

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	5
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	
種族	ヒューリン			境遇	義理の親
出自 (効果)	騎士			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	15	16	8	8	9	9
ボーナス	4	5	5	2	2	3	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正							
能力値	5	6	7	2	2	4	4

HP	66
MP	52
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	覇者の槍 (伝承武器)	至近		14				-3	
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	手入れ道具								
能力値			6	0	7	0	4	9	10
スキル			3	16	3			9	
その他				4					
総計(右)			9	34					
総計(左)			9	20	10	15	4	16	9
総計(両)									m
ダイス数			3 d	5 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	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

現在重量: 10
 最大重量: 28
 所持金: 0
 預金・借金:

所持品	
ハイHPポーション*2	
ハイMPポーション*3	
冒険者セット	
ランチボックス	
果実*3	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 作成時にフェイト+1								
バッシュ	5	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]								
アームズマスタリー: 槍	1	-	パッシブ	-	-	-	槍使用	
効果: 命中判定+1D								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動	シーン1	
効果: 判定+1D								
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果: 白兵攻撃ダメージ+【敏捷】。メイン持続								
ステップ: ブライト	3	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 行動値+[SL*3]。シーン持続								
ステップ: ファイア	1	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 攻撃のダメージ+[SL*3]。シーン持続								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 《ステップ:〜》効果中、攻撃の命中判定・回避判定・ダメージ+SL								
エンカレッジ	1	6	インシアナ	20m	単体	自動	シーン1	
効果: メインプロセスを行う								
ボルテクスアタック	1	-	武器攻撃	-	自身	自動	判別、判定	
効果: 武器攻撃の対象を「単体※」に変更し、ダメージ+[CL*10]								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 携帯品の重量制限を【筋力基本値*2】に変更								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 登攀・跳躍判定+1D								
トレーニング: 敏捷	1	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 【敏捷基本値】+3								
サクセッション	1	-	アイテム	-	-	-		
効果: 武器ひとつの攻撃力+1								
インテンション	1	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 【最大MP】+CL								

覇者の槍
 継承: 封印開放 (重量+1、行動修正-1、武器攻撃ダメージ+3)
 伝承: 達人の武器 (判定直後: 命中判定を振りなおす。シーン1回。特徴追加)
 宿命: 試練
 特徴: 紋様

