キャラクター名
A子さん

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	フォーキャスター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	没落
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	12	15	15	16	13	9
ボーナス	3	4	5	5	5	4	3
クラス修正	1	1	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	4	5	7	6	6	4	3

HP	75
MP	60
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	シミター	至近	0	9	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	軍学書								
能力値			5	0	7	0	4	13	9
スキル	ｵｰﾄｶﾞｰﾄﾞ(ﾚｲｻﾞｰｼｬｰﾌﾟ)ｻｸｾｼｮﾝ			1		4	2		
その他									
総計(右)			5	10	8	13	7	12	8 m
総計(左)			5	1					
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6		1	7	+ 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： 10	所持金：	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								
アームズマスタリー：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 長剣の命中判定+1D								
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃の命中+1D(ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ中)								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功		
効果： 対象にｶﾊﾞｰを行う(ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1回)								
パリィ	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 回避判定+1D/ﾒｼﾞｬｰの判定-1D								
オートガード	2	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 物防+4 魔防+2								
バッシュ	1	4	メジャー	至近	単体	命中		
効果： 武器攻撃のDR+1D								
アンパッサン	1	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	単体	魔術		
効果： 対象は戦闘移動/ｴﾝｹﾞｰｼﾞ離脱								
チェックメイト	5	2	DR直前	20m	単体	自動成功	1/R	
効果： 他人の攻撃DMG+4D ﾗｳﾝﾄﾞ1回								
ディスカバードアタック	1	5	判定直後	至近	単体	自動成功	1/Sc	
効果： 武器攻撃の判定振りなおし ｼｰﾝ1回								
アウトポスト	1	1	ｱﾝﾊﾟｯｻﾝ	-	自身	自動成功		
効果： ｱﾝﾊﾟｯｻﾝ対象の武器攻撃DMGに+1D								
トランスポジション	1	6	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	20m	単体	魔術		
効果： 対象は戦闘移動/ｴﾝｹﾞｰｼﾞ離脱								
ディスカバードマジック	1	5	判定直後	至近	単体	自動成功	1/Sc	
効果： 魔術判定振りなおし ｼｰﾝ1回								
タクティカルプレイ	3	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	単体	魔術		
効果： 対象の攻撃DMGに+12 ｼｰﾝ中持続								
ストラテジウム	1	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 魔術 単体のフォーキャスタースキルを範囲(選択に)								

キャラクター名
A子さん

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
グランドマスター	1	-	-	-	自身	-		
効果：	ﾌｫｰｷｬｽﾀｰｽｷﾙのｺｽﾄ-2 計算済							
	★	-		-				
効果：								
レイザーシャープ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のDRに+1D							
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
ホーム：エストネル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷 知力 精神基本値+1							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
オピニオン	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	説得や交渉などの【精神】判定に+1D							
トレーニング：知力	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	知力基本値+3							
サクセション	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	プリプレイに武具の性能どれか+1							
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：								