キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	22
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	ヒューリン			**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	15	12	13	36	30	33	12
ボーナス	5	4	4	12	10	11	4
クラス修正	1	0	1	2	0	4	0
他修正	2					3	
能力値	8	4	5	14	10	18	4

HP	169
MP	208
フェイト	9

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	デュエルナックル	至近	1	29	0	0	0	3	0
左手									
頭部	ヴァルキリーヘルム				-4	8	2		
胴部	ウィズダムローブ				-1	10	3	5	
補助	聖紋のマント				-1	5	2	-1	
装身具	聖戦の紋章								
能力値			4	0	5	0	18	15	13
スキル			10	18					
その他			5						
総計(右)			20	47	-1	23	25	22	13 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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	14			14	+ 2 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14	5		19	+ 2 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：	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								
プロテクション	5	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	1		DR直後	20ｍ	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象が受ける予定のダメージを0に変更								
アームズマスタリー：格闘	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 「種別：格闘」の命中判定+1D								
ストロングスタイル	5	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ラウンド中「種別：格闘」の白兵攻撃のDR+(SL)D								
エナジーフロウ	5		DR直前		自身	自動成功	1/MP	
効果： [SL×5]点以下の任意の【MP】を消費。MP中消費した【MP】1点につき武器攻撃のダメージ+1								
ヒール	1		メジャー	20ｍ	単体	自動成功		
効果： 対象のHPを[3D+CL×3]点回復								
アイアンフィスト	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 「種別：格闘」のダメージ+【精神】								
ワンツーブロウ	5	6	判定直前		自身	自動成功	SL/シーン	
効果： 「種別：格闘」の命中判定+1D								
エナジースクイーズ	1		《ｴﾅｼﾞｰﾌﾛｳ》		自身	自動成功		
効果： 《エナジーフロウ》の効果を「消費した【MP】1点につき武器攻撃のダメージ+2」に変更する								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ		自身	自動成功		
効果： ヒールを使用する。行動済みにならない								
メタルマッスル	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 「種別：格闘」のＤＲ+2D								
マインドアデプト	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 【精神】+2								
ハイプロテクション	5		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 《プロテクション》の効果+[5+SL×3]								
トリプルブロウ	1	10	メジャー		自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃を3回行う。「対象：単体※」となる								

キャラクター名

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
パトロナイズ	1		判定直後		単体	魔術	1/シーン	
効果： 対象が行う攻撃の命中判定の達成値を目標に魔術判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
パリペイティア	1	1運命	判定直後	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果： 対象の判定を振り直させる。ダイス数は変更されない								
プリペアード	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 《パリペイティア》の使用回数+1								
ヒールオール	1		《ヒール》		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 《ヒール》を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する								
バリア	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 《プロテクション》をMP中に複数回使用可能になる。1DRに使用できるのは1回まで								
グランドバスター	5	9	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	1/シーン	
効果：《エンハンスブレス》の効果中のみ使用可能。対象に武器攻撃を行う。ダメージ+[SL×10]。使用後《エンハンスブレス》は解除される								
レジェンド	5		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： プリプレイに武器を一つ選択。その武器の攻撃力+[SL×3]								
エンハンスブレス：光	1	6	マイナー		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージを〈光〉属性に変更								
バトルブレイン	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃の命中判定を【知力】判定に変更する								
イモータルブラッド	1	1運命	戦闘不能		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 戦闘不能を回復し【HP】を[1D]点回復する。ただし行動済みになる								
フェイタルバスター	1		パッシヴ		自身	自動成功		
効果：《グランドバスター》を使用しても《エンハンスブレス》の効果が解除されない。《グランドバスター》が１シーン[SL+1]回まで使用できる								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								