キャラクター名
ラインハルザ

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	27
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	漢
称号クラス				**年齢**	29
種族	ドゥアン			**境遇**	親友
出自（効果）	騎士			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	44	38	11	9	10	42	10
ボーナス	14	12	3	3	3	14	3
クラス修正	1	2	1	0	0	4	0
他修正						3	
能力値	15	14	4	3	3	21	3

HP	314
MP	203
フェイト	26

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	雷迅拳	至近		22					
左手									
頭部	竜骨の兜					8	4		
胴部	召喚具:テスタメント					27	14		
補助	カマソッソのマント				3	10	8		
装身具	メタルオブオナー								
能力値			14	0	4	0	21	7	20
スキル			4	56					
その他				3		2	1	12	
総計(右)			18	81	7	47	48	19	20 m
総計(左)			18	59					
総計(両)									
ダイス数			4 d	4 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	14			14	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 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	
冒険者セット	
ベルトポーチ	雷迅拳
異次元バッグ	竜骨の兜
小道具入れ	カマソッソのマント1
戦士の環	カマソッソのマント2
黄金蛇のメダル	
戦王の武器飾り	
黄金剣章	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション×2	
蘇生薬×3	

現在重量： 5		
最大重量： 100	所持金： -570495	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
タフネス	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 有角族、作成時に筋力基本値+3								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
アームズマスタリー:格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 命中判定に+1Dする。								
メタルマッスル	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器攻撃のダメージに+2Dする。								
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]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「あなたが行うリアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
アームズロジック:格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《アームズロジック:長剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズロジック:~~》を同時に適用できない。								
ファイティングロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
オーバードライブ	1	-	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。								
残像の刃	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スラッシュブロウ》の「効果」を「その攻撃のダメージに+[(SL×2)D]+【器用基本値】する。さらにこのダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更することもできない」に変更する。								
異才:ナイト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得、あるいはSLあげる際にナイトのスキルからひとつ選択せよ。選択したナイトのスキルをSL1で取得するか、選択したナイトのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる(もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない)。								
アーマー・オブ・アギオス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 召喚具:テスタメントの防具をひとつ取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
ストロングスタイル	5	3	セット	-	自身	自動	格闘	
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[(SL)D]する。この効果はラウンド終了まで持続する。								

バッシュ2 スマッシュ　アームズマスタリー:格闘　アイアンフィスト

キャラクター名
ラインハルザ

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
戦士の挑戦	3	-	イニシアチブ	-	自身	自動	1/シーン	
効果 :使用する際に「射程:視界」のキャラクターからひとり選択せよ。選択したキャラクターのみを対象とする武器攻撃に有効。その攻撃のダメージに+[SL×10]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果 :イニシアチブにメインプロセスを行うことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済にはならない。								
アーマーデュアル	1	8	フリー	-	自身	自動	-	
効果 :《アーマースタイル:~~》のスキルをふたつ使用できる。さらに、この効果で使用した《アーマースタイル:~~》は同時に効果を適用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
アーマースタイル:ルビー	5	8	フリー	-	自身	自動	聖鎧装備	
効果 :攻撃のダメージに+[SL×4]する。この効果はシーン終了まで持続する。他の《アーマースタイル:~~》と同時に効果を適用されない。								
アーマースタイル:サファイア	1	8	フリー	-	自身	自動	聖鎧装備	
効果 :武器を使用した命中判定と回避判定に+[SL+1]する。この効果はシーン終了まで持続する。他の《アーマースタイル:~~》と同時に効果を適用されない。								
ダンシングバード	1	8	ムーブ	-	自身	自動	1/シーン、格闘使用	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃を「対象:範囲(選択)」に変更する。さらに、その攻撃の尾ダメージに[(SL×2)D]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果 :「タイミング:マイナー」のスキルを同時に使用する。そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用出来ない。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行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	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果 :ダメージ増加を行う。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。								
死神の手	1	-	マイナー	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[あなたの【最大HP】-あなたの現在の【HP】]する。また、その武器攻撃を「対象:単体※」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果 :対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージロールに+[(SL)D]する。								
戦鬼	1	-	メジャー	-	自身	自動	-	
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》はコストを消費せず、「対象:単体※」となる。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象にを1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。								
ボルテクスアタック	1	-	効果	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果 :武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を[対象:単体※]に変更し、ダメージに+[CL*10]する。								
エナジーフロウ	5	-	DR直前	-	自身	自動	-	
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。[SL×5]点以下の任意の【MP】を消費(最低1)する。消費した【MP】1点につき、その攻撃のダメージに+1する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
エナジースクイーズ	3	-	《エナジーフロウ》	-	自身	自動	SL/シナリオ	
効果 :《エナジーフロウ》と同時に使用する。《エナジーフロウ》の効果の「消費した【MP】1点につき、その攻撃のダメージに+1する」を「消費した【MP】1点につき、その攻撃のダメージに+2する」に変更する。								
スラッシュブロウ	1	-	DR直前	-	自身	自動	1/シーン	
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。								
カバーリング	1	2	DR直前	-	自身	自動	1/MP	
効果 :対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行え、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない。								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動	SL/シーン	
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。								
アラウンドカバー	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動	SL/シナリオ	
効果 :《カバーリング》と同時に使用する。同じエンゲージにいる任意の複数のキャラクターにカバーを行う。カバーされたキャラクターはダメージを受けることはなく、あなたがカバーによって受けるダメージは、ひとり分のダメージでよい。もしあなたも対象になっていた場合、最終的なダメージを2倍にして受けること。								
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中	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う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果 :あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
インデュア	1	5	効果	-	自身	自動	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。その時に受けたバッドステータスを全て回復する。								

キャラクター名
ラインハルザ

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
ソウルバスター	1	-	効果	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
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(最大、あなたの【最大HP】)。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
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、行動済みにはならない。								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
エンラージリミット	1	-	パッソブ	-	自身	-	-	
効果： 携帯品重量制限が［【筋力基本値×２】］になる。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除判定に+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。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備重量制限に+5する。								
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。								
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
トレーニング:幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する。								
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
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	-	自身	-	-	
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。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。《インテンション》と同時に取得できない。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： このスキルのSLが1ならば3個のMPポーション、2ならば5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する。								
効果：								
効果：								