キャラクター名: 退避1

プレイヤー名:

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	19歳
種族	ドゥアン			**境遇**	師匠
出自 **(効果)**	騎士			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	12	9	6	7	9	7
ボーナス	5	4	3	2	2	3	2
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	7	6	4	2	2	4	2

HP	40
MP	30
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	右近左近	至近	-1	16	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	決意の結髪(ハット/ようは髪を結んでいるだけ)					1			
胴部	軍服風の衣服(レザージャケット)					4			-1
補助	一つの覚悟(バックラー/見た目は手袋)					2			-1
装身具	豊穣の花冠								
能力値			6	0	4	0	4	6	12
スキル			0						
その他									
総計(右)			5	16					
総計(左)			6	0	4	7	4	5	10
総計(両)									m
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品

現在重量: 0

最大重量: 15

所持金: -4600

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**
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：	有角族、作成時に筋力基本値+3							
バッシュ	2	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]							
スマッシュ	★	5	マイナー	武器	単体	命中		
効果：	白兵攻撃のダメージに+筋力する。							
アームズマスタリー・刀	1		パッシブ					
効果：	武器：刀の命中判定に+1d。							
スピリット・オブ・サムライ	★		パッシブ					
効果：	刀をSL個手に入れる。							
	★							
効果：								
ベアアップ	1		リアクション					
効果：	スキルへのリアクションで行う精神抵抗に+1Dする							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

エネミーコマンダースキル

CLはコマンダースキルを使用するエネミーのLvを参照する。
カテゴリはスキル・パワーとしては扱われず、コマンダースキルとして扱われる。
宣言タイミングはセットアッププロセスとなる。

・【速攻布陣】クイックフォーメーション(セットアッププロセスで、全ての味方に移動を行なわせる。※離脱は行なえない。)
・【全力全開】フルスロットル(1Rの間、全ての味方の全判定とダメージにCL/10d(端数切り上げ)を加算。)
・【強者の誇り】ストロングプライド(1Rの間、全ての味方に状態異常無効、およびスキル・パワー・アイテムの効果による判定を失敗させる効果を付与する。)
・【運命殺し】フェイトキラー(敵全てのフェイトをCL/10+1(端数切り上げ)だけ減少させる。)
・【大攻勢】グランドアサルト(1Rの間、全ての味方が与えるダメージはスキル・パワー・アイテムの効果を無視して、物理・魔法防御力を0として扱うようになる。)
・【無窮の破壊者】アンリミテッドブレイカー(1Rの間、全ての味方が与えるダメージは軽減無視として扱うようになる。)
・【不壊陣形】アンブレイカブル(1Rの間、全ての味方は、貫通ダメージを物理防御力か魔法防御力で受けることができる。スキル・パワー・アイテムによる物理・魔法防御力を0として扱う効果、対抗属性、参照変更による影響を受けなくなる。)
・【無尽蔵】インフィニティアーツ(1Rの間、全ての味方は、イニシアチブを除いた使用制限のあるスキル・パワーを残り回数に問わず1回まで使用できる。この効果で使用したスキル・パワーは、使用した扱いにならない。)
・【再行動】トゥワイスアクト(全ての味方は、シーンに登場しているキャラクターが行動済みになった時、未行動状態になる。※二回行動等のパッシブ処理の後に発動する。)

【射程】
至近