

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	8
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	ウォーリア	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	正体
出自(効果)	神官			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	22	8	9	8	17	9
ボーナス	7	7	2	3	2	5	3
クラス修正	1	1	1	0	0	0	0
他修正							
能力値	8	8	3	3	2	5	3

HP	97
MP	65
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	アルトエッジ	至近	-3	21	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	クリスタルヘルム				-1	7			
胴部	狂撃の鎧					10			
補助	狂撃の小手					4		3	3
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			8	0	3	0	5	5	13
スキル								3	
その他									
総計(右)			5	21					
総計(左)					2	21	9	8	16
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	8			8	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	
HPポーション	
理力符(光・闇・火・水)	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
狂戦士の鎖	
耐毒符	

現在重量: 15
 最大重量: 22
 所持金: 16161
 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	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]							
アームズマスタリー(長剣)	★		パッシヴ		自身			
効果:	長剣を使用した命中判定に+1D							
スラッシュブロウ	3	3	ダメージロールの直前		自身	自動成功	シーン1	
効果:	武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。							
バーサーク	5	3	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果:	ダメージ増加。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行うリアクションの判定に-1Dする。							
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果:	ダメージ増加。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。効果はメインプロセス終了まで持続。							
ボルテクスアタック	★				自身	自動成功	シナリオ1	
効果:	武器攻撃と同時に。攻撃を「対象:単体」に変更、ダメに+[CL×10]							
パンプアップ	3	4	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果:	ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[SL×2]する。シーン終了まで持続。							
ウェポンルーラー	3		パッシヴ		自身			
効果:	命中判定+[SL+1]							
ソウルヒート	1	3	バーサーク		自身	自動成功		
効果:	狂戦士化[SL+1]を受ける							
フリンジスイング	1		パッシヴ		自身			
効果:	狂戦士化を受けている時に有効。白兵攻撃の命中+1D							
ブルータルストライク	1		効果参照		自信		両手、シーン1	
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DRでは対象の物防と魔防を0とみなしてHPダメージを算出する。							
ミュトスノウリッジ	1							
効果:	神話や伝説についての知力判定に+1D							
トレーニング:筋力	1		パッシヴ		自身			
効果:								
フックダウン	1		クリンナップ		自身			
効果:	ポーション飲む							

+2d

