キャラクター名

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**	13
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ドラゴネット			**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	28	25	7	8	6	25	8
ボーナス	9	8	2	2	2	8	2
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	12	11	3	2	3	8	2

HP	157
MP	103
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	必殺の槍		-1	20				-2	
左手									
頭部	魔骨の兜				-1	9	0		-2
胴部	古代の衣			20		5	5		
補助	トリックマント					5			
装身具	バトルグリップ			5					
能力値			11	0	3	0	8	6	17
スキル				14					
その他	アイテム		1	5		2	2	4	
総計(右)			11	64	2	21	15	8	15 m
総計(左)			12	44					
総計(両)			11	64					
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	11			11	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
戦士の環	
戦王の武器飾り	
狂戦士の鎖	
リムブーストメタル	
リムブーストリフレクス	

現在重量： 0		
最大重量： 28	所持金： 500	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
ドラゴンセントール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： あなたが行なう武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+2								
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： 武器攻撃と同時使用、ダメージにCL×10する								
スマッシュ	1							
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槍	1							
効果： 命中+1ｄ								
	1							
効果：								
エンカレッジ	1	-	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	-	
効果： 対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。その後行動済になる。								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	-	
効果： 判定直前に使用。その判定に+1ｄ								
	1							
効果：								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	-	-	
効果： 貴方が攻撃のダメージを受けた直後に使用。その攻撃で受けたHPダメージと同じだけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	-	防御中一回	
効果： あなたがバッドステータスを受けた直後に使用。そのバッドステータスを回復する。								
	1							
効果：								
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身	自動成功		
効果： イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。その後行動済になる。								
ラストアクション	1		戦闘不能		自身	自動成功		
効果： 未行動、行動済にかかわらずメインプロセスを一回行う。								
	1							
効果：								

バッシュ　バッシュ　スマッシュ　　エンカレッジ　ダンシングヒーロー

キャラクター名

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
バーサーク	5		マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃ダメージ+15							
ソウルヒート	3		バーサーク	-	自身	自動成功		
効果：	狂戦士化4を受ける							
フリンジスイング	1		パッシブ	-	自身	-	狂戦士化中	
効果：	白兵命中判定+1ｄ							
フリンジゾーン	1		パッシブ	-	自身	-	狂戦士化中	
効果：	クリティカル							
フリンジインパクト	1		パッシブ	-	自身	-	狂戦士化中	
効果：	ダメージ与えたら放心							
スイッチバック	1		判定直後		自身	-	シーン2回	
効果：	命中判定振りなおし							
	1							
効果：								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	攻撃+筋力							
デスペラード	4	-	セットアップ	-	自身	-		
効果：	攻撃+20物防-50							
アームズロジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中+1ｄ							
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	バーサーク中命中+1ｄ							
パーフェクトボディ	1		戦闘不能	-	自身	-	シナリオ一回	
効果：	戦闘不能を回復。HP20点							
ストラグルクラッシュ	1		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二回行う。							
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場合、その攻撃のダメージでば物防/魔防無視							
グレートバースト	1	-	効果参照	-	自身	-	シナリオ一回	
効果：	白兵攻撃の命中判定を行った直後。その命中判定のダイス一つを6に変更する。							
	1							
効果：								
必殺の槍効果	1							
効果：	ダメージロール直前。攻撃のダメージに+7							
増幅クリスタル*3	1							
効果：	ダメージ+3ｄ/槍/頭/胴							
デストロイヤー	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：	筋力基本値+3							
サセクション	1							
効果：	武器攻撃力+1							
トレーニング：器用	1							
効果：	器用基本+3							

キャラクター名

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
マシンリム	1							
効果：筋力/器用/敏捷基本値+1								
ホーム：レイフォール	1							
効果：器用筋力知力基本値+1								
バイタリティ	1							
効果：HP+CL								
フェイス：グランアイン	1							
効果：攻撃ダメージ+2								
ストロングアームⅠ	1							
効果：トラップ解除判定を筋力に								
ストロングアームⅡ	1							
効果：ストロングアーム1と併用しあらゆる判定を筋力判定に変更								
ストロングアームⅢ	1							
効果：イニシアチブプロセス。対象を退場させる。								
バトルマニア	1							
効果：クライマックスフェイズ。エンゲージしている敵への命中判定+2、リアクション-1								
トレーニング：精神	1							
効果：精神基本値+3								
マシンアーマー	1							
効果：物防+2魔防+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：								