

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	5
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ネヴァーフ			境遇	師匠
出自(効果)	騎士			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	17	9	9	9	9	6
ボーナス	5	5	3	3	3	3	2
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正							
能力値	6	6	5	3	3	4	3

HP	67
MP	47
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	トマホーク	至近	-2	11	0	0	0	-1	0
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	スニーキングスーツ					8			
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具									
能力値			6	0	5	0	4	8	11
スキル			+1D			10	4		
その他									
総計(右)			4	11					
総計(左)			6	0	3	35	8	6	11
総計(両)									m
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
冒険者セット	
HPポーション×5	
MPポーション×5	
毒消し×3	

現在重量: 18
 最大重量: 30
 所持金: 30
 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: 【物理防御力】に+3する。								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 白兵攻撃のダメージに+6する。								
アームズマスタリー: 斧	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。								
バッシュ	4	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 攻撃のダメージに+4Dする。クリティカル: ダイスロール増加								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】に+6、【魔法防御力】に+3する。								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功		
効果: 行動済でもカバーを行なうことができ、未行動時にカバーを行なっても行動済にならない。								
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+15する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ステップ: アース	3	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+9する。この効果はシーン終了まで持続する。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 携帯品の重量制限が【筋力基本値】×2になる。								
フェイス: ゴヴァノン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+1する。								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果: 武器が防具からひとつ選択。武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】が【魔法防御力】に+1する。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: 「種別: ポーション」のアイテムを1個使用する。								
ファーマシー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 3個のHPポーションを取得する。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 3個のMPポーションを取得する。								
効果:								

<メモ>
 プリアプレイ時、《サクセション》の対象として防具ひとつを選択し、【物理防御力】を+1することで、戦闘中《ステップ: アース》と《ディフェンダー》を組み合わせ、【物理防御力】60、【魔法防御力】17とすることができる。
 《スマッシュ》+《バッシュ》: コスト9、命中3D+4、ダメージ6D+17。