キャラクター名
ランサー

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	20代
種族	神/人間			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	事故			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	19	18	9	9	9	9
ボーナス	7	6	6	3	3	3	3
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	8	8	7	3	3	4	4

HP	94
MP	67
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	召喚具：ムンジャルグ	至近		16				-2	
左手									
頭部	闇夜の帽子					2			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	フィアターズジュエル								
能力値			8	0	7	0	4	10	13
スキル	アームズマスタリー：槍+ウェポンルーラー		2						
その他	フライトマニューバ 回避+1　デミゴッド魔防+3						3		
総計(右)			10	16	9	14	7	9	13 m
総計(左)			10	0					
総計(両)									
ダイス数			3 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	8			8	+ 2 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	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
万能薬	

現在重量： 11		
最大重量： 21	所持金： 15225	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
ディーバ：デミゴッド	★		パッシブ		自身			
効果： 自身が行う攻撃で与える魔法ダメージ+3、魔法防御+3　キャラ作成時のフェイトが4点になる								
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]								
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]								
シックネス	3	6	ダメロ直前	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果： 攻撃のダメロ直前に使用、対象が１点でもHPダメージを与えると対象に衰弱(SL)を与える								
ディビレテイト	1	6	判定直前	20m	単体	自動	シーン1回	
効果： 対象が判定を行う直前に使用、その判定に-1Dする								
アームズマスタリー：槍	1		パッシブ		自身			
効果： 槍による命中判定+１D								
タングル	1		効果	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： 対象が行ったリアクション判定のダイスを1個打ち消す								
サンドクラウド	1		効果	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： 対象が行った武器攻撃の命中判定のダイスを1個打ち消す								
フォッグミラージュ	1		効果	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： 対象が行った魔術判定のダイスを1個打ち消す								
ファストチャネル	1		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 使用したサンド･タングル･フォッグの使用回数を1増やす								
ゴッドハンド	1		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージは<無>属性魔法ダメージとなる								
ゴッドフォース	1		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージ+4								
リカバリ-	1	3	クリンナップ		自身	自動		
効果： バッドステータス1つを回復する								
ボルテクスアタック	1		効果		自身	自動	ウォーリア、シナリオ1回	
効果： 武攻と同時使用、その攻撃を対象：単体に変更しダメージに+CL×10する								
ディバインコール	2	6	セットアップ		自身	自動	ラウンド1回、シーンSL回	
効果： 召喚具：ムンジャルグを装備する、シーン終了時に失う								

初期フェイト4点
赤い槍を持ち、巧みな槍術と身のこなしで戦う女性戦士
見た目は20代半ばと若いが実年齢ははるか上らしい
エリンにくるまでの記憶がなく、おぼろげに憶えている程度

3d6+10　基本命中
3d6+12　バッシュ命中
8d6+25　バッシュ
8d6+28　ホーリースマイト+バッシュ
8d6+28+4　ホーリースマイト+バッシュ(妖魔時)
2d6+10　回避(飛行時)

キャラクター名
ランサー

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
ホーリーフェザー	1		パッシブ				召喚具装備	
効果： 飛行状態になる、隠密状態になれない　効果の適応・解除はムーブアクションで行う								
ディバインシュート	1	7	メジャー	20m	範(選)	命中	召喚具装備	
効果： 投射による射攻、投射可能と書いていない、至近の召喚具の武器のみし使用、その武器はﾒｲﾝP終了後に破壊する								
ディバインストリーム	1		ムーブ		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： ディバインシュートを場面(選)･視界に変更　ﾒｲﾝP終了まで持続								
ホーリースマイト	1	4	マイナー		自身	自動		
効果： 武攻ダメに+[SL×3]、攻撃対象が「妖魔・魔獣・魔族」の場合さらに+[精神]する　メインP終了まで持続								
サーチリスク	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 危険感知判定+1D								
ゴッデスブレス	1		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージ+2								
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング敏捷	1		パッシブ		自身			
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング器用	1		パッシブ		自身			
効果： 器用基本値+3								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果： 最大MP+CL								
フライトマニューバ	1		パッシブ		自身		飛行	
効果： 回避達成値+1								
レストタイム	1		効果		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： シーン終了時に使用、GMの許可が得られるならHPとMPを2D+CL回復する								
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+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								