キャラクター名
サンプルキャラクター5

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	アルケミスト	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	アーシアン			**境遇**	トラック
出自（効果）	使い魔			**目標**	友人

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

HP	51
MP	38
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	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	アタッシュケース					2			
能力値			5	0	4	0	2	8	10
スキル						2	2		
その他						2			
総計(右)			5	0	3	20	4	7	9
総計(左)			5	0					
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	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
毒消し	
毒消し(使用済み)	
HPポーション	
HPポーション(使用済み)	
MPポーション	
MPポーション(使用済み)	

現在重量： 10		
最大重量： 28	所持金： 10	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：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
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]								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない								
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンSl回	
効果 :<カバーリング>と同時に使用。<カバーリング>を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない								
エリクサー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ダイスを振って効果を求めるアイテムのみ有効「種別:ポーション」のアイテムの効果に+1Dする。								
シンセサイゼーション	★	5	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果 :1回のアクションで「種別:ポーション」のアイテムを2個使用することができる。また、「種別:ポーション」を使用するスキルでも、2個のポーションが使用可能となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
マグニフィケーション	★	6	メジャー	至近	範囲(選択)	錬金術		
効果 :携帯している「種別：ポーション」のアイテムを対象に使用する。このスキルはあなたを対象に選択できない。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば対象はアイテムの効果を受けない。								
ポーションピッチ	★	3	メジャー	20m	単体	錬金術		
効果 :携帯している「種別：ポーション」のアイテムを対象に使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば対象はアイテムの効果を受けない。								
アーマーフォージ	2	6	メジャー		自身	錬金術		
効果 :使用する際に【物理防御力】【魔法防御力】から一つ選択する。選択した防御力に+(SL)Dする。スキルを使用したときにダイスロール行い、増加する値を決定する。この効果はシーン終了まで持続する。クリティカル時ダイスロール増加								
アスレチック	★	-	-	-	自身	-	-	
効果： 登攀や跳躍を行う[筋力]判定に+1Dする								
カルチャー:現代世界	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 現代世界の[知力]判定+1D								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 携帯品の重量制限[【筋力基本値】*2]になる								
効果：								
効果：								
効果：								

攻撃が仲間に飛んだらカバーリングをしましょう。
距離が遠かったらカバームーブを使用します。

メジャーアクションではポーションを使って回復かアーマーフォージを使用して防御力を上げましょう。
アーマーフォージは重ね掛け出来ないので注意。
2回目以降は値の大きい方を適用していきます。

また、メジャーでポーションを投げたり、範囲で使用したり出来ます