キャラクター名
コンドウ＝アキラ

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	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	出世
出自（効果）	武芸者			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	22	18	9	15	12	12
ボーナス	9	7	6	3	5	4	4
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	12	10	7	3	5	5	4

HP	126
MP	88
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	大典太/剣鬼の鍔	至近	-1	21	0	0	0	0	0
左手	大典太	至近	-1	19	0	0	0	0	0
頭部	ギアヘルム		+2			7	1		6
胴部	プレートメイル				-1	12			-2
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	修羅の鞘		1			1			
能力値			10	0	7	0	5	12	17
スキル			9						
その他						1			
総計(右)			22	21	5	25	5	12	21 m
総計(左)			22	19					
総計(両)			21	40					
ダイス数			5 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	10			10	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
携帯交信機	
リビルド券×1	ポーションホルダー
	HPポーション×9
バックパック	MPポーション×6
ベルトポーチ	毒消し×5
	ハイMPポーション
小道具入れ	EX MPポーション
戦士の環	ランチボックス
剣鬼の鍔	にく×9
冒険者セット	野菜×14
烈風の砥石	

現在重量：	37		
最大重量：	61	所持金：	26843
		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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
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]							
ギフト	★	-	ダイスロール直前	-	自分	自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダイスロールに+2D							
コンバットマスタリー	★	-	パッシヴ	-	自身	自動	-	
効果：	命中+2							
インビジブルアタック	★	3	マイナー	-	自分	自動成功		
効果：	白兵戦の命中ダイス+1							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自分	自動成功		
効果：	白兵戦の攻撃ダメージに+【筋力】							
ボルテクスアタック	★	-	攻撃と同時	-	自分	自動成功	ウォーリア、シナリオ1回	
効果：	武器攻撃を対象：単体にし、ダメージに+[CL*10]する。							
ウェポンルーラー	1	-	パッシヴ	-	自身	自動	-	
効果：	命中+「SL+1」							
スラッシュブロー	1	3	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	ダメージ+「(SL×2)D」							
アームズマスタリー：刀	★	-	パッシヴ	-	自身	-	刀使用	
効果：	刀の命中ダイス+1							
トゥルーアイ	★	4	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	刀使用/防御中1回	
効果：	ダメージに-「武器攻撃力/2」							
ツインブレード	3	-	オート	-	自身	-	刀使用	
効果：	刀の命中+SL、ダメージ+SL*2							
スピリット・オブ・サムライ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	「種別：刀」をSL個取得							
ディフレクション	1	6	リアクション	視界	単体	命中判定	シナリオSL回	
効果：	相手の射撃・魔法攻撃に対して自身の武器で命中判定で勝利した時、相手の攻撃が失敗する							
リフレクション	★	4	ディフレクション	-	自身	自動	刀装備、シナリオ1回	
効果：	ディフレクションが成功した時、相手の攻撃を反射する							

エリンディル大陸東方出身で両親が武芸者で、自身もその武芸を習っている。
両親は家を継がせる為、アキラに修行の為に他の大陸で見分を深めるように言う。
彼を待っている結末は。

/r 1d100
回避
/r 2d6+5
白兵命中
/r 5d6+22

バッシュ
/r 7d6+21+6+1+1+4d6+15

/r 7d6+19+6+2+10+4d6+15

/r 7d6+19+6+2+4d6+15+90+2d6

ムーブ　：D4にエンゲージ
メジャー：バッシュ
マイナー：烈風の砥石
通常
/r 7d6+19+6+2+4d6

キャラクター名
コンドウ＝アキラ

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
ストライクバック	1	4	リアクション	武器	単体	命中判定	シーンSL回	
効果： 白兵攻撃に対して自身の武器で命中判定、勝利した時相手に「CL×5」のHPロス。 相手の攻撃は命中する								
グランスラッシュ	1	2	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	刀使用 シーン1回	
効果： 使用する際に属性を選択し、攻撃ダメージを選択した魔法ダメージに変更する。								
スタイル：ホウゲン	5	11	ディフレクション	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： ディフレクションが成功した時、同エンゲージの味方への攻撃も失敗する。 ディフレクションの回数を「SL-3回」追加								
アーツ：ホウゲン	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： ディフレクションの対象を「相手が行った攻撃に対するリアクション」に変更する。								
アームズロジック：刀	★	-	パッシヴ	-	自身	-	刀使用	
効果： 刀の命中ダイス+1								
クロススラッシュ	★	12	メジャー	-	自身	自動成功		
効果： 「バッシュ」による2回攻撃を行う								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 既に使用した「ボルテクスアタック」の使用回数を1回増やす								
ファイティングロウ	1		パッシヴ		自身			
効果： 命中+「SL+1」								
ビルドアップフォース	1	5	マイナー		自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 武器攻撃のダメージを+20。 効果は重複してシーン終了まで続く。								
シックスセンス	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 奇襲攻撃の判定に-1Dされない								
フェイス：アマエ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： HP,MP回復効果に+2								
トランプ	★		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 情報収集の判定に+2D								
エンラージリミット	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。あなたは日頃から身体を鍛えている。その結果、大量の荷物を運ぶのも苦にならないのだ。								
ブロウストライカーⅠ	★		ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ		自身		ｳｫｰﾘｱ/ｼﾅﾘｵ1回	
効果： フェイト1点消費。 既に使用スラッシュブローの回数を1回増やすした								
トレーニング：筋力	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:取得する際に基本能力からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように記述し、選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。運動や勉学に励んだことを表わす。								
トレーニング：器用	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:取得する際に基本能力からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように記述し、選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。運動や勉学に励んだことを表わす。								
トレーニング：敏捷	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:取得する際に基本能力からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように記述し、選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。運動や勉学に励んだことを表わす。								
トレーニング：感知	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:取得する際に基本能力からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように記述し、選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。運動や勉学に励んだことを表わす。								
トレーニング：精神	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:取得する際に基本能力からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように記述し、選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。運動や勉学に励んだことを表わす。								
トレーニング：幸運	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :効果:取得する際に基本能力からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように記述し、選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。運動や勉学に励んだことを表わす。								
インテンション	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 最大MPに+CLする								
効果：								