キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	12
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**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	27	24	21	8	12	11	9
ボーナス	9	8	7	2	4	3	3
クラス修正	3	2	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	12	10	8	2	5	4	3

HP	139
MP	78
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	ミスリルランシア	至近	0	18	0	0	0	-2	0
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	バトルグリップ								
能力値			10	0	8	0	4	13	17
スキル									
その他									
総計(右)			10	18	7	15	4	12	18 m
総計(左)			10	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 27	所持金： 12723	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+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]								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲([SLx2]体)	命中	両	
効果： ひとつのエンゲージに白兵攻撃								
リバウンドバッシュ	1	3	バッシュ	-	自身	自動成功	両	
効果： <ブランディッシュ>3で獲得可能。<バッシュ>と同時に使用する。そのバッシュを「対象:範囲(6体)」「射程:至近」に変更する								
アームズマスタリー:槍	1	-	バッシュ	-	自身	-	槍	
効果： 命中判定+1D								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｰ、ｼﾅ1	
効果： 武器攻撃と同時に使用。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに[CLx10]する								
スマッシュ	1							
効果：								
バーサーク	5							
効果：								
	○							
効果：								
ベストルート	5	3	セットアップ	20m	単体	自動成功	-	
効果： 対象の移動力に+[SLx5]mする。ラウンド終了まで持続。								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 行動値と移動力に+[(SLx2)+2]する。								
コンパニオン	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： バトル専用の「種別:乗物」のアイテムを1個取得する。このアイテムはあなたのみ騎乗状態となることができる。								
コールドラゴン	1	4	フリー	-	自身	自動成功	-	
効果： <コンパニオン>で取得した乗物に騎乗状態になる。								
	○							
効果：								
	1							
効果：								

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
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	槍	
効果：	「装備部位:両」を片手で装備できる。							
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果：	白兵攻撃と同時に使用。ダメージに+[移動力]							
スタンドタフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	[スリップ]を受けない。							
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動成功	槍	
効果：	白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用した武器ひとつの重量]							
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	あらゆる命中と回避判定に+1D							
シールドラッシュ	2	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：	<ラッシュ>の効果に+[SLx4]							
	○							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：	精神基本値+3							
トレーニング：筋力	1							
効果：	筋力基本値+3							
トレーニング：器用	1							
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：敏捷	1							
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング：感知	1							
効果：	感知基本値+3							
スピードアタッカーⅠ	1							
効果：								
スピードアタッカーⅡ	1							
効果：								
スピードアタッカーⅢ	1							
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								