

キャラクター名	プレイヤー名				
---------	--------	--	--	--	--

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	16
サポートクラス	モンク	Lv.1:	ファランクス	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ネヴァーフ			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	27	7	9	7	24	6
ボーナス	9	9	2	3	2	8	2
クラス修正	3	1	2	0	0	2	0
他修正							
能力値	12	10	4	3	2	10	2

HP	166
MP	101
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	クラッシュアックス	至近	-3	17	0	0	0	-1	0
左手	ブラッドシールド					11		-1	
頭部									
胸部	ブラッドスーツ				-2	27			-3
補助	ワイバーンマント					7	2		-1
装身具	碧星の力チューシャ								
	能力値		10	0	4	0	10	6	17
スキル	防御パッシブ+攻撃スキル		3			3	16		
その他	トランブルチャリオット(所持品)					8			10
	総計(右)		10	17					
	総計(左)		13	0		2	56	28	4
	総計(両)								m 23
	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	2		2	+ 2 d
トラップ解除	10		10	+ 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
鍊金術判定				+ d

現在重量: 0

最大重量: 27 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
アダマント	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に物理防御力+3								
アームズマスター:斧	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 斧の命中判定+1D6								
アイアンクラッド	5	3	ダメ後	-	自身	自動		
効果: 物理ダメージ-1点								
スティールクラッド	5	4		-	自身	自動		
効果: ↑スキル強化 魔法ダメージにも適用 更に5D6分ダメージ								
トップガード	5	7	アクション	-	自身	自動		
効果: 攻撃自動命中が、ダメージする-5D6できる								
ディフィンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果: 物理防御+15、自分の攻撃のダメロール-1D6、シーン終了まで								
アックススター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 斧の命中判定+3								
マジックディフィンダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 『ディフェンダー』が魔法防御にも適用される								
★								
効果:								
アンチマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔法防御力+5								
カバーモード	3	4		-	自身	自動		
効果: 『ガーリング』の射程を20m延長、1シーンLV回								
フォートレス	5	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 物理・魔法防御力+20 ダメージロール-1D6 シーン終了まで継続								
ハイパー・シールド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔法防御力+11								
カバーリング	1	2	ダメ前	至近	単体	自動		
効果: カバーを行う 1メインプロセスに1回 行動済にならない								
ホースバトラー	1	10		至近	単体	効果参照		
効果: 命中判定3D+10 ダメージ:貫通:1D+48								

★基本的なスキルの使い方
パッシブスキルのみで物理防御+3、魔法防御+16
1ラウンド目のセットアップで『フォートレス』宣言で物理・魔法防御+20、2ラウンド目以降は『フォーメーションガード』を宣言する。
1ラウンド目のマイナーで『ディフェンダー』(マジックディフェンダー有)使用。物理・魔法防御+15。2ラウンド目以降はマイナーでの行動なし。
アクションで『トップガード』使用。攻撃は命中するが、ダメージを-5D6できる。
ダメージ直後の判定で『アイアンクラッド』+『スティールクラッド』使用。物理・魔法ダメージを-5D6-15する。
◎まとめると、物理・魔法ダメージ「-10D6-50」、自身のダメージロール「-2D6」

★カバーリングのまとめ
『アラウンドカバー』 同エンゲージの任意複数対象
『カバーモード』 射程20m
『アイアンカバー』物理・魔法防御+25、1シーンに3回まで。
◎前述のコンボ(アクションスキルの『トップガード』分を除いたもの)と合わせると、物理・魔法ダメージ「-5D6-75」
ただし、1ラウンド目に『ディフェンダー』を宣言する前にカバーリングを行う場合は「-5D6-60」となる。

★メジャーでの行動まとめ
『アームズマスター:斧』+『アックススター』で命中判定「1D6+3」
『ジャミングガード』で相手のアクション達成値を-4する。
攻撃が命中したら、武器の効果で相手の防御力を-20する。1シーンに1回。命中判定の前に宣言すること。
普段の攻撃は、スキル効果でダメージが-2D6されているため、ダメージソースとしては全く期待が出来ないキャラクターです。
『インデュア』『ソウルバスター』『インバルネラブル』『ジャミングガード』スキルを適宜使用するとよいです。

【キャラクター名】

— プレイヤー名