キャラクター名
シャイン_14

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**	14
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	?
称号クラス				**年齢**	1時間前
種族	フェイ(ヴァルキリー)			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	邪妖精			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	27	8	9	7	20	9
ボーナス	10	9	2	3	2	6	3
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0
他修正	2	1					
能力値	14	13	4	3	3	6	3

HP	153
MP	120
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	ブライトアックス	至近	-3	24				0	
左手									
頭部	被り笠S3					2			
胴部	ゼラチナスアーマー				-1	11		-5	-5
補助	ラウールの補助鎧				-1	5			
装身具	手入れ道具								
能力値			13	0	4	0	6	7	19
スキル	戦士の環					1			
その他	妖精天馬								15
総計(右)			10	24	2	19	6	2	29 m
総計(左)			13	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
妖精天馬	戦士のクリスタル
冒険者セット	戦士の環
野営道具	器用のクリスタル
ロープ	筋力のクリスタル
ランタン	バックパック
火打ち石	ベルトポーチ
MPポーション	
ハイMPポーション	
毒消し	
万能薬	
蘇生薬	

現在重量： 40		
最大重量： 45	所持金： 7628	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
フェイ:ヴァルキリー	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果： 攻撃の魔法ダメージ+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](+2d)								
アームズマスタリー:斧	1	-	パッシブ	-	自身	-	斧使用	
効果： 命中判定+1D								
	1							
効果：								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 白兵攻撃ダメージ[+筋力](+14)、メインプロセス終了まで								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 武器攻撃のダメージ+15[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かシーン終了まで								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用、対象:単体※に変更、ダメージ+[CL*10](+140)								
テイルズシンボル	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： フェイの種族ごとに設定された妖精アイテムを1つ得る、あなたのみ使用できる								
ハイドアウェイ	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： 隠密状態になる、エンゲージ時は不可								
ソウルヒート	1	3	バーサーク	-	自身	自動成功	-	
効果： 自身は狂戦士化2(SL+1)を受ける								
ブルータルストライク	1	-	効果参照	-	自身	-	両使用、ｼｰﾝ1回	
効果： 狂戦士化のとき使用可能、白兵攻撃と同時使用、DRで対象の物防魔防0でHPダメージ算出								
ブルータルムーブ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :狂戦士化のとき有効、あなたの攻撃で敵キャラクターを死亡/戦闘不能にしたときに使用する、そのメインプロセスの終了後、あなたは戦闘移動あるいは離脱を行う								
スイッチバック	3	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： バーサークの効果中に使用可能、ダイス数据え置きで、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								
エンサイクロペディア	1	2	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： エネミー識別を行う								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ1回	
効果： エンサイクロペディアとタイミング：セットアップのスキルを1つ使用する、順番や対象は自由								

光属性の妖精
ぺかーって光ってる、眩しい脳筋。
戦闘の時は魔力によって眩く光るし武器も光るしで見えなさそう。
生まれたばかりの妖精。気づいたらこの塔にいた。地面に落ちていた斧を持ってザクザク壁を壊しながらあたりをみているとルールゥに出会った。

1バッシュバーサークバーサークエンサイクロペディアクイックサーチ
2バーサークコンコーダンスボルテクスアタック
3バーサーカーファンタジーノウリッジバーサーク
4マジギレバーサークスイッチバック
5スマッシュアームズマスタリー:斧ソウルヒート
6ブルータルストライクハイドアウェイテイルズシンボル
7 ブルータルムーブスイッチバックフリンジゾーン
8 スイッチバックフリンジスイングシーフ
9 バッシュシャドウストークインタラプト
10ウォーロードハイボルテージバーストスラッシュ
11ハイボルテージアームズロジック:斧バイオレントヒット
12 ハイボルテージオーバードライブハイパーゲイン
13 ハイボルテージグレートバーストストラグルスラッシュ
14 ハイボルテージグレートバーストパーフェクトボディ
15バッシュブーストトリックバトルコンプリート
16 バッシュマジギレファンタジーノウリッジ
17 バッシュグレートバーストバトルコンプリート

キャラクター名
シャイン_14

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
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 対象:場面(選択)、射程:視界のすべての対象にエネミー識別を行う								
フリンジゾーン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 狂戦士化のとき有効、白兵攻撃の命中判定でクリティカルしたときさらにダメージ+2D								
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 狂戦士化のとき有効、白兵攻撃の命中判定+1D								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 移動をしても隠密状態は解除されず、隠密状態を維持したままエンゲージすることも可能								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼｰﾝ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :対象がタイミング:パッシブ、アイテム以外のスキルを使用した時に使用、そのスキルは効果を発揮せず持続もせず即座に終了になる、コストや使用回数は消費する								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃ダメージ+20(SL×4)								
アームズロジック:斧	1	-	パッシブ	-	自身	-	斧使用	
効果： 命中判定+1D								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果： 武器攻撃の命中判定でクリティカル したとき、対象の物防魔防0でHPダメージ算出								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	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タックの使用回数を1増やす								
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージ＋14(筋力)								
グレートバースト	2	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後に使用(スキルやフェイトによる振り直しも終了した後)、1つの目を6に変更								
ストラグルスラッシュ	1	10	メジャー	-	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、対象：単体※となり2回目のバッシュの攻撃に+2D、同じ対象に2回攻撃する必要があり、1回目の武器攻撃が命中しなければ2回目の攻撃はできない								
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、HPをSL×20点にする、未行動の場合行動済みにはならない								
マジギレ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 狂戦士時ダメージ+1D								
ファンタジーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： あなたかギルドメンバーがエネミー識別の判定に成功したエネミーに有効、攻撃のダメージ+1D								
	1							
効果：								
デストロイヤー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： オブジェクトを破壊する時のダメージ+2D								
アースノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 使用条件：アーシアンスキルを取得できる								
ストロングアームⅠ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果： CL1、トラップ解除、トラップによる判定の直前、フェイト1点消費で筋力判定で代用判定可								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値+3								
ダンジョンマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ミドルフェイズのダンジョンシーン、戦闘以外、あらゆる行為判定の達成値+1								

キャラクター名
シャイン_14

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
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定+1D								
ストロングアームII	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： CL4、Iを判定の直前に使用するに変化								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 器用基本値+3								
カバートアクション	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定の達成値に+1								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	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								
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	ｳｫｰﾛｰﾄﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象に白兵攻撃を行う								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大MP+CL、バイタリティと同時取得不可								
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								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 判定後に使用(スキルやフェイトによる振り直しも終了した後)、フェイト1点消費、その判定の達成値+1D								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃のダメージ+2								
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：								