キャラクター名
ノイン

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	?
種族	ディーバ：ヒーロー(ヒューリン)			**境遇**	義理の親
出自（効果）	冒険者			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	41	45	41	12	12	12	9
ボーナス	13	15	13	4	4	4	3
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	15	18	14	4	4	5	4

HP	341
MP	191
フェイト	32

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	邪剣セルノーグ	至近	-1	36	0	0	0	1	0
左手	冥剣セルノーグ	至近	-1	36	0	0	0	1	0
頭部	S1ラウールの兜				-1	3			
胴部	S2ミラージュコート				1	10			-1
補助	巨人の手袋					5			
装身具	インデックスアイ								
能力値			18	0	14	0	5	18	20
スキル	《アームズマスタリー：長剣》								
その他									
総計(右)			17	36	14	18	5	20	19 m
総計(左)			17	36					
総計(両)			16	72					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	18			18	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1ラウールの兜	野菜
└対抗：スリップのクリスタル	かぼちゃクッキー
S3レザージャケット	カボチャスープ
└筋力のクリスタル	
└器用のクリスタル	
ナイフ	
冒険者セット	
キャップライト	
ベルトポーチ	
バックパック	

現在重量： 11		
最大重量： 89	所持金： -143810	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
ディーバ：ヒーロー	★	-	効果参照・メイキング	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダイスロール直前に使用する。ダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
スラッシュブロウ	2	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
ワイドアタック	★	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージに+[SL*2]する。								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-1Dする。メインプロセス終了まで持続。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
ブロウストライカーⅠ	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	ウォーリア・シナリオ1回	
効果： Ft1点消費。既に使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を1増やす。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(筋力)								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(器用)								
ブロウストライカーⅡ	★	-	フリー	-	効果参照	自動成功	ウォーリア	
効果： Ft1点消費。あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。メインプロセス持続。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(敏捷)								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(知力)								
ブロウストライカーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
効果： フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(感知)								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(精神)								

冒険者に拾われてあらゆる地域を旅してきた女の子。
義理の母は神の啓示により彼女を見つけたと語り、妖魔の領域で傷ひとつ付いていなかったことから、恐らく神の現身かなにかではないかと話していた。
本人は自身のルーツはそこまで気にしておらず、いろんな地域をめぐっているうちに冒険者の自由な生き方に憧憬を抱くようになる。
義理の父の真似ごとから始まり剣技を我流で磨いていき、ついには独り立ちすることを認められて意気揚々と広い世界へと旅立った。

キャラクター名
ノイン

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
オンスロート	★	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	ウォーロード、シナリオ1回	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。							
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(幸運)							
ゴッデスブレス：武器攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択する。選択した攻撃のダメージに+2する。							
フェイス：グローヴィス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【器用】判定の達成値に+1する。							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大HP】に+CLする。							
フックダウン	★	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。							
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：0」に変更する。							
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。							
オウルアイド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	[暗闇]による判定へのペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる。							
クローズオフ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に+1Dする。							
ストライダー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	封鎖されたエンゲージから離脱する際に行う、【行動値】判定に+1Dする。							
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果	:対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。なお、対象は行動済となる。							
フェザー	★	6	効果参照	-	自身	魔術	-	
効果	:落下によるダメージロールの直前に使用する。落下によって受けるダメージを0に変更する。「落とし穴」や「穴」に落ちる、騎乗状態や同乗状態で[スリップ]を受けた時のダメージにも使用できる。							
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：	回避判定の達成値に+1する。							
ホースマンシップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	回避判定の達成値に+1する。							
マジックキャンドル	★	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術	-	
効果	:あなたの存在するエリアの明度を2、もしくは3に変更する。またフリーアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度(他のスキルやアイテムの効果を受ける前)よりも低い値に変更できない。シーン持続。							
レストタイム	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時に使用。【HP】と【MP】を[2D+CL]点回復する。							
ダークストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	[暗闇](明度ルールを採用している場合は明度1～2)による移動のペナルティを受けない。							
フォーリナー	★	-	判定の直前	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：	【幸運】判定の直後に使用する。その判定のダイスを全て振り直す。その際、ダイス数は変更されない。							
ソニックラン	★	2	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：	【移動力】に+1する。シナリオ持続。							
クリアバスケット	★	7	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：	携帯品の重量制限に+【知力基本値】する。シナリオ持続。							
効果：								