

キャラクター名	プレイヤー名
サブリナ	

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	12
サポートクラス	アコライト	Lv.1:	アコライト	性別	女性
称号クラス				年齢	23歳
種族	ヒューリン			境遇	天涯孤独
出自(効果)	冒険者			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	21	14	9	9	17	9
ボーナス	8	7	4	3	3	5	3
クラス修正	2	3	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	10	10	5	4	3	6	3

HP	131
MP	89
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	サー＝バリンの剣	至近	-1	18	0	0	0	-1	0
左手	ジルコニアシールド					11		-2	
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9			
胴部	ジルコニアアーマー				-2	16			0
補助	ダイアポイントアーマー				-1	7			
装身具	手入れ道具								
能力値			10	0	5	0	6	8	15
スキル	オートガード					6	3		
その他	戦士の環、シールドストライク		2	5		1			
総計(右)			11	23					
総計(左)			12	5	1	50	9	5	15
総計(両)									m
ダイス数			2 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	10			10	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	10			10	+ d

所持品	
冒険者セット	ハイMPポーション
HPポーション	ハイMPポーション
	ハイMPポーション
バックパック	ハイMPポーション
HPポーション	
ハイHPポーション×6	
	大地の砥石
HPポーション	ポーションホルダー
HPポーション	戦士の環

現在重量:	36	所持金:	89974	預金・借金:	
最大重量:	53				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
バッシュ	5	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]							
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+SL×3。シーン中持続							
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を【3D+CL×3】点回復する。							
キュアー	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。							
アームズマスタリー:長剣	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	長剣の命中判定に+1Dする。							
オートガード	3	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	物理防御力+SL×2、魔法防御力+SL							
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果:	対象にカバーを行う。行動権利を消費しない							
カバームーブ	3	4	カバーリングと同時に使用	-	自身	自動成功	シーン中SL回	
効果:	カバーリングの射程を「20m」に変更する							
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン中1回	
効果:	ヒールと同時に使用。ヒールの効果処理を実施する							
ボルテクスアタック	★	-	武器攻撃	-	-	-	シナリオ中1回	
効果:	ダメージ+CL×10。ただし攻撃範囲は「単体※」になる							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果:	白兵攻撃のダメージに+[筋力]							
ピューリファイ	2	7	メジャー	効果参照	効果参照	魔術	シナリオ中1回	
効果:	武器攻撃のダメージを+1Dする効果を追加で持つ特殊な聖水をSL×2個取得する。							
マジックディフェンダー	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	《ディフェンダー》使用時に魔法防御も+[3×SL]上昇するようになる							
テレポート	1	10	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術	シーン1回	
効果:	記憶した場所に転送する。対象は転送を拒否することが可能。場所はSL箇所まで記憶でき、上書き可能。場所の記憶にはメジャーアクションを消費する。記憶できる場所は視界内。							

故郷が魔物の襲撃によって滅ぼされたので家族も友人もいない
 魔物を倒して敵討ち……するのではなくて金稼ぎに精を出すことにした
 とにかくお金が欲しい

神官の魔法は教会の神父に金を握らせて覚えた

両親は慈善事業家だった
 魔物が襲撃してきた時には過去に助けた人や国が誰も助けてくれず、自分には何も残されなかった
 だからお金に無頓着であった両親とは違い、お金に執着ようになった

近況
 がめついエルダナーンの対応に困るが、複数人で力を合わせてより大きな稼ぎを得られることには感謝している
 ただしギルドには寄付しない(寄付が実質魔法職のため、不公平であるため)

伝承武器:執念の剣
 ・サブリナが森で拾った剣。拾った後すぐ武器屋に売ろうとしたのだが、なぜか拒否された
 (サブリナ自身は知らぬことだが、武器屋の店主は彼女の後ろに立ち、剣を手で抑えて首を横に振る青白い霊を見たらしい)
 「引き取ってくれなかった＝価値がない」と判断した彼女は使い潰しても問題ないと判断し、その剣を使い潰した。
 そして、とある依頼の際に剣が折れ、その場に捨てたのだが、翌朝枕元に剣が新品の状態で見つかった
 この現象に遭遇した彼女は不気味に思ったらしい
 ・とはいえさすがに使い勝手もそこまでよくないため(CL1の段階では攻撃力4。ショートソード以下の性能)
 非常時(ロングソードが折れた時用)のために隠し持っていたのだが、最近自身の腕前が上達した結果、

