

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	バード	Lv.1:	セージ	性別	女
称号クラス				年齢	15
種族	フェイ			境遇	親友
出自 (効果)	妖精騎士			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	10	13	11	12	15	9
ボーナス	6	3	4	3	4	5	3
クラス修正	1	1	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	7	4	5	3	5	6	4

HP	81
MP	64
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 ギムネスピア	至近	-1	11	0	0	0	-3	0
左手 ボーンシールド		0	0	0	8	0	-2	0
頭部 天魔の兜				-1	6			-1
胴部 プレートメイル				-1	12			-2
補助 俊足のブーツ				1	3		1	
装身具 大きな目								
能力値		4	0	5	0	6	10	12
スキル					6	3		
その他								
総計(右)		3	11					
総計(左)		4	0	4	35	9	6	9
総計(両)								m
ダイス数		3 d	5 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	3		3	6	+ 3 d
アイテム鑑定	3		3	6	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定	6			6	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
乗用馬	
冒険者セット	
HPポーション*5	
MPポーション*5	

現在重量: 15  
 最大重量: 48  
 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
フェイ:ヴァルキリー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	魔法ダメージ+3							
バッシュ	1	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]							
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果:	セットアッププロセスでエネミー識別を行う							
コンコードダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	[対象:場面(選択)][射程:視界]の全ての対象にエネミー識別を行える。判定は1回行い、全エネミーの識別値と比較を行う							
アームズマスタリー:槍	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	槍の命中判定+1D							
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	物理防御+[SL*2]魔法防御+SL							
カバーリング	1	2	ダメージロール直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果:	対象にカバーを行う。行動済みでもカバー可能							
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果:	カバーリングの射程を至近から20mに変更							
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	物理防御+[SL*3]。シーン終了まで持続							
マジックディフェンダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ディフェンダーの効果を物理防御と魔法防御を+[SL*3]							
フルディフェンス	1	5	フリー	-	自身	自動成功		
効果:	ディフェンダーと同時に発動、ディフェンダーをフリーアクションで発動							
ジョイフルジョイフル	1				単体			
効果:	行動済みのキャラクターを未行動にする							
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	白兵攻撃の命中判定に+1D							
トレーニング	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	筋力・敏捷・感知・精神+3							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	携帯品の重量が筋力基本値*2							

コネクション:エル→友人  
 大きな目 パッシブ:装備者の行うエネミー識別判定とアイテム鑑定の達成値に+3(修正済み)  
 ギルドアリーナダメージ判定に+2D  
 ギムネスピア:DR直前:MP6を消費し、この武器の攻撃のダメージを、相手の物理防御力を-10(最低0)して算出する  
 ボーンシールド:パッシブ:武器攻撃のダメージに+1d(反映済)  
 天魔の兜:フリー:装備者がいるエンゲージを閉鎖する。これは装備者がいつでも解除可能  
 成長点15

