

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	ルイネーター	Lv.1:	ルイネーター	性別	女
称号クラス				年齢	外見20前半
種族	アルカード			境遇	勝利
出自(効果)	戦場生まれ			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	13	9	9	7	13	6
ボーナス	6	4	3	3	2	4	2
クラス修正	1	2	1	1	1	0	0
他修正							
能力値	7	6	4	4	3	4	2

HP	71
MP	51
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	風霊の剣	至近	-1	9	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	キルビイリ					8			-2
補助	サーコート					3			
装身具	専心のアミュレット								
能力値			6	0	4	0	4	7	12
スキル									
その他									
総計(右)			5	9					
総計(左)			6	0	3	15	4	6	10
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	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ランタン	ポーションホルダー
冒険者セット	>MPポーション
バックパック	>MPポーション
ベルトポーチ	>MPポーション
くさび	>MPポーション
小型ハンマー	>MPポーション
ロープ	
チョーク	
筆記用具	
火打石	
猟犬	

現在重量: 14
 最大重量: 26
 所持金: 28
 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
ミステリアスブラッド	★		パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 筋力基本値+4、知力基本値-1								
Lv1:バッシュ	2	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]								
Lv1:アームズマスタリー:長剣	1		パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果: 長剣を使用した命中判定+1D								
Lv1:バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: ダメージ増加。武器攻撃のダメージ+[SL×3]。あなたが行うリアクション達成値-1D。マイナーで解除宣言かシーン終了まで取得。								
クールランニング	1		パッシブ		自身			
効果: 《バーサーク》のリアクションマイナス効果を無効化。								
Lv1:エンブレイド	3		パッシブ	-	自身	-	5	
効果: [SL×3+1]点のEP取得。クライマックス終了時にEPOでNPC化。								
Lv1:トランス:フェザー	5	5	-	ムーブ	-	自身	自動成功	5
効果: EP1消費。飛行状態になり、命中判定とリアクションの達成値+SL。この効果はムーブで飛行状態解除かシーン終了時まで持続。								
不屈の誓い	○		パッシブ					
効果: あなたが行う攻撃の対象が貴方とエンゲージしている時に有効。攻撃のダメージ+1D								
アスレチック	1		パッシブ		自身		1	
効果: 登攀や跳躍を行う筋力判定+1D								
デストロイヤー	1		パッシブ		自身		1	
効果: オブジェクトを破壊する時のダメージ+1D								
イービルノウリッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果: 邪神や妖魔、魔獣、魔族に関する事柄を知っているかの知力判定+1D。GMは、エネミー識別に使えるとしてもよい。								
ゴッデスブレス	1		パッシブ		自身		1	
効果: 武器攻撃のダメージ+2								
ネイティブファイター	1		判定直前		自身	自動成功	シナ1回	
効果: 感知判定の直後に使用。判定ダイス全て振り直し。ダイス数は変更されない。								
ハンティング	1		効果参照		自身	自動成功	シナ1回	
効果: シーン終了時に使用。[2D+(CL×2)点のHP回復を行う。次のシーンまでに時間の経過が少ない、知覚に動物がないなどの理由で却下可能。その場合は使用回数に数えない。								
効果:								

戦友を親に、妖魔や同胞の断末魔を子守唄に育ってきたアルカードの戦士。格上が相手でも退くことなく戦い、これを討ち果たす勇敢なる者。現在は冒険者だが妖魔との戦いから身を引いたわけではなく、より多様な妖魔や魔獣と戦うことで己の腕を磨くべく修行中の身。冒険者としてこのギルドに入った理由も、腕を磨くため。

……と、此処まで書けば勇ましきアースランの戦士なのだが、問題が一つ。彼女は、妖魔狩り以外の生き方を知らない。すなわち、平穏な日々への適応力は皆無。ゆっくりできる所で鍛錬を始めたり、平穩すぎると何をしていたかわからず放心状態になったりといった事は日常茶飯事だ。

誓約: 不屈の誓い 使用経験点: 10点
 束縛: 戦闘不能か死亡していない敵キャラクターが居るエンゲージから、離脱や転送によって離れてはならない。反した場合、あなたが行う攻撃のダメージ-2D(最低1D)。