キャラクター名
フロイ

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	親友
出自（効果）	騎士			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	40	12	36	12	12	36	12
ボーナス	13	4	12	4	4	12	4
クラス修正	4	1	1	0	0	2	0
他修正							
能力値	17	5	13	4	4	14	4

HP	278
MP	174
フェイト	9

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	アルトエッジ（斬馬刀）	至近	-1	26	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ミスリルヘルム				-2	10	1		-1
胴部	銀狼の鎧				-2	21			-3
補助	スターポイントアーマー				-1	12			-1
装身具	グレートグリップ			10					
能力値			5	0	13	0	14	17	22
スキル	ｽﾋﾟｰﾄﾞｽｲﾝｸﾞ、ｻｸｾｼｮﾝ、ｲﾐｭｰﾝｳｪｲﾄ			1				3	5
その他	戦士の環、戦王の武器飾り			3		1		2	
総計(右)			4	40	8	44	15	19	22 m
総計(左)			5	14					
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	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	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ヘルム	
冒険者セット	
戦士の環	
ポーションホルダー	
グレートHP1	
グレートMP2	
戦王の武器飾り	
万能薬4	
強心丹3	
ハイMPポーション5	
MPポーション　5	

現在重量：　31		
最大重量：　80	所持金：　640	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]								
バーサーク	5	3	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果：武器攻撃ダメージ+15　リアクション判定-１D　マイナーで解除宣言かシーン終了まで持続する								
アームズロジック	★		パッシブ			-		
効果：両手武器命中判定+１D								
アームズマスタリー：両	★	-	パッシブ		自身	-		
効果：両手剣の命中判定+1D								
ウェポンガード	★	4	DR直後	-	自身	自動成功	両装備	
効果：　物理ダメージ軽減　その物理ダメ―ジに一武器の攻撃力÷２する　武器の攻撃力が上昇している場合それを加えて÷２する								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功		
効果：対象にカバーを行う　行動済みでもカバーできる								
カバームーブ	2	4	カバーリング		自身	自動成功	シーン2回	
効果：カバーリングの射程を20ｍにする								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：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	1	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃のDR直前に使用　ダメージ+２ｄ+９ｄ（ストームアタック分）								
ブランディッシュ	3		メジャー			命中判定		
効果：一つのエンゲージ内の対象（最大６人）に白兵攻撃								
リバウンドバッシュ	★	3	バッシュ		自身	自動成功	両使用	
効果：バッシュを範囲攻撃に対象：範囲６体にへんこうする								
ボルテクスアタック	★	-	武器攻撃と同時使用		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：攻撃を単体に変更しCL×10ダメージアップ								
スイッチバック	3	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：バーサークの効果中に使用可能。白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
フリンジスイング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：狂戦士化時に有効。白兵攻撃命中判定+１D								

スクロール：次元断

キャラクター名
フロイ

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
フリンジゾーン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 狂戦士化時に有効。白兵攻撃の命中判定クリティカルした時、ダメージ+２D								
ソウルヒート	1	3	バーサーク	-	自身	自動成功	-	
効果： 狂戦士化SL+１を受ける								
スピードスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している両手武器の行動修正に+3（最大0）する								
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： バーサークの効果に武器を使用した命中判定に+１Dするを追加する								
グレートバースト	3	10	効果参照	-	自身	-	シナリオ3回	
効果：白兵攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で降ったダイスのうち、１個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが２個以上になればクリティカルとなる。								
ストラグルラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：バッシュによる武器攻撃を２回行う。このバッシュはコストを消費せず「対象：単体」となるさらに２回目のバッシュによる攻撃のダメージを+２Dする。ただし同じ対象に２回攻撃しなければならず１回目攻撃が命中しなかった場合２回目の攻撃は行えない								
ストームアタック	3		パッシブ		自身			
効果： スラッシュブロウの効果に+9D								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは、対象の物理防御を無視								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、さらにHPをSL×２０点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ボルテクスアタックの使用回数を１増やす								
バトルコンプリート	3	7	判定の直後	-	自身	自動成功	シーン3回	
効果： 攻撃の命中判定直後に使用する。その判定を振り直す。その際ダイス数は変更されない								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果： マイナーアクションのスキルを同時に使用する								
フルスイング	3	10	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シーン3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一つの攻撃力を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。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージに+筋力する								
インデュア	★	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中１回	
効果： あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時受けたバッドステータスをすべて回復する								
ソウルバスター	★	-	効果参照	-	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ攻撃を行った対象にHPロスを与える								
ダイアナザーデイ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： CL×10点回復し、バッステをすべて回復する								
ネバーギブアップ	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： HPを最大HPまで回復する								
ファーストストライク	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃の命中判定で６が出た場合クリティカルとなる。追加ダイスは６の数となる　この効果はクリティカルするか、シーン終了まで持続する								
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動時に使用可能。イニシアチブにメインプロセスを行い、その後行動済みとなる								
鬼の爪	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 白兵攻撃の命中クリティカル時ダメージ+60								
戦鬼	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイトを３点消費。バッシュを３回行う、このバッシュはコストを消費しない　対象を毎回指定することができる								

キャラクター名
フロイ

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
死神の手	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃のダメージに+（最大HP-現在のHP）する　この効果はメインプロセス終了まで持続する								
次元断	1	20	ムーブ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： その攻撃の射程は視界となる　この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ラストアクション	★	10	戦闘不能時	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :未行動、行動済みにかかわらず、メインプロセスを一回行う。このスキルで発生したメインプロセスでは自身のHP回復や戦闘不能回復するスキル、アイテムは使用不可								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ		自身	自動成功	シーンー回	
効果： ヒールがイニシアチブプロセスで使用可能になる								
ヒール	★	3	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： HPを３D+CL×３点回復する　クリティカルダイスロール増加								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 携帯品の重量制限が筋力基本地×２になる								
アスレチック	1		パッシブ					
効果： 登攀や、跳躍を行う筋力判定＋１D								
ビジランテ	1		パッシブ					
効果 :隠密状態のキャラクター発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の「感知」判定に+１Dする								
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定に＋１する。さらにあなたが作動させたトラップが要求する判定に+2する								
ファーストエイド	1	-	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。対象は行動済みとなる								
オウルアイド	1		パッシブ					
効果： 暗闇（明度ルールを採用している場合は明度１～２）による判定へのペナルティが１Dではなく、達成地に－２となる。								
フックダウン	1	3	ｸﾘｼﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	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								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果： スキルに対するリアクションとして行う精神判定に+１Dする。								
トラッキング	1		パッシブ					
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するの感知判定に+１Dする。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。フェイトを１点消費。その判定の達成地に+１Dする。								
シックスセンス	1		パッシブ					
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-１Dされることなくリアクションを行える。								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果： 危険感知の判定に+１Dする。								
ウォータースイム	1		パッシブ					
効果 :遊泳状態のペナルティを受けないための筋力判定に+１Dする。GMはプールによる筋力判定のような、泳ぐことに関連した判定に対して、このスキルの効果を適用してもよい。								
デストロイヤー	1		パッシブ					
効果： オブジェクト破壊するときのダメージ+２Dする								
ブレイクフォール	1	-	自動成功					
効果： 落下によって受けるダメージ-１Dする								
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果： 装備重量+5								
サクセション	1		アイテム					
効果： アルトエッジ　攻撃力+1								

キャラクター名
フロイ

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
イミューンウェイト	1		パッシブ					
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								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果： 精神+3								
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果： 感知+3								
トレーニング：幸運	1		パッシブ					
効果： 幸運+3								
トレーニング：知力	1		パッシブ					
効果： 知力+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果： 敏捷+3								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果： 器用+3								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果： 筋力+3								
バイタリティ	1		パッシブ					
効果： 最大HPをCL分＋								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								