

キャラクター名	プレイヤー名
---------	--------

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	14
サポートクラス	モンク	Lv.1:	グラディエーター	性別	オス
称号クラス				年齢	?
種族	ベスティア			境遇	放浪者
出自 (効果)	調査			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	24	9	8	14	26	9
ボーナス	8	8	3	2	4	8	3
クラス修正	3	1	2	0	0	2	0
他修正		2				2	
能力値	11	11	5	2	4	12	3

HP	172
MP	103
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	素手		至近	0	17	0	0	0	0	0
左手										
頭部										
胴部										
補助	太陽の腕輪					2				
装身具	豪傑の証			1		5				
能力値			11	0	5	0	12	9	16	
スキル			2	17		45	21			
その他										
総計(右)			14	34						
総計(左)						5	52	33	9	16
総計(両)										m
ダイス数			3 d	4 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	11			11	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 3 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
鍊金術判定					+ d

現在重量: 12

最大重量: 41 所持金: 28160

所持品

異次元バック
ポーションホルダー
EXHPポーション
ハイMPポーション
万能薬
蘇生薬
生命の呪符
果実

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ベスティア: ワルザ	★	-	パッシブ/マイナ	-	自身	-	-	
効果: 素手の攻撃力に+CL+3								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: ダメージに+筋力								
ボルテクスアタック	1	-	攻撃宣言時	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果: 攻撃を対象: 単体に変更してダメージ+CL*10								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1	
効果: 対象にカバーを行う。								
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果: カバーリングを射程: 20mにする。								
アイアンクラッド	3	3	DR直後	-	自身	自動成功	-	
効果: 受ける物理ダメージを-CL*3								
★								
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-	頭脳防具なし	
効果: 物理防御+CL*2+5, 魔法防御+CL								
アンブレイカブルボディ	1	-	パッシブ	-	自身	-	頭脳防具なし	
効果: 物理/魔法防御+CL								
★								
アームズマスター: 格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果: 命中判定+1D								
アイアンファスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果: 攻撃ダメージ+精神								
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 精神+2								
インデュア	1	5	BS受時	-	自身	自動成功	防御中1	
効果: 受けたBSをすべて回復								
セルフヒーリング	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果: HPをCL*10回復								

■スキル回数制限

【シナリオ1回】
ボルテクスアタック

セルフヒーリング
インバルネラブル

【シナリオSL回】
レジストコンプリート: 1

アラウンドカバー: 2

【シーン1回】
フロンタルアサルト

【シーンSL回】

カバームーブ: 3

■攻撃

基本: 30+4D

スキル: エナジーバースト(3)+ペネトレイトプロウ(6)+スマッシュ(5) / 41+9D

制限スキル:

- ・ボルテクスアタック(+120)
- ・フロンタルアサルト(+24)

■キャラクター名

— プレイヤー名 —

キャラクター名

— プレイヤー名

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 動物、魔獣のエネミーと意思疎通ができる								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン1	
効果： 動物、魔獣、靈獣に対して有効。対象と精神対決し、勝てば対象を行動済にする。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知判定に+1D								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 奇襲攻撃の判定-1Dを無効化								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 足跡、痕跡等をもとに追跡するための感知判定+1D								
ストロングアーム1	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ヲリ	
効果： フェイト1点消費。トラップ解除orトラップによる判定を筋力で代用する。								
ストロングアーム2	1	-	パッシブ	-	自身	-	ヲリ	
効果： ストロングアーム1をあらゆる判定に適用できるようになる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								