キャラクター名
考え中・ガラハッド　CS：フレズベルグ

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**	11
サポートクラス	ファランクス	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	27
種族	ヒューリン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	傭兵			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	21	8	8	8	19	9
ボーナス	9	7	2	2	2	6	3
クラス修正	3	3	1	1	0	0	0
他修正							
能力値	12	10	3	3	2	6	3

HP	127
MP	83
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	フラッグスピア	至近	-1	15				-2	
左手	爆撃槌	至近	-2	21				-2	
頭部	魔骨の兜				-1	9			-2
胴部	テーゲベックの鎧				-1	9			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			10	0	3	0	6	5	17
スキル									
その他	戦士の環・戦王の武器飾り			3		1		2	
総計(右)			9	18	1	24	6	3	14 m
総計(左)			8	24					
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
・御守袋	バックパック
・筆記用具	ベルトポーチ
・転送石	・小道具入れ
・戦士の環	
冒険者セット	
・戦王の武器飾り	
EXHPポーション＊3	
ハイMPポーション＊5	
EXMPポーション＊2	
ウェポンケース	
ポーションホルダー	

現在重量：　20		
最大重量：　61	所持金：　2124	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+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]								
オールラウンドマスタリー	1	フェイト-点	任意				シーン1	
効果：取得しているアームズマスタリー○○の効果の武器種別を、任意の武器種別に変更する。								
アームズマスタリー:槍	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：長剣両手剣槍斧から一つ選択し命中判定+1D								
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果：メインプロセス中白兵攻撃の命中判定に+1Dする								
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動		
効果：白兵攻撃のダメージ＋筋力メインプロセス終了まで								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前		自身	自動	シーン1	
効果：武器攻撃＋(SL*2)D								
パンプアップ	5	4	セット		自身	自動		
効果：白兵攻撃+SL*2シーン終了まで持続								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照		自身	自動	シナ1	
効果：単体※に変更しダメージに+CL*10								
ウェポンルーラー	5	-	パッシブ		自身	-		
効果：武器の命中+SL+1								
バイオレントアタック	1	7	DR前		自身	自動	ｼｰﾝ/ｳｪﾎﾟﾝﾙｰﾗｰ5	
効果：＋攻撃に使用している武器一つの重量　二つの武器を一つとして扱ってる場合はどちらかの重量のみ使用								
ハイボルテージ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器のダメージに+SL*2								
ツインウェポン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :右左手の命中行動修正を合計し、双の一つの武器として扱う。種別は両方を備え、攻撃力、射程はどちらを使用してもよい。効果はすべて有効だが宣言を使用するものは同時に使用できない								
クロススラッシュ	1	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双	
効果 :バッシュによる白兵攻撃を2回行う。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。								
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中	-	
効果：対象の武器攻撃に対するリアクションを創部している武器の命中判定で行う。勝利したら攻撃は失敗となる								

性格：明るく快活、ちょっとずるがしこい
幼いころ、スコールに居たかったが、力不足でハティガルムに送られたことを気にしており、ずっと異動願いを出していた。
今回は念願の配置である。
新しいものに弱い(興味津々)。本土にないSASの技術は手紙のやりとりで聞いていたが、実際にいろいろ見てみたいと考えている
「私は、フランとリーナの力になりに来たのよ」
「これがSASの技術！なにこれどうなってるの？？？ちょっといじってみてもいい？」
「やるかやられるかの世界だってのは、むこうでもこっちでも変わらないわ。多少卑怯な手を使ってもね。死んだら意味ないもの」

＊＊＊
初期6つ：バッシュ＊2、スラッシュブロウ*2、パンプアップ＊2、アーマーアデプト1
もう片方の武器を爆裂槌もらうか悩む。一応仮置き
爆撃槌
種別：打撃
重量：13　命中：-2　攻撃力：+21　行動：-2
射程：至近　装備部位：片手　価格：146000
効果
　passive この武器による攻撃で対象にダメージを与えた場合、対象の装備している防具ひとつを破壊する。防具を装備していない場合、対象の【物理防御力】を-10（最低0）する。この効果は重複し、シーン終了まで持続する。

＊＊＊
・設定（概要）

キャラクター名

考え中・ガラハッド　CS：フレズベルグ

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
ファランクスモード	1		パッシブ		自身			
効果：全身装備と記述されているスキルを防具に関わらず発揮できる								
ランオーバー	1	5	ムーブ	効果参照	効果参照	自動	ｼｰﾝ1全身装備	
効果：戦闘移動でエンゲージに突入時エンゲージにいるモブエネミーすべてにCL*5のHPロスを与える								
アーマーアデプト	1		パッシブ		自身			
効果：装備している防具一つにつきダメージ+SL								
ファランクスアタック	1	10	DR直前		自身	自動	ｼｰﾝ1	
効果：ダメージ＋胴部の重量								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：登攀や跳躍を行う筋力判定に+1D								
デストロイヤー	1		パッシブ		自身			
効果：オブジェクトに対するダメージに＋２D								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：アイテム重量+5								
キャッチアウト	3	5	効果参照		単体	自動成功	シナSL	
効果 :メジャーアクションで攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に＋２Dする。シーン終了まで								
アニマルエンパシー	1		パッシブ		自身			
効果：分類動物魔獣のエネミーと意思疎通ができる								
フェイス：マリア	1		防御中			精神	戦闘移動時に使用しているスキルに限る	
効果：ｼｰﾝSL+1　不利な効果を与える効果の対象になったときに使用できる。精神対決し勝利した場合、その効果を受けない								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ		自身			
効果：右手と左手(片方可)を携帯品と入れ替える								
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　筋力基本値*2								
トレーニング筋力	1		パッシブ					
効果：選択した能力基本値+3								
ブロウストライカー1	1		イニシアチブ		自身	自動	ｼﾅ1	
効果：フェイト1点消費しスラッシュブロウの回数を戻す								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								