キャラクター名：アルトリウス・ペンドラゴン

プレイヤー名：

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	10
サポートクラス	アコライト	**Lv.1:**	メイジ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	人間			**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	25	18	21	12	15	12	9
ボーナス	8	6	7	4	5	4	3
クラス修正	2	2	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	10	8	8	5	5	6	3

HP	114
MP	102
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	侵食する勝利の剣		0	10	0	0	5	0	0
左手									
頭部									
胴部	騎士礼装		0	0	0	10	10	0	5
補助									
装身具									
能力値			8	0	8	0	6	13	15
スキル						6	3		
その他									
総計(右)			8	10	8	16	24	13	20 m
総計(左)			8	0					
総計(両)			8	10					
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 3 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			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： 25

所持金： 500

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]							
飛行（風魔術）	★	-	ムーブ	-	自身	-		
効果：	飛行可能：地形判定無視							
ガッツ（C）	3	20	戦闘不能時	-	自身	-	シーン2回	
効果：	戦闘不能時、自身戦闘状態を解除し、HPをSL×5回復する							
魔力放出（C+）	3	4	ﾏｲﾅｰ or ﾑｰﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	ムーブアクション使用時移動力に+（SL×5） また、障害物無視が付与。 マイナーアクション使用時にダメージに+(SL×3)							
忘却補正	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	クリティカル発生時のダイスを+SL							
カバーリング	1	2	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	至近	単体	-		
効果：	ガバーリング							
ガバームーブ	1	-	カバーリング	-	自身	自動成功		
効果：	カバーを20mにする							
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	物理防御にSL×5							
フルディフェンス	1	5	フリー	-	自身	自動成功		
効果：	ディフェンダーをフリーにする							
キュア	1	5	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	バットステータス回復							
竜の炉心（D）	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	MPの最大値をCL×２ 毎ターンMPを（自身のMPの最大値５％）回復							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	CL*3+3dの回復							
クイックヒール	1	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	魔術判定		
効果：	ヒールを、イニシアチブに							
アームズマスタリー：両手剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	両手剣の命中に＋１ｄ							

キャラクター名：アルトリウス・ペンドラゴン

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
オートガード	3	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	物理防御＋６　魔法防御＋３							
アスレチック	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	登攀や跳躍の際の筋力判定に＋１ｄ							
インテンション	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	最大MPに＋CL							
インサイト	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	嘘をついたかどうかの判定に＋１ｄ							
サーチリスク	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	危険感知判定に＋１ｄ							
トレーニング：筋力	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	筋力の基礎値に＋３							
トレーニング：器用	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	器用の基礎値に＋３							
トレーニング：敏捷	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	敏捷の基礎値に＋３							
トレーニング：精神	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	精神の基礎値に＋３							
トレーニング：知力	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	知力の基礎値に＋３							
トレーニング：感知	1	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	感知の基礎値に＋３							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								