キャラクター名
一条　リーマ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	女(男装)
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	秘密
出自（効果）	騎士			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	15	9	8	9	11	9
ボーナス	4	5	3	2	3	3	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	6	7	4	2	3	4	3

HP	51
MP	40
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	正宗	至近	-1	10	0	0	0	0	0
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	ハット					1			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具									
能力値			7	0	4	0	4	7	11
スキル				1		4	2		
その他									
総計(右)			6	11	3	20	6	6	10 m
総計(左)			7	1					
総計(両)									
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	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
MPポーション*2	
冒険者セット	

現在重量： 12		
最大重量： 24	所持金： 190	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
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	2	4	メジャー	武器	単体	命中	12	
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ボルテクスアタック	★		命中前		自身	自動	シナリオ	
効果： ダメージに+CL*10								
オートガード	2	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 物理防御力に+[SL×2]、魔法防御力に+[SL]する。								
スピリット･オブ･サムライ	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-		
効果： 「種別:刀」の武器をSL個入手する。自分のみ使用可能。								
アームズマスタリー：刀	★		パッシブ		自身			
効果： 命中判定+1d								
コンバットセンス	1	3	セットアップ		自身	自動		
効果： リアクションの達成値+SL+1								
ストライクバック	3	4	リアクション	武器	単体	命中	シーンSL回	
効果： 対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを、装備している武器使った命中判定で行う。この対決に勝利した場合反撃ができる								
ショットバック	★	4	ｽﾄﾗｲｸﾊﾞｯｸ		自身	自動		
効果： ストライクバックを射撃攻撃に対しても使用できるようになる。さらに、ストライクバックの射程を視界に変更する。								
エンラージリミット	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	-	-	-	
効果： 携帯品の重量制限が[筋力基本値×2]になる。								
サクセション	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	-	-	-	
効果： プリプレイ時に所持している武器か防具を1つ選び、攻撃力、物理防御力、魔法防御力のいずれかを+1する。								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果： 器用基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								

反撃型なのでメインのダメージはストライクバックです。毎回15点のHPロス。3回使えるからこれを3回ぶち込めば45点貫通だ。よかったな
そのためにセットアップのつかってリアクションの数値を高めて自分を殴らせて反撃するのです
ちなみに普通にバッシュあるので自分のターンでも殴れます
白兵ならストライクバック、射撃ならショットバックも併用しよう。ちなみに防御地味に固めなのでストライクバックの欠点である回避放棄は問題ない