デキャラクター名 <del></del> シャナ		プレイヤー名	<u> </u>		
メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	30
44 1 5 - 3	+1 = 7	14.	J /="	M-DII	

出自(効果)				目標	
種族	ヒューリン			境遇	
称号クラス				年齢	
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	メイジ	性別	
メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	30

	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	3	0	0	0	1	0
他修正							
能力値	19	17	9	3	7	4	4

НР	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)			143	4	44	11	16	15
	総計(両)								m
	ダイス数		4 d	2 d	2 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダ	イス数	所持品
トラップ探知	7			7	+	2 d	戦士の環
トラップ解除	17			17	+	2 d	剣鬼の鍔
危険感知	7			7	+	2 d	古代竜の心
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	

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		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	けに使用。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(	このみ有効		_	ジに+[SL	×4]		
	スラッシュブロウ	3	-	DR直前	-		自動成功				
•	効果:		ダメ	ージ増加を行う	。武器攻		+[(SL×2)[	)]する			
	スピリット・オブ・サムライ	5	-	アイテム	-	自身	-				
	効果:				:刀」の武		取得				
	トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-				
					器を「装備				)」(こ+[SL×2]		
	スマッシュ	1	5	マイナー			自動成功				
				う。そのメイン	ソプロセス		≒攻撃のダ.	メージに+	【筋力】		
1	アームズマスタリー: 刀	1	-	パッシブ	-	自身	-				
	効果:	_		「種別:刀」 <i>0</i>							
	トゥルーアイ	1	4	DR直後			自動成功				
			時のみ使用				たか受ける 	予定のタ.	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	- mc	_			
	効果:			「種別:刀」 <i>の</i>			【拏刀」に+	-5			
	ハイボルテージ	5	-	パッシブ		自身					
	効果:	3		武器を使用し	·に以挙の2 -	1月身	.+[SL×4]				
	ストームアタック <sup>効果:</sup>	)	-	ハッンフ   《スラッシュ			(CI ^ Z)U.	<u> </u>			
	<sup>別未・</sup> フルスイング	3	10	マイナー			自動成功				
					撃では田				 		
	アームズロジック:刀	1	<b>事</b> ())DR C	パッシブ	事 C 使用	自身		,以手刀	」でと同じしてスクーンで引昇する		
	カ果:	<u>'</u>		_ ハッフフ _ 「種別 : 刀」 <i>σ</i>				D			
	мж ·			・1宝かり・ハン」 (	ノル伯で 使	っした 中午	・ナンとにナー	<i>-</i>			

シャナ		
☆ キャラクター名	────────────────────────────────────	

所持品										
	H/T fr	đại -								

$\neg$	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	Χŧ
	ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	武器	単体※	命中		
╛	効果:「装備紬:両」の武器を装備のみ使用可能。 あなたは (バッ	シュ) による	武器攻撃を2回行う。こ	の(バッシュ)はコストを消費せず	、「対象:単体※」と	なる。さらに2回目の攻	掌のDRに+2D。但し、同1	じ対象に2回攻撃しなけ	ればならず、1回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない
	バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	_		
	効果:「装備部位:両」の武器で攻撃する	ときのみ	<del>)</del> 有効。武器項	対撃の命中判定でク!	ノティカルし	た場合、対象	の【物理防御ス	力】と【魔法	防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する
1	エンハンスブレス:火	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
	効果: あなたが行う	武器攻	撃のダメ-	- ジを〈火〉属	性の魔法	ダメージに	変更する。	この効果	はシーン終了まで有効
	エレメンタルパワー:火	5	-	パッシブ	-	自身	_		
	効果:	火〉原	属性の魔法・	ダメージのみ有	効。あな	たが行う攻	撃の魔法な	ヺメージに	[+[SL×4]
	バイオレントヒット	1	_	クリンナップ	-	自身	自動成功		
	効果:		すでにイ	使用した《ボル	テクスア	タック》の	使用回数を	1増やす	
	グレートバースト	3	10	効果参照	_	自身	自動成功		
	効果:「装備部位:両」の武器で白兵攻撃するとき(	かみ使用可	「能。あなたが行う	5白兵攻撃の命中判定後に	使用する。その	)命中判定で振った	ダイスの1個の目	を6に変更する。	その結果、6の目が2個以上になれば、クリティカルとなる
1	ハイパーゲイン	1	_	パッシブ	_	自身	_		
1				 あなたが行うi	式器攻撃 <i>0</i>	_ )ダメージ(	- こ+【筋力】		
	ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
1	効果:「タイミング:マイナーアクシ:	ョン」の	Dスキルを同	ー 時に使用する。但	し、そのメ	インプロセス	スのマイナー	アクション	で、同じスキルを使用することはできない
	ドラゴンファクター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
	効果:《エンハンスブレス》の効果	見中のる	か有効。あ	なたが取得して	いる《フ	ァイアロー	ド》の「効:	果」を「む	。 あなたが行う攻撃のダメージ」に変更
1	パーフェクトボディ	1	_	戦闘不能	_	自身	自動成功		1
	効果:		あなたの	の戦闘不能を回	復し、【	HP】を[SL	×20]点に	回復する	
7	★人器一体★	3	-	アイテム	-	効果参照	_		
1	効果: プリプレー	イに武	器ひとつを	選択する。選択	尺した武器	器の「命中	修正」を+5	SL、「攻動	撃力」を+[SL×5]
	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1回	]
	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	iう。ダメ <sup>、</sup>	ージに+[SL:	×10]する。	スキル使用	後に《エンハンスブレス》は解除される
	★武器の極致:刀★	3	_	パッシブ	-	自身	_		
	効果:		「種別:	刀」の武器を使	用して行	う白兵攻撃	<b>めダメー</b>	ブ+[SL×7	7]
	★残像の刃★	1	_	パッシブ	-	自身	_		
╛	効果:《スラッシュブロウ》の効果に+【器用基	本値】。	さらに、「この	武器攻撃のダメージに	対しては、ス	‡ルやアイテムの	)効果でダメージ	を軽減したり、	ダメージを0に変更することはできない」を追加する
	フェイタルバスター	3	-	パッシブ	-	自身	-		
	効果:《グランドバスター》を使用	しても	《エンハン	スブレス》が解	余されなく	なる。また	、《グラン	ドバスター	》を1シーン[SL+1]回使用可能に変更
	★戦鬼★	1	-	メジャー	-		自動成功		
			「ッシュ》はコ. '		象:単体※」と	_			択できる。ただし、あなたはフェイトを3点消費する
	★死神の手★	1	-	マイナー	-		自動成功		
			コセスで行う						の【最大HP】-あなたの現在の【HP】] -
4	★獣の気★	1	-				自動成功		
4			Jアクションは T		りらずクリテ	1			テムの効果によってもクリティカルは発生しない
	イモータルブラッド	1	_	戦闘不能	-		自動成功		
4			し、【HP】		ぜる。た				)、フェイトを1点消費する 
4	★武の真髄★	1	_	効果参照	_		自動成功		
4	効果:	_		フェイト1点に	つきDRに				
4	グラスホップ	1	8	セットアップ	-		自動成功		
4	効果:	_	I	回避判定に+	1Dする。	シーン終う	ſまで有効 		
$\downarrow$	アスレチック	1		パッシブ					
╛	効果:								

☆ キャラクター名		──  ┌─ プレイヤー名 ────	スキル名	SL	. コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ		
シャナ			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										
	所持	寺品	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】(こ+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	カ】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:										
										<u></u>			
			効果:										
			効果:										
			効果:										