

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	バイキング	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	68
種族	エクスマキナ			境遇	裏切り
出自(効果)	生みの親			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	22	7	9	8	20	7
ボーナス	6	7	2	3	2	6	2
クラス修正	0	2	1	1	0	1	1
他修正		1					
能力値	6	10	3	4	2	7	3

HP	83
MP	99
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	ウォーピック s3(武烈のクリスタル・弱体・威圧のクリスタル・精霊・光のクリスタル)	至近	0	13	0	0	0	-1	0
左手	ホーリーシールド S3(硬化のクリスタル・遙射・威圧のクリスタル・属性のクリスタル・闘)		0	0	0	8	1	0	-1
頭部	マキナサルティス		0	0	0	2	8	0	0
胴部	マキナバルクアート s1(抵抗:スリップのクリスタル)		0	0	0	7	5	0	0
補助	バイキングマント		0	0	0	5	2	0	0
装身具	高位聖印								
能力値			10	0	3	0	7	5	11
スキル									
その他									
総計(右)			10	13					
総計(左)			10	0	3	22	23	4	10
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	10			10	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
キャップライト	地図
にく×11	ロープ
ベルトポーチ	火打ち金
バックパック	筆記用具
ポーションホルダー	ドロップ品
ハイMPポーション×5	
毒消し×2	馬搭載
ハイMPポーション×3	野営道具
名馬(馬名:ハードバージ)	にく
小道具入れ	

現在重量:	31	所持金:	6126	預金・借金:	
最大重量:	60				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ランパート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラクター作成時に追加で《カバリング》を取得する								
ハンマーストライク	5	3	メジャーアクション	武器	単体	命中判定	打撃使用	
効果: 対象に武器攻撃を行う。青の攻撃のダメージに+[(S L)D]する。								
ディフブレイター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 効果をダイスで求めるスキル、パワー、アイテムに有効。HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+1Dする。								
カバームーブ	3	4	効果参照	20m	自身	自動成功	シールド	
効果: 《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程:至近」から「射程:20m」に変更する。ただし、この素sスキルを使用してもあなたが移動したことにはならない。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	魔法	
効果: 対象がダメージを受ける、ダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
ヒール	★	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	-	
効果: 対象にHP回復を行う対象のHPを[3D+CL×3]点回復する。クリティカル:ダイスロール増加								
カバリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果: 対象にカバを行う。行動済みでもカバを行うことが出来未行動の時にカバを行っても行動済みにならない。								
アームズマスタリー:打撃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし複数の《アームズマスタリー:~》は同時に適用できない。								
アクアスタンス	★	5	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果: 遊泳状態によるペナルティを受けない。また遊泳状態でも「使用条件:遊泳」のスキルの効果を受け、使用することができる。この効果はシーン終了まで持続する。								
ミートディッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 使用するにくの効果を+[(S L)D]する。								
イートザミート	★	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。携帯しているにくを使用する。武器攻撃のダメージに+[にくの効果で回復した【HP】の値]する。ただし【最大HP】を超えて回復した分はダメージ層化に含まない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アウトセル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: アイテムを売却する際、通常の売却価格(アイテムならば価格の半分、ドロップ品であれば記載されている金額)の10%増し(端数切捨て)で売ることが出来る。ただしアイテムは価格以上の金額で売ることが出来ない。								
ダイビング	2	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+[S I×2]する								
セルフプライド	3	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果: 武器攻撃のダメージに+[(S L)D]する								
メールシュートローム	2	5	DR直前	-	自身	自動成功	遊泳 シーン1回	
効果: あなたが行う白兵攻撃のダメージロール直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(S L×2)D]し、ダメージを水属性魔法ダメージに変更する。								

戦闘時行動
 セットアップ: アクアスタンス
 マイナー: イートザミート
 メイン: ハンマーストライクorヒール
 殊方ダメージ時: カバリングでイートザミート用のダメージ確保
 イートザミート+ハンマーストライク(アクアスタンス中)
 命中: 8+3D
 ダメージ: 12+8D+[イートザミート回復分]
 にく使用時回復量: 7D

