

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	15
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	バイキング	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ドラゴネット			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	29	28	7	8	6	27	8
ボーナス	9	9	2	2	2	9	2
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	12	12	3	2	3	9	2

HP	179
MP	116
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	狂戦士の斧	至近	1	17					
左手									
頭部	不沈の冠				-1	7			
胴部	狂撃の鎧					10			
補助	狂撃の籠手					4			
装身具	狂撃の角								
能力値			12	0	3	0	9	6	17
スキル	ウエポンルーラー(命+6) ファイティンググロウ(命+3) ハイボルテージ(ダ+12)		9	12		2	2		
その他	狂撃の籠手							3	3
総計(右)			22	29					
総計(左)			21	12	2	23	11	9	20
総計(両)									m
ダイス数			6 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
いく	
ハイMPポーション	

現在重量: 27
 最大重量: 58
 所持金: 43600
 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
ドラゴンフォーム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2								
ウエポンルーラー	5		パッシブ		自身			
効果: 武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。								
アームズクリスタル:斧	1		パッシブ		自身			
効果: 選択した武器の命中判定に+1dする。								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果: ダメージ増加を行う。その武器攻撃のダメージに+ [(SL×2)d] する。								
バイオレントヒット	1	7	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果: 白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用している武器の重量]する。								
	1							
効果:								
イートザミート	1		マイナー		自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。携帯している肉を使用し、武器攻撃のダメージに+[肉の効果で回復したHPの値] する。								
ミートディッシュ	5		パッシブ		自身			
効果: 使用する肉の効果に+ [(SL)d] する。								
	1							
効果:								
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。また、リアクションの判定に-1dする。								
ソウルヒート	3	3	バーサーク		自身	自動成功		
効果: 狂戦士化[(SL+1)]する。								
スピードスイング	1		パッシブ		自身		両装備	
効果: 「装備部位:両」の武器の「行動修正」に+[SL×3]する。								
フリンジスイング	1		パッシブ		自身			
効果: [狂戦士化]を受けている間、白兵攻撃の命中判定に+1d。								
スイッチバック	1		判定直後		自身	自動成功	シーンSL回	
効果: 白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振りなおす。								
ワイルドアサルト	1		パッシブ		自身			
効果: HPが最大HP未満の時に有効。攻撃のダメージに+1dする。								

セットアップ
 ・狂撃の角 セットアップで【バーサーク】を使用する。
 ・バーサークSL5+ソウルヒート+オーバードライブ
 武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。また、リアクションの判定に-1dする。武器を使用した命中判定に+1dする。(+15)[狂戦士化5(ダ+5d)]

マイナー
 ・イートザミート+ミートディッシュ ダメージ増加を行う。携帯している肉を使用し、武器攻撃のダメージに+[肉の効果で回復したHPの値] する。(6d6+2)

メジャー
 ・

DR直前
 ・スラッシュブロウ+ストームアタック ダメージ増加を行う。(+15d)シーン1回 mp3
 ・バイオレントヒット 白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用している武器の重量]する。(+15)シーン1回 mp7

判定直後
 ・スイッチバック SL1 白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振りなおす。シーンSL回。
 ・バトルコンプリート SL1 命中判定を振りなおす。シーンSL回。mp7

命中判定
 7d6+22

