キャラクター名
リュンメイ・ランカ

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**		**レベル**	12
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
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	27	22	8	6	7	27	7
ボーナス	9	7	2	2	2	9	2
クラス修正	2	1	2	0	0	3	0
他修正						2	
能力値	11	8	4	2	2	14	2

HP	114
MP	119
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	増力の篭手	至近	-1	14	0	0	0	0	0
左手									
頭部	守護の輪					5	5		
胴部	ジルコニアアーマー				-2	16			-2
補助	キックブーツ			3	-1	3			
装身具	黒帯			7					
能力値			8	0	4	0	14	6	16
スキル			1	5		1	1		
その他			1d	14					
総計(右)			8	43	1	25	20	6	14 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
黄金蛇のメダル	

現在重量： 1		
最大重量： 27	所持金： -28100	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
ナチュラルウェポン	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： 牙爪族、装備している「種別：格闘」の武器(素手含む)の命中修正に+1、攻撃力に+3								
プロテクション	1	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アフェクション	★		DR直後	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： ダメージを0に変更する。								
ハンマーストライク	5	3	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 攻撃のダメージに+[(SL)d]する。								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。シーン終了まで持続する。								
マニフィカート	★	6	効果参照		自身	自動		
効果： 《ホーリーウェポン》と同時に使用する。「攻撃の命中判定に+1dする。」を追加する。								
アームズマスタリー：格闘	★		パッシブ		自身			
効果： 命中判定に+1dする。								
インデュア	★	5	効果参照		自身	自動	1/MP	
効果： 受けたBSを全て回復する。								
ベネトレイトブロウ	★	6	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 対象に白兵攻撃を行なう。その攻撃のDRでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
マインドアデプト	★		パッシブ		自身			
効果： 【精神】に+2する。								
コールアウト	1	4	セットアップ	10m	単体	精神		
効果： 対象と【精神】の対決を行なう。この対決の判定の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
アイアンフィスト	★		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
バイタルフォース	5	3	マイナー		自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージに+[(SL)d]する。								
セルフヒーリング	★		マイナー		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 【HP】を[CL×10]点回復する。								
ストロングスタイル	5	3	セットアップ		自身	自動		
効果： 白兵攻撃のダメージに+[(SL)d]する。								

ホーリーフィールド
物理　３９　魔法　３４

キャラクター名
リュンメイ・ランカ

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
インペレイティブ	★	12	セットアップ		自身	自動	セットアップ1回	
効果：「タイミング：セットアップ」のスキルをふたつ使用できる。								
グレイスフォース	2	10	判定直前		自身	自動	シーンSL回	
効果：「判定：自動成功」以外のスキルに有効。魔術判定の直前に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、軽減を行なう「分類：魔術」の効果に+【精神】する。								
パニッシャー	2	10	DR直前		自身	自動	シナリオSL回	
効果：ダメージ増加を行なう。その攻撃ダメージに+【精神基本値】する。								
ホーリーヒット	★	12	メジャー		自身	自動		
効果：《ハンマーストライク》による白兵攻撃を2回行なう。この《ハンマーストライク》はコスト消費せず、「対象：単体※」となる。								
マイティストライク	★		パッシブ		自身			
効果：《ホーリーヒット》を「種別：格闘」で行なう。《ホーリーヒット》は「コスト」に+4する。								
ホーリーフィールド	★	15	セットアップ		自身	自動		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+【精神】する。								
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：筋力基本値に+3する。								
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：器用基本値に+3する。								
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果：精神基本値に+3する。								
フェイス：グランアイン	★		パッシブ		自身			
効果：攻撃ダメージに+2する。								
ホーリーオーダーⅠ	★		効果参照		自身	自動		
効果：フェイト1点消費。「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する。								
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：								