソードマスタリー	1	-	バッシヴ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の命中判定のダイスを＋1個する。「種別」が「両手剣」武器で攻撃する時のみ効果がある。								
ダンシングヒーロー	1	2	判定直前	-	自身	自動		
効果： 判定の直前に使用する。その判定のダイスを＋1個する。1シナリオにCL回(最大で10回)まで使用可能。								

キャラクター名
ラビナ＝ビナ

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
アースステップ	5	5	メジャー	-	自身	自動		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に＋［SL×2］する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ウォーターステップ	5	5	メジャー	-	自身	自動		
効果：攻撃の命中判定の達成値に＋［SL＋2］する。この効果はシーン終了まで持続する。								
トリックステップ	5	5	ダメージロールの直後	-	自身	自動		
効果 :ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。受ける予定の武器攻撃のHPダメージにー［SL×3］する。1回のHPダメージに1回まで使用可能。								
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自動	自動		
効果：メインプロセスで行う白兵攻撃のダメージに＋【敏捷】する。								
	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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								