キャラクター名
虎杖脹相

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	19
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	不明			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	19	17	15	19	9	31	3
ボーナス	6	5	5	6	3	10	1
クラス修正	1	0	1	2	1	3	0
他修正							
能力値	7	5	6	8	4	13	1

HP	142
MP	211
フェイト	16

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ダイアナックル	至近	1	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	身かわしの服				1	4			
補助	ルーンリング					2	3		-1
装身具	黒帯								
能力値			5	0	6	0	13	10	12
スキル									
その他									
総計(右)			6	13	7	6	16	10	11
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				m

	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	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 19	所持金： 1200	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**
リインカネーション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 「タイミング：メイキング」を含む、レムレス以外の種族スキルを一つ取得する。代わりの幸運基本値に-3								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1d								
ウォーターマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ＜水＞属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効、魔法ダメージに+[SL*4]								
マジックブラスト	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」「分類：魔術」を「対象：範囲（[《マジックブラスト》のSL×2]体）」に変更する。メインプロセス終了まで持続								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象に[2d+5]ダメージの魔法攻撃を行い、1点でもHPダメージを与えた場合[放心]を与える								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用、「対象：単体※」に変更しダメージに+[CL*10]								
	★							
効果：								
プロビデンス	★	-	パッシヴ/メイキング	-	自身	-		
効果： キャラクター作成時のフェイトが6点となる								
	★							
効果：								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果： 命中判定+1d								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器攻撃ダメージに+【精神】								
ラッシュナックル	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	格闘	
効果 :戦闘移動あるいは全力移動を行い、移動を行った場合攻撃の命中判定に+1d。また、全力移動を行ってもマイナーアクションを行える								
スタンアタック	3	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃に+[SL*3]し、1点でもHPダメージを与えた場合[放心]を与える。メインプロセス終了まで持続								
セルフヒーリング	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 【HP】を[CL*10]点回復								

キャラクター名
虎杖脹相

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
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のダメージロールは対象の【物理防御力】【魔法防御力】を0としてHPダメージを算出する								
ソウルバスター	1	-	効果参照	-	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 攻撃のダメージを受けた直後に使用、同じHPダメージだけ攻撃を行った対象にHPロスを与える（上限【最大HP】）								
	★							
効果：								
アンプリケイション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL*4]								
ソウルスティール	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :スキル、パワー、アイテムの効果で[放心]を与えた時、[放心]を受けたあるいは受けているキャラはリアクション判定に-1d。[放心]が回復するまで持続								
エコノミーマジック	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 自身が使用する「分類：魔術」のスキルのコストに-2する（最低1）。シーン終了まで持続								
ファストドロウ	3	6	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果 :「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」「分類：魔術」を「対象：範囲（[《ファストドロウ》のSL+1]体）」に変更する。メインプロセス終了まで持続								
ランニングセット	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果 :「タイミング：マイナーアクション」のスキルと同時に使用、そのスキルをムーブアクションで使用可能となる。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								
カーススペル	1	10	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 自身が使用する「分類：魔術」に対するリアクション判定に-1d。メインプロセス終了まで持続								
クラッシュバリア	3	12	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 魔法攻撃のダメージロールは対象の【物理防御力】【魔法防御力】を0としてHPダメージを算出する。メインプロセスまで持続								
ファインアート	3	20	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :自身が使用する「分類：魔術」に対するリアクション判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。メインプロセス終了まで持続								
ディスペル	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象が受けているあるいは持続している「分類：魔術」のスキルの効果をすべて解除する								
ニゲイト	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果 :対象が判定でクリティカルした直後に使用、そのクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常どおりダイスの目を合計して算出する								
コンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 攻撃のダメージを受けた直後に使用、戦闘不能になった場合は使用できない。同じHPダメージだけ【MP】を回復する								
	★							
効果：								
サクセション	1							
効果：								
シックスセンス	1							
効果：								
バイタリティ	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								