キャラクター名
フロイ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	19
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	親友
出自（効果）	騎士			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	34	17	27	9	12	22	9
ボーナス	11	5	9	3	4	7	3
クラス修正	2	3	2	1	0	0	0
他修正							
能力値	13	8	11	4	4	7	3

HP	225
MP	134
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（斬馬剣）	至近	-1	26	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ミスリルヘルム				-2	10	1		-1
胴部	ヘビープレート				-1	19			-4
補助	スターポイントアーマー				-1	12			-1
装身具	バトルグリップ								
能力値			8	0	11	0	7	15	18
スキル	スピードスイング							3	
その他	イミューンウェイト								6
総計(右)			7	26	7	41	8	15	18 m
総計(左)									
総計(両)									
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	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	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 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	
MPポーション：20	
ヘルム	
戦士の環	
ポーションホルダー	
ハイHPポーション3	
EXMPポーション１	
グレートHP	
グレートMP	
強心丹	
ハイMP	

現在重量： 32		
最大重量： 68	所持金： 11820	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]								
アームズマスタリー：両	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣使用	
効果： 指定した武器の命中判定＋１ｄ								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	-	ー	
効果： 武器攻撃のダメージ+SL×３　リアクションの判定－１Ｄ　マイナーアクションで解除を宣言								
ソウルヒート	1	3	バーサーク	-	自身	-	-	
効果： 狂戦士化SL+１を受ける								
ウェポンガード	★	4	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	両装備、防御中1回	
効果 :ダメージ軽減を行う。物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する武器の攻撃力÷２（武器の攻撃力がスキルで上がっている場合これを加えたのちに÷２）をダメージから引く								
スピードスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している両手武器の行動修正にSL×３する。　最大０								
フリンジスイング	★	-	パッシブ	-	自身	ー	-	
効果： 狂戦士化を受けているときに有効。白兵攻撃の命中判定に+１Dする								
ボルテクスアタック	★	ー	武器攻撃と同時使用	ー	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダメージに+「CL×10」する								
フリンジマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果：　狂戦士化を受けている時に有効。「タイミング」が「ムーブ」「マイナー」「メジャー」のスキルの「コスト」にー１する。								
フリンジインパクト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 狂戦士化を受けている時に有効。白兵攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合「放心」を付与する								
スラッシュブロウ	1	3	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シーン１回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用。ダメージを+SL×２Dする								
スイッチバック	3	ー	判定の直後	ー	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :バーサーク５で取得可能。バーサークの効果中に使用可能。白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
フリンジゾーン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :狂戦士化を受けているときに有効。白兵攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールの追加に加えて+２Dする								
ブランディッシュ	3	-	-	-	-	-	-	
効果： リバウンドバッシュの踏み台								

武器と防具のLV19のものに変えてくる
フルネーム　フロイ・アートルム

キャラクター名：フロイ

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
カバームーブ	1	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	カバーリングと同時に使用。カバーリングの射程を２０ｍへ							
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	-	
効果：	対象にカバーを行う							
リバウンドバッシュ	★	3	バッシュ時	自身	自動成功	自動成功	-	
効果：	バッシュの対象単体を範囲（６体に変更する）射程は至近に変更する							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+筋力する。この効果はメインプロセス終了まで持続							
アームズロジック：両	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	両手武器の命中判定+１Ｄ							
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	スマッシュ１で取得可。武器攻撃のダメージに+筋力							
グレートバースト	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使用、シナリオSL回	
効果：	白兵攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で降ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になればクリティカルとなる。							
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：	あなたの戦闘不能を回復し、さらにHPをSL×２０点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。							
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは、対象の物理防御を無視							
ストラグルラッシュ	★	10	メジャー	ー	自身	自動成功	両使用	
効果：	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回目のバッシュによる攻撃のダメージを+２Dする。ただし同じ対象に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							
オーバードライブ	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー	-	
効果：	バーサークの効果に武器を使用した命中判定に+１Dするを追加する							
インデュア	★	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中１回	
効果：	あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時受けたバッドステータスをすべて回復する							
バトルコンプリート	3	7	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	攻撃の命中判定直後に使用する。その判定を振り直す。その際ダイス数は変更されない							
バイオレントヒット	★	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：	すでに使用したボルテクスアクスの使用回数を１増やす							
フルスイング	3	10	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器一つの攻撃力を２倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ソウルバスター	★	ー	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ１回	
効果：	あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ攻撃を行った対象にHPロスを与える							
セルフヒーリング	★	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：	HP回復を行う。「HP」をCL×１０点回復する							
ファストセット	★	6	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：	タイミング：マイナーアクションのスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルを使用できない。							
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							
ハイボルテージ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージ+SL×４							
ダイアナザーデイ	★		セットアップ		自身		シナリオ１回	
効果：	CL×10点回復し、バッステをすべて回復する							
マーダースキル	1		パッシブ		自身			
効果：	攻撃の命中判定でクリティカルした場合クリティカルによるダメージにSL+１Dする							

キャラクター名
フロイ

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
オールラウンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力、器用、敏捷								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や、跳躍を行う筋力判定＋１Ｄ								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が筋力基本地×２になる								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HPをCL分＋								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力+3								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定に＋１する。さらにあなたが作動させたトラップが要求する判定に+2する								
ファーストエイド	1	至近	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	-	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度１０の「器用」判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復しHPを１にする。対象は行動済みとなる								
フックダウン	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	-	シーン1回	
効果： 種別：ポーションのアイテムを１個使用する								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションとして行う精神判定に+１Dする。								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するの感知判定に+１Dする。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。フェイトを１点消費。その判定の達成地に+１Dする。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-１Ｄされることなくリアクションを行える。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している防具の移動修正が０未満の場合、移動修正+-０に変更する								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+１Ｄする。								
ウォータースイム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :遊泳状態のペナルティを受けないための筋力判定に+1Dする。GMはプールによる筋力判定のような、泳ぐことに関連した判定のような、泳ぐことに関連した判定に対して、このスキルの効果を適用してもよい。								
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 暗闇（明度ルールを採用している場合は明度１～２）による判定へのペナルティが１Ｄではなく、達成地に－２となる。								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果： 器用+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果： 敏捷+3								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果 :隠密状態のキャラクター発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の「感知」判定に+１Dする								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 装備重量+5								
効果：								
効果：								