

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	レンジャー	Lv.1:	サロゲート	性別	女性
称号クラス				年齢	13歳
種族	ヴァーナ			境遇	天涯孤独
出自(効果)	冒険者			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	22	12	6	10	16	8
ボーナス	5	7	4	2	3	5	2
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正						1	
能力値	7	9	5	2	4	6	2

HP	89
MP	73
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	召喚具：ガーンデーヴァ	100m	-2	8				-3	
左手									
頭部	ラウールの兜				-1	3			
胴部	マスター・マインド					4			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	鷹の目								
能力値			9	0	5	0	6	9	12
スキル									
その他	戦士の環					1			
総計(右)			7	8					
総計(左)			9	0	4	13	6	6	11
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 3 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	
ポーションホルダー	
矢筒	
戦士の環	
風読みの羽根	
MPポーションx30	

現在重量： 27  
 最大重量： 40  
 所持金： 5640  
 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
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
バッシュ	1	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]								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功		カド風、シム
効果：「種別：召喚具」のアイテムから1つ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
ホーリースマイト	5	4	マイナー	-	自身	自動成功		召喚具装備
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[SLx3]する。攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合、さらに攻撃のダメージに+【精神】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
スラッシュブロー	3	3	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功		シーン1回
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[(SLx2)D]する。								
バルテックスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		カリア、シリア
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CLx10]する。								
アームズマスター：召喚具	★	-	パッシブ	-	自身	-		召喚具使用
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ホーリーフェザー	★	-	パッシブ	-	自身	-		召喚具使用
効果：飛行状態になる。この効果によって飛行状態となっている間、あなたは隠密状態にならない。「種別：召喚具」のアイテムを装備した際、効果を適用するか選択すること。このスキルの効果の適用と解除はムーブアクションで行なう。								
イルミネントウェポン	★	-	パッシブ	-	自身	-		召喚具使用
効果：あなたの存在するエリアの明度は常に4となる。また、あなたの存在するエリア内に「ブラックアウト」が設置されている場合、その「ブラックアウト」をすべて破壊する。ただし、あなたは隠密状態になることができない。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		-
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[SLx3]する。ただし、あなたが行なうアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
トゥールスマイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		-
効果：《ホーリースマイト》5で取得可能。《ホーリースマイト》の「効果」を「武器攻撃のダメージに+[SLx3+【精神】]する」に変更し、攻撃の対象の「分類」にかかわらず効果を発揮するように変更する。								
トライショット	3	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中判定		弓使用
効果： 対象に射撃攻撃を行なう。クリティカル：ダイスロール増加								
ハンティングアイ	★	-	パッシブ	-	自身	-		-
効果： 射撃攻撃のダメージに+3する。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		-
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
ゴッデスブレス：武器攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-		-
効果： 取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+2する。								

//////////装備メモ//////////  
 [伝承武具]マスター・マインド  
 種別:革鎧  
 レベル:1  
 重量:5  
 移動修正:-1  
 物理防御:{キャラクターレベル}+4  
 継承:生来  
 効果:装備者の【精神】に+1する。  
 伝承:達人の武具  
 効果:判定の直後。装備者が行った命中判定を振り直す。1シーンに1回使用可能。特徴追加。  
 宿命:破滅  
 解説:その防具は、あなたを破滅へと導こうとする。それに抗えるかは、あなた次第だ。  
 特徴:神々しい  
 解説:その防具は、神々しい雰囲気をもっている。持っているだけで、魂が綺麗になった気分になる。  
 //////////チャパレ//////////

