キャラクター名
しずくちゃん

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**	16
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	エクセレント	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	天啓
出自（効果）	騎士			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	31	27	12	8	8	26	6
ボーナス	10	9	4	2	2	8	2
クラス修正	2	3	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	12	12	5	2	3	9	2

HP	175
MP	137
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ガンパード	10m	1	44	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9			
胴部	バトルスーツ				-3	17			
補助	ダイアガントレット					7			
装身具	暗視ゴーグル								
能力値			12	0	5	0	9	8	17
スキル								4	
その他									
総計(右)			13	44	1	33	9	9	17 m
総計(左)									
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	12			12	+ 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	
ベルトポーチ	└魔導剣増幅器
異次元バッグ	
	ハイHPポーション
ポーションホルダー	ハイMPポーション*10
└ハイMPポーション*5	万能薬*2
	聖水*5
小道具入れ	
└転送石	
└戦士の環	
└クイックホルスター	
└戦王の武器飾り	

現在重量： 22		
最大重量： 62	所持金： 3990	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
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
バッシュ	5	3(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]								
バーサーク	5	2(3)	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+［SL*3］する。ただし、あなたが行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
スマッシュ	1	4(5)	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
カバーリング	1	1(2)	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行なう。行動済でもカバーを行なうことができ、未行動の時にカバーを行なっても行動済にならない。								
カバームーブ	1	3(4)	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体」に変更、ダメージに+［CL*10］する。								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《バーサーク》の「あなたが行なうリアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。								
	1							
効果：								
ディーバ：エルダ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :あなたが取得しているスキルの「コスト」を-1(最低1)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。もし、メインクラスとサポートクラスが同じ場合は5点となる。								
エソテリカ：ウォーロード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択したクラスのスキルのコストを-2(最低1)する。ただし、他の《エソテリカ：〜〜》を取得できなくなる。								
	1							
効果：								
クロススラッシュ	1	9(12)	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果 :《バッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
フルスイング	3	7(10)	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ディフェンスライン	1	12(15)	リアクション	視界	単体	命中判定	双装備	
効果 :対象が行った武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象が行なったあなたへの攻撃は失敗となる。								

キャラクター名
しずくちゃん

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
しずくちゃん

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
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1	-	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。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神基本値+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3								
イミューンウェイト	1	-	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。								
フックダウン	1	2(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。								
キャッチアウト	3	4(5)	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果 :対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行なうスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行なうスキルに対するリアクションの判定に+2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
ブロウストライカー1	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： フェイト1点消費。すでに使用した《スラッシュブロウの使用回数を1増やす》								
ブロウストライカー2	1	-	フリー	-	効果参照	自動成功		
効果 :フェイト1点消費。あなたが行なう武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に－1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃のダメージに+2する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。(選択：攻撃力)								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								