キャラクター名
グレイス・ワイズマン

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**		**レベル**	10
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	天啓
出自（効果）	魔術師			**目標**	自分探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	19	19	8	8	8	9
ボーナス	7	6	6	2	2	2	3
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	10	9	7	2	3	2	3

HP	114
MP	66
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	「暗雲射す火の鳥」			18				-2	
左手									
頭部									
胴部	狂撃の鎧					10			
補助	狂撃の籠手					4			
装身具	狂撃の爪								
能力値			9	0	7	0	2	10	15
スキル									
その他									
総計(右)			9	18	7	14	2	8	15 m
総計(左)			9	0					
総計(両)			9	18					
ダイス数			4 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	9			9	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 23	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								
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]								
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果： 命中判定に+1d								
ボルテックスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時使用。対象を単体に変更しダメージに+CL*10。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：両	1	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果： 命中判定に+1d								
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [狂戦士化]を受けている時、白兵攻撃の命中判定に+1d								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージに+15。自身のリアクションの判定に-1d。								
ソウルヒート	4	3	《バーサーク》	-	自身	自動		
効果： [狂戦士化5]を受ける								
ブルータルライフ	5	-	クリンナップ	-	自身	自動	ラウンド進行中	
効果： [狂戦士化]を受けている時、HPを15点回復								
ブルータルバースト	1	-	フリー	-	自身	自動		
効果： [狂戦士化]を受けている時、最大HPとHPに+20。シーン終了時まで持続し、効果終了時HP1になる								
ブルータルストライク	1	-	効果参照	-	自身	-	両使用、シーン1回	
効果： [狂戦士化]を受けている時、白兵攻撃と同時に使用。対象の物防、魔防を0としてダメージを計算する								
	1							
効果：								
ホーリーウェポン	1	4	メジャー	20	単体	魔術		
効果： 武器攻撃のダメージに+3。シーン終了まで持続。クリティカル時コスト0								
レイズ	1	10	メジャー	20	単体	魔術		
効果： 対象の戦闘不能を回復しHPを2d点回復する。対象は行動済みとなる。								

lv1 ヒール　クイックヒール　バッシュ2　ボルテックスアタック

セットアップ
《狂撃の爪》《バーサーク》《ソウルヒート》
命中判定　6d+9
攻撃力　　7d+33

メインフェイズ
①
《インビジブルアタック》《ストラグルスラッシュ》
命中判定　7d+9
攻撃判定　１回目12d+33 2回目14d+33

②
《巨人の剣》《バッシュ》
命中判定　6d+9
攻撃判定　12d+33(範囲:選択、物魔防無視)

③
《ファイティングボディ》《ストラグルスラッシュ》
命中判定　6d+9
攻撃判定　1回目12d+56 2回目14d+56

キャラクター名
グレイス・ワイズマン

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
ヒール	1	4	メジャー	20	単体	魔術		
効果：	対象のHPを3d+CL*3点回復する。クリティカル時DL追加							
クイックヒール	1	9	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	同時にヒールを使用できる							
	1							
効果：								
アームズロジック：槍	1	-	パッシブ	-	自身	自動	槍使用	
効果：	命中判定に+1d							
ストラグルスラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動	両使用	
効果：	同じ対象に《バッシュ》による２回攻撃を行う。2回目のダメージに+2d							
	1							
効果：								
魔套鍛錬法	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《アルティメットボディ》をSL5で習得する							
ファイティングボディ	5	20	マイナー	-	自身	自動	シナリオ5回	
効果：	筋力、器用、敏捷から一つを選択し、ダメージに選択した基本値を追加する。メインプロセス終了まで持続							
巨人の剣	1	18	マイナー	-	自身	自動		
効果	:白兵攻撃の対象を範囲(選択)に変更し、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を軽減することはできない。メインプロセス終了まで持続し、終了時あなたは[威圧][放心]を受ける							
超不死鳥の焔	1	-	効果参照	シーン	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	対象が戦闘不能になった直後に使用。対象の戦闘不能を回復、HPを最大HPにする。対象は行動済みとなる							
	1							
効果：								
暗雲射す火の鳥	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[妖魔]に与えるダメージに+2。武器攻撃のダメージで1点でも与えた場合、[放心]を与える。							
リンクアイテム：バーサーカー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[狂戦士化]を受けている時、白兵攻撃の命中判定に+1d。							
狂撃の鎧	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《ソウルヒート》のSL+1。上限を超えてもよい。カース：《バーサーク》をマイナーで解除できない。							
狂撃の籠手	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[狂戦士化]を受けている時、【移動値】【行動力】に+3。							
狂撃の爪	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	《バーサーク》をセットアップで使用できる。							
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	登攀や跳躍などの筋力判定に+1d							
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術に関しての事柄について知っているかの知力判定に+1d							
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								