

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	パラディン	Lv.1:	アコライト	レベル	12
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ドゥアン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	22	8	6	7	21	7
ボーナス	9	7	2	2	2	7	2
クラス修正	2	2	2	0	0	2	0
他修正							
能力値	11	9	4	2	2	9	2

HP	115
MP	112
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	鬼の大金棒		-1	30	-2			-4	-5
左手	ビッグウォール		0	0	0	12	0	-5	0
頭部									
胴部	クルセイダーガープ				-1	5	1		-1
補助									
装身具									
能力値			9	0	4	0	9	6	16
スキル	ホーリーガード(+3/6) オートガード(+6/3) レリギアス(+6/6)					15	15		
その他	ディフェンダー(+15/15)					15	15		
総計(右)			8	30					
総計(左)			9	0	1	47	40	0	10
総計(両)									m
ダイス数			2 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイHPポーション	

現在重量: 5  
 最大重量: 27  
 所持金: -20800  
 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
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: 有角族、作成時に筋力基本値+3								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アームズマスタリー: 打撃	1		パッシヴ		自身			
効果: 選択した武器の命中判定に+1dする。								
ハンマーストライク	5	3	メジャー	武器	単体	命中	打撃使用	
効果: 攻撃のダメージに+[(SL)d]する。								
ホーリーガード	3		パッシヴ		自身			
効果: 物理防御力に+SL,魔法防御力に+[SL×2]する。								
アフェクション	1		DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象が受けるダメージを0に変更する。								
	1							
効果:								
カバーリング	1	2	DR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を行うことができる								
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: 至近」を「20m」に変更する。								
ディフェンダー	5	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: 物理防御力に+[SL×3]する。								
オートガード	3		パッシヴ		自身			
効果: 物理防御力に+[SL×2]、魔法防御力に+SLする。								
マジックディフェンダー	1		パッシヴ		自身			
効果: ディフェンダーの効果「物理防御力に+[SL×3]」を「物理防御と魔法防御を+[SL×3]」に変更する。								
シールドスラム	1		パッシヴ		自身			
効果: 白兵攻撃のダメージに+ [装備している【種別: 盾】の重量] する。								
	1							
効果:								
セルフサクリファイス	1		DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象がける予定のダメージと同じだけのHPロスを受け、相手が受けるダメージを0にする。								

マイナー  
 ・ディフェンダー+マジックディフェンダー SL5 物理防御と魔法防御を+[SL×3]する。 mp3

メジャー  
 ・ハンマーストライク SL5 攻撃のダメージに+[(SL)d]する。 mp3  
 ・ホーリーヒット SL1 ハンマーストライクの攻撃を2回行う。 mp12

DR直前  
 ・カバーリング SL1 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができる。 mp2  
 ・カバームーブ SL3 カバーリングの「射程: 至近」を「20m」に変更する。シーンSL回 mp4

DR直後  
 ・プロテクション SL5 対象が受ける予定のダメージに-[SLd] mp3  
 ・ワイドプロテクション SL1 プロテクションの「対象」を「対象: 範囲(選択)」に変更する。mp4  
 ・フィールドプロテクション SL1 プロテクションの「対象: 単体」「射程: 20m」を「対象: 場面(選択)」「射程: 視界」に変更する。シナリオ1回  
 ・アフェクション SL1 対象が受けるダメージを0に変更する。シナリオ1回  
 ・セルフサクリファイス SL1 対象がける予定のダメージと同じだけのHPロスを受け、相手が受けるダメージを0にする。シナリオ1回

命中  
 3d6+8

回避

