

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	バーサーカー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	師匠
出自 (効果)	両親			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	16	8	8	14	8	9
ボーナス	7	5	2	2	4	2	3
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	9	7	3	2	5	2	3

HP	96
MP	57
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	アルトエッジ	至近	-3	21	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	狂撃の兜					5	1		
胴部	テゲベックの鎧				-1	9			-1
補助	狂撃の籠手					4			
装身具	狂撃の角								
能力値			7	0	3	0	2	8	14
スキル				+2					
その他									
総計(右)			4	23					
総計(左)					2	18	3	5	13
総計(両)									m
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	7			7	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
ハイMP	
ハイHP	
狂戦士の鎖	
MPP	
万能	
毒消し	
戦士の環	

現在重量: 16
 最大重量: 51
 所持金: 45078
 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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	作成時にフェイト+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]							
バーサーク	5	3	マイナー					
効果:	ダメージ増加 +SL*3							
アームズマスタリー両	1		パッシブ					
効果:	命中判定+1 d							
スラッシュブロウ	3	3	DR直前				シーン1	
効果:	SL*2のDL追加 (さらに+2 d)							
ソウルヒート	3	3	バーサーク					
効果:	狂戦士化に+SL+1							
フリンジスイング	1		パッシブ					
効果:	バーサーク中命中判定+1 d							
スマッシュ	1	5	マイナー					
効果:	ダメージに+筋力							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照					
効果:	シナリオ一回 ダメージに+CL							
スイッチバック	2		判定の直後					
効果:	バーサーク中に判定を振り直す シナリオSL回							
フリンジゾーン	1		パッシブ					
効果:	クリティカルに+2 d							
ブルータルストライク	1		効果参照					
効果:	白兵攻撃と同時に使用、貫通攻撃							
ウェポンガード	1	4						
効果:	武器の/2で物理ガードする							
トゥーハンドブロウ	1	6					シーンSL回	
効果:	10M以内の場所に異動させる							
ブロウストライカー	1	FP						
効果:	スラッシュブロウの回数+1回							

「神具：オートクレール=ヒルト」
 種別：神具／両手剣 レベル：1
 重量：2 命中修正：±0
 攻撃力：- 行動修正：±0
 射程：至近 装備部位：片
 効果1：いつでも使用可能。フェイト1点消費。この武器を「攻撃力：+[CL+10]」「重量：CL+10」「装備部位：両」に変更し、この武器による武器攻撃のダメージを〈光〉属性の魔法ダメージに変更する。また、この武器を装備している間、この武器のカーブを無効化する。この効果はシーン終了まで持続する。この効果はこの武器を軽減できず、ダメージを0に変更することもできない。また、このメインプロセスの間、あなたの使用するスキルはパワーとみなされる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
 効果2：この武器を使用した武器攻撃によるダメージロールにフェイトを使用してダイスを増した際に使用する。フェイト1点につきダメージに1Dではなく、+[CL]する。シナリオ1回まで使用可能。
 効果3：パワー。マイナーアクション。フェイト3点消費。この武器を使用した白兵攻撃の命中判定に+1Dする。さらにその攻撃のダメージはスキルやアイテムによってダメージを軽減できず、ダメージを0に変更することもできない。また、このメインプロセスの間、あなたの使用するスキルはパワーとみなされる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
 カース：この武器は攻撃力を持たず、武器として使用できない。
 解説：“霸王”の遺産のひとつ、“聖使徒”アウデンリートが佩っていた“黄金剣”の柄。使い手の勇気に応じて黄金の刃を形成する。

