

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	9
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	♀
称号クラス				年齢	17
種族	アーシアン			境遇	紛失
出自 (効果)	現代人			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	17	9	9	8	18	5
ボーナス	6	5	3	3	2	6	1
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正							
能力値	7	6	5	3	2	7	2

HP	108
MP	72
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	バルチザン	至近	-1	11	0	0	0	-2	0
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部									
胴部	スニーキングスーツ					8			
補助									
装身具									
能力値			6	0	5	0	7	7	12
スキル						9	6		
その他									
総計(右)			5	11					
総計(左)			6	0	5	25	13	4	12
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	7			7	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
万能薬	
万能薬	
支給	
消費	

現在重量: 11
 最大重量: 20
 所持金: 6880
 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
アーシアン：転生	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	タイミングがメイキングのアーシアン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
カバーリング	1	2	ダメ口直前	至近	単体	-	防御中1回	
効果:	対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行う事ができ、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない							
フェイ：ピクシー	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	HPを[CL×2]回復							
飛行能力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	飛行状態となる。登場時に適応するか選択。状態の切替はマイナーで行う							
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【物理防御力】+[SL×2]、【魔法防御力】+SL							
トリックステップ	5	5	ダメ口直後	-	自身	自動成功		
効果:	自身が受ける武器攻撃のダメージ-[SL×3]							
ステップ：アース	3	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果:	【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]。シーン終了まで							
アームズマスタリー：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	槍使用	
効果:	命中判定+1D							
バニシングステップ	3	-	ダメ口直後	-	自身	自動成功	シリアス回	
効果:	自身が受ける武器攻撃のダメージ-[CL×10]							
エアリアルレイブ	1	7	メジャー	至近	単体	命中	飛行	
効果:	白兵攻撃を行う。命中+1D、ダメージロールに+[SL×3]							
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《ステップ：～》の効果が続中に有効。攻撃の命中判定、回避判定、攻撃ダメージに+SL							
カバームーブ	3		《カバームーブ》					
効果:								
シールドパリー	1		パッシブ					
効果:								
シールドスラム	1		パッシブ					
効果:								
ボルテクスアタック	1		効果参照					
効果:								

セットアップ、《ステップ：アース》3
 【物理防御力】と【魔法防御力】に+9。シーン終了まで
 《バトルステップ》1が発動。
 > 《ステップ：～》の効果が続中に有効。攻撃の命中判定、回避判定、攻撃ダメージに+1
 ムーブなし
 マイナーなし
 メジャーで《エアリアルレイブ》1
 命中+1D、ダメージ+3。
 命中判定4d+5+1
 白兵攻撃物理ダメージ2d+14+1
 《フェイ：ピクシー》1。イニシアチブ
 自身のHPを [CL×2] = 10回復。
 回避判定2d+5+1
 《カバーリング》1。ダメ口直前
 対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行う事ができ、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない
 《トリックステップ》3。ダメ口直後
 自身が受ける武器攻撃のダメージを-15する。
 《バニシングステップ》2。ダメ口直後

