キャラクター名
シャナ

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	メイジ	**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	47	43	27	9	22	9	12
ボーナス	15	14	9	3	7	3	4
クラス修正	4	3	0	0	0	1	0
他修正							
能力値	19	17	9	3	7	4	4

HP	315
MP	190
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	布津御霊	至近	2	61				0	
左手									
頭部	竜骨の兜				0	8	4		-1
胴部	バトルマスター				-2	31	0		-3
補助	パワーアシスト				-3	5	3		-5
装身具	ウルトラグリップ								
能力値			17	0	9	0	4	16	24
スキル	武器攻撃・白兵攻撃時有効		2	90					
その他	〈火〉属性魔法ダメージ時有効		1	53					
総計(右)			22	204					
総計(左)			20	143	4	44	11	16	15
総計(両)									m
ダイス数			4 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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	17			17	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
戦士の環	
剣鬼の鍔	
古代竜の心	

現在重量：	3		
最大重量：	47	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	★	-	パッシブ	-	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]								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。対象を「単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]								
ファイアロード	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 〈火〉属性の魔法ダメージにのみ有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]								
スラッシュブロウ	3	-	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行う。武器攻撃のDRに+[(SL×2)D]する								
スピリット・オブ・サムライ	5	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 「種別：刀」の武器をSL個取得								
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に+[SL×2]								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	1シーン1回	
効果： ダメージ増加を行う。そのメインプロセスで行う白兵攻撃のダメージに+【筋力】								
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：刀」の武器を使用した命中判定に+1D								
トゥルーアイ	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	1ﾒｲﾝ1回	
効果： 「種別：刀」の武器を装備時のみ使用可能。ダメージ軽減を行う。あなたが受ける予定のダメージに-[武器の攻撃力÷2]								
レイディアントエッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：刀」の武器のすべての「攻撃力」に+5								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した攻撃のダメージに+[SL×4]								
ストームアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スラッシュブロウ》の効果に+[(SL×3)D]								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	1シーンSL回	
効果 :そのメインプロセスで行う白兵攻撃のDRでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを計算する								
アームズロジック：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：刀」の武器を使用した命中判定に+1D								

キャラクター名
シャナ

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
シャナ

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
ホーム：ベルリール	1		パッシブ					
効果：【筋力基本値】【敏捷基本値】【感知基本値】に+1								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：【筋力基本値】に+3								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果：【器用基本値】に+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：【敏捷基本値】に+3								
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果：【感知基本値】に+3								
サクセション	1		アイテム					
効果：プリプレイに装備ひとつを選択する。武器ならば「攻撃力」+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								