キャラクター名
ハジメ・ランドウイン

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	14
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	23	27	8	8	22	9
ボーナス	3	7	9	2	2	7	3
クラス修正	1	1	3	0	2	1	0
他修正	2					5	
能力値	6	8	12	2	4	13	3

HP	134
MP	121
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	デュエルナックル		1	14				3	
左手									
頭部	求道者の鉢巻き					2			
胴部	求道者の道着					8			-1
補助	求道者の外套					4	2		
装身具	求道者の腰帯								
能力値			8	0	12	0	13	16	11
スキル			10	56					
その他				7		5	5		
総計(右)			19	77	12	19	20	19	10 m
総計(左)			18	63					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	4 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	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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

現在重量： 0		
最大重量： 9	所持金： 500	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								
ワイドアタック	1	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+[SLx2]								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								
スペシャライズ：格闘	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器を使用した命中判定の達成値+SL、ダメージに+SLする。								
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 《スペシャライズ》で選択した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5する。								
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 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。メインプロセス持続。								
ゴッドスピード	5	5	セットアップ	20m	SL体	精神		
効果 :使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。対象は選択したバッドステータスを受けない。この効果はラウンド終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
ゴッドブレス	1	8	《ゴッドスピード》	-	自身	自動成功		
効果：《ゴッドスピード》と同時に使用する。《ゴッドスピード》の「効果」に「対象が行なう攻撃のダメージに+２Dする」を追加する。								
ギフト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果： ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+２Dする。								
ピアシングペイン	1	15	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1	
効果： 攻撃のダメージを貫通ダメージに変更する								
タングル	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1	
効果 :対象がリアクションの判定を行った（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。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する（ダイスが0個となった場合、達成値は0）。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、全てが1ならばファンブルとなる。								
ファストチャネル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果： すでに使用した《サンドクラウド》《タングル》《フォッグミラージュ》のいずれか使用回数を1増やす。								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の命中判定に+1D								
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大HP】に+［SL×5］する。								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】する。								

キャラクター名

ハジメ・ランドウイン

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
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神】に+2する。								
ラッシュナックル	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果 :戦闘移動、もしくは全力移動を行なう。その移動を行なった場合、攻撃の命中判定に+1Dする。また、全力移動を行なっても、マイナーアクションを行なうことが出来る。メインプロセス持続。								
ソウルバスター	1		効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1	
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、攻撃を行なった対象にHPロスを与える(最大、あなたの【最大HP】)								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :《ワイドアタック》による白兵攻撃を二回行う。この《ワイドアタック》はコストを消費しない。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。								
サポートストライク	3	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果： 対象が行なう命中判定に+1D。自身不可								
サポートストライクII	1	4	《サポートストライク》	-	自身	自動成功		
効果 :あなたが使用する《サポートストライク》の「効果」の『その判定に+1Dする』を『その判定に+1D、攻撃のダメージに+2Dする』に変更する								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【敏捷】判定に+1Dする。								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
デスゲイル	3	-	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+2］する。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。シーン持続。								
タイムマジック	1	15	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルをふたつ使用できる。ただし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することはできない								
☆覚醒：級長戸辺之早雅	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ①あなたは封移動時、あなたは封鎖されず敵キャラクターとエンゲージしても、その場所で移動を終了しなくてもよい。								
	1							
効果： ②あなたの与えるダメージは風属性となる。また、あなたが行なう武器攻撃のダメージに+【行動値】する。								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								