

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	3
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	17	11	8	9	8	9
ボーナス	5	5	3	2	3	2	3
クラス修正	2	2	2	0	0	0	0
他修正							
能力値	7	7	5	2	3	2	3

HP	57
MP	36
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ロンパイア	至近	-1	13	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	クロスヘルム				-1	3			
胸部	スケイルアーマー					7			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	手入れ道具								
能力値			7	0	5	0	2	8	12
スキル									
その他	手入れ道具			1					
総計(右)			6	14					
総計(左)					3	15	2	5	11
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	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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	
バックパック	
毒消し	

現在重量: 14
 最大重量: 22
 所持金: 200
 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:	【筋力】【器用】【敏捷】基本値+1(計算済)							
バッシュ	4	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果:	攻撃。ダメージ+4D							
アームズマスタリー:両手剣	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	「種別:両手剣」の命中判定+1D(計算済)							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	攻撃のダメージ+7							
スラッシュブロー	3	-	DR直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果:	ダメージ+6D							
カバーリング	★	2	DR直前	至近	自身	筋力		
効果:	対象をカバーリングする							
ボルテクスアタック	★	-	攻撃宣言	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果:	ダメージに+30する。この攻撃は強制的に対象:単体となる							
ライフパス	1							
効果:								
アスレチック	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	登攀、跳躍の判定+1D							
トレーニング:筋力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	筋力基本値に+3する。適応済み							
トレーニング:器用	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	器用基本値に+3する。適応済み							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

【主な判定とダメージ】
 3d6+6 武器攻撃の命中判定
 6d6+12 ダメージ。《バッシュ》Lv4+《スマッシュ》
 12d6+12 ダメージ。《バッシュ》Lv4+《スマッシュ》 DR直前に《スラッシュブロー》Lv3
 12d6+52 ダメージ。攻撃宣言時に《ボルテクスアタック》。《バッシュ》Lv4+《スマッシュ》 DR直前に《スラッシュブロー》Lv3
 2d6+3 回避判定

【使い方】
 ムーブアクションでの戦闘移動。またはムーブ+マイナーで全力移動(移動力+5m)で敵にエンゲージ。
 マイナーアクションで《スマッシュ》、メジャーアクションで《バッシュ》を使って攻撃する。
 《スラッシュブロー》は1シーンに1回使えるので、一番強そうだと思ったエネミーへの攻撃に積極的に載せる。
 《ボルテクスアタック》は可能なら、シナリオ1回しか使えないので、出来ればボスに当てたい。
 避けられると勿体無いので、攻撃時にフェイトを使って命中判定ダイスを増やすのも有効。

自分よりも防御力やHPが低いPCが居たら、《カバーリング》でカバーを行って、ダメージコントロールをする。
 ただし、積極的に前に出て行く構成なので「使う機会があれば」程度に考えておくこと。
 理想は、前線に飛び込んで敵を脚止めしつつ雑ざ倒して、柔らかいPCに攻撃が届かないようにする事。