キャラクター名
モーラ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	女だと思う
称号クラス				**年齢**	覚えてない
種族	ヒューリン			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	騎士			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	25	22	8	9	10	9
ボーナス	8	8	7	2	3	3	3
クラス修正	2	3	2	0	0	0	1
他修正							
能力値	10	11	9	2	3	3	4

HP	150
MP	82
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	ギロチンアックス	至近	-2	30	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	狂撃の鎧					5			
補助	狂撃の籠手+《テンパー》《マジックコーティング》《防具職人》					10	5		-1
装身具	狂撃の角								
能力値			11	0	9	0	3	12	15
スキル				20			5	2	
その他			1	1	1	1			1
総計(右)			11	51	10	19	13	12	14 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	11			11	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	グレートMPポーション
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
冒険者セット	
ハイMPポーション*10	
ハイHPポーション*5	武器強化
毒消し*3	防具強化
万能薬*3	ハイMPポーション累積
戦士の環	
EXMPポーション	
狂戦士の鎖	

現在重量： 29		
最大重量： 64	所持金： 245794	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	3	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]								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :コストを消費せず、対象を単体にして《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。さらに2回目の《バッシュ》による攻撃のダメージに+2Dする。ただし同じ対象に2回攻撃しなければならない。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： メインプロセスの終了時まで白兵攻撃のダメージに+【筋力*2】する。								
インビジブルアタック	★	3	マイナー	-	自身	自動成功	1ｓｎSL	
効果： そのメインプロセスで行う武器攻撃の命中判定に+１Dする								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージに+「SL*3」し、リアクションの判定に-1D。マイナーで解除								
ソウルヒート	6	-	《バーサーク》	-	自身	-		
効果： [狂戦士化（SL+1）]を受ける。								
	1							
効果：								
プロボック	2	4	セットアップ	10m	単体	筋力判定		
効果： 対象の【精神】と対決を行う。また、この対決の達成値に+[SL*2]する。この対決に勝利した場合対象に【逆上】を与える。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1S1	
効果： 行う武器攻撃の対象を「単体」に変更しダメージにCL×10足す								

『……それは命令ですか……？』

小柄で病的なまでに白い肌をした少女。虚ろな瞳と冷静で淡々とした喋り方からは感情の起伏らしいものがほとんど感じられない。
本人曰く感情の表現するのが苦手なだけとのことで感情が無いわけではないらしい。

生まれてからの記憶が無く、黒円卓に参入した頃からしか記憶が無いので自分の過去は他人から聞かされたものしか知らない。

曰く半ば野垂れ死にしかけていた所を持ち前の怪力と戦闘技術を見込まれて黒円卓へと推された『らしい』
曰く自分の両親も同じように騎士だった『らしい』
曰く両親は今は亡くなっている『らしい』

ただ、空っぽの自分を埋めるかのように下される命令を、任務を忠実に実行するだけ。それが彼女にとっての当たり前なこと。

キャラクター名
モーラ

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
ブルータルストライク	★	-	効果参照	-	自身	-	1ｓｎ1	
効果 :[狂戦士化]を受けている時に使用可能。白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御】と【魔法防御】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
エキサイトソウル	3	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1ｓｎSL	
効果： [狂戦士化]中に判定の直前に使用可能。その判定に達成値に+[取得している《バーサーク》のSL]する。								
スラッシュブロウ	3		ダメージロール直前	-	自身	自動成功	1ｓｎ1	
効果： その攻撃のダメージに+[（SL*2）D]する。								
ブルータルムーブ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	1ｓｎSL	
効果 :[狂戦士化]を受けている時に有効。自分の攻撃で敵キャラクターを戦闘不能、もしくは死亡させた時に使用する。戦闘移動、あるいは離脱を行う。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
アームズロジック《斧》	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 指定した武器を使用した攻撃の命中判定に+1Dする。								
アームズマスタリー「斧」	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 指定した武器を使用した攻撃の命中判定に+1Dする。								
フリンジインパクト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [狂戦士化]を受けている間対象に白兵攻撃で1点でもダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
フリンジスイング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [狂戦士化]を受けている時に白兵攻撃の命中判定に+1D								
デッドリーソウル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :ソウルヒートSL5・クールランニングで取得可能。狂戦士化でもリアクション可能・バーサーク中でもリアクション-1Dを受けない。ただし被ダメージが10点増加する。								
クールランニング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： バーサークをしても判定にー１Dされなくなる								
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。								
スピードスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している「装備部位：両」の武器の「行動修正」に+[SL*3]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。								
ハイボルテージ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
	1							
効果：								
バーストラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の命中でクリティカルした場合に対象の物理防御と魔法防御を０として計算する								
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： このスキルと同時にタイミング「マイナー」のアクションを一つ使用できる								
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。								
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。								

キャラクター名
モーラ

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
スピードアタッカーⅠ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： フェイトを1点消費してラウンド終了時まで行動値と移動力を+5する。								
スピードアタッカーⅡ	1	-	フリー	-	自身	自動成功		
効果 :フェイトを1点消費して自分のいるエンゲージを封鎖し、回避判定に+1Dする。この効果は自分のいるエンゲージに敵キャラクターが存在する限り持続する。								
スピードアタッカーⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費することでその攻撃のダメージが貫通ダメージに変更される。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HPに+CLする								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを一つ使用する。								
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。								
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字（選択）	命中判定	1S1	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。								
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：								
効果：								