キャラクター名: "ブルーラビット"レイユー（雷羽）

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	バートル	**Lv.1:**	バートル	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	没落
出自（効果）	騎士			**目標**	奪還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	24	18	15	6	12	15	8
ボーナス	8	6	5	2	4	5	2
クラス修正	2	2	2	0	0	2	0
他修正							
能力値	10	8	7	2	4	7	2

HP	116
MP	82
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			8	0	7	0	7	11	15
スキル			2					1	13
その他	破龍使用・ボディドライブ時・ベストルート採用		5	6				12	52
総計(右)			15	6					
総計(左)			15	6	7	0	7	24	80 m
総計(両)			15	6					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	

現在重量： 0

最大重量： 48

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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	狼族、移動力+5m、行動値に+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]							
アームズレンジ	1	3	ムーブ		自身	自動成功	片使用	
効果：	5m先まで白兵攻撃を行なえる。メインプロセス終了まで持続。							
ランナバウト	1	5	マイナー		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	格闘、短剣以外の武器攻撃時、範囲攻撃にする。メインプロセス終了まで持続。							
AM・長剣	1		パッシブ		自身			
効果：	長剣攻撃の命中+1d							
ボディドライブ	1	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	騎乗状態でなくても「条件：騎乗」のスキルの効果を受けることができる。シーン終了まで持続。							
ライドファイト	3		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	武器攻撃の命中+SL、ダメージ+[SL*2]。							
ライトニングライド	5		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	行動値、移動力+[(SL*2)+2]							
ベストルート	5	3	セットアップ	20m	単体	自動成功		
効果：	対象の移動力+[SL*5]。ラウンド終了まで。							
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	武器攻撃と同時使用。その攻撃を単体攻撃にし、ダメージ+CL*10							
ロデオ	1		パッシブ		自信			
効果：	騎乗状態でスリップを受けても騎乗状態が解除されない。またスリップを受けていても騎乗状態になれる。しかし、スリップになった時のダメージは受ける。							
スプリンター	1		パッシブ		自身			
効果：	移動力+5							
コンパニオン	1		アイテム		自身			
効果：	バートル専用乗り物（騎竜）を取得する。							
コールドラゴン	1		フリー		自身	自動成功		
効果：	騎竜に騎乗する。							
プレパレイション	1	6	セットアップ		自身	自動成功	セットアップ1回	
効果：	セットアップスキルを2つ使用する。ただし、片方はバートルのスキルを使用する。							

キャラクター名: "ブルーラビット"レイユー（雷羽）

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
ウェポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃の命中+[SL+1]							
ラッシュ	1	6	効果参照		自身	自動成功	騎乗	
効果：	白兵攻撃と同時使用。そのダメージ+[移動力]							
ブーストダッシュ	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	移動力+SL*3							
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	携帯重量制限を筋力基本値*2とする。							
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果：	登攀判定+1d							
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値、器用基本値、敏捷基本値+1							
トレーニング器用	1		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果：	防具の移動修正がマイナス時、±0とする。							
スピードアタッカー	1		セットアップ		自身	自動成功		
効果：	フェイト1点消費。行動値、移動力+5							
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術		
効果：	エリアの明度を2か3にする。ただし、元の明度よりは高くすること。シーン終了まで持続。							
ウォーターブリージング	1	5	メジャー	至近	単体	魔術		
効果：	対象は遊泳状態でも移動力減少せず、また全力移動も行える。シーン終了まで持続。							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	最大MP+CL							
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3Sq	直線(選択)	命中	騎乗、シナリオ1回	
効果：	対象に白兵攻撃を行なう。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								