

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	シーフ	Lv.1:	ウォーリア	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	23	12	9	8	11	20	6
ボーナス	7	4	3	2	3	6	2
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	8	6	5	2	4	6	2

HP	98
MP	75
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	ブーヅ	至近	-2	17	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胸部	クリスタルスーツ				-2	19			0
補助	ダイアポイントアーマー				-1	7			0
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			6	0	5	0	6	9	13
スキル			4	9		3			
その他									
総計(右)			9	26					
総計(左)					2	34	6	7	13
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
↑HPポーション×2	
↑MPポーション×3	
ハイMPポーション×1	

現在重量: 6
 最大重量: 53
 所持金: 5957
 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。								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果: 対象に武器攻撃を行なう。その攻撃のダメージに+5Dする。クリティカル: ダイスロール増加								
アームズマスタリー: 斧	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果: あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-15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+8する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
カバリング	1	2	DR直後	至近	単体	自動成功		
効果: 対象にカバーを行なう。行動済でもカバーを行なうことができ、未行動の時にカバーを行なっても行動済にならない。								
スペシャライズ: 斧	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 選択した武器を使用した命中判定の達成値に+4、ダメージに+4する。								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲 (6体)	命中判定	両使用	
効果: ひとつのエンゲージ内の対象に白兵攻撃を行なう。								
アックスアダプト	1	-	パッシブ	-	自身	-	斧使用	
効果: 武器攻撃のダメージに+5する。								
カバームーブ	3	4	《カバリング》	-	自身	自動成功	シーン3回	
効果: 《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程: 至近」から「射程: 20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
ラーニングポーション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 効果をダイスで求める「種別: ポーション」のアイテムに有効。そのアイテムの効果に+1Dする。								
	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

<メモ>

■一般スキル

《エンラージリミット》1: 携帯品の重量制限が【筋力基本値】×2になる。

《アスレチック》1: 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。

《サーチリスク》1: 危険感知の判定に+1Dする。

《トレーニング: 筋力》1: 選択した基本能力値に+3する。

《トレーニング: 精神》1: 選択した基本能力値に+3する。

《フックダウン》1: クリンナッププロセス。コスト3。シーン1回。「種別: ポーション」のアイテムを1個使用する。

《イミュンウェイト》1: 装備している防具の「移動補正」が0未満の場合、「移動修正: ±0」に変更する。

《インテンション》1: 【最大MP】に+CLする。

《レストタイム》1: シナリオ1回。シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行なう。【HP】と【MP】を【2D+CL】点回復する。