

メインクラス		ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	18
サポートクラス		バード	Lv.1:	バーサーカー	性別	女
称号クラス					年齢	17
種族		ネヴァーフ			境遇	義理の親
出自 (効果)	一般人				目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	30	32	26	8	14	8	6	HP	180
ボーナス	10	10	8	2	4	2	2	MP	104
クラス修正	2	2	1	0	1	1	1		
他修正									
能力値	12	12	9	2	5	3	3	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	ヘビーハルバード	至近	-3	16	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胸部	狂撃の鎧					10			
補助	狂撃の籠手					4			
装身具	狂撃の角								
能力値			12	0	9	0	3	14	17
スキル	ウェポンバランス&アダマント		2			3		2	
その他									
総計(右)			11	16	9	19	3	14	17
総計(左)									
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	5			5	+ 2	d	バックパック
トラップ解除	12			12	+ 2	d	ドレスブック
危険感知	5			5	+ 2	d	精霊草×3
エネミー識別	2			2	+ 2	d	魚王の小箱
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	
現在重量：	4						
最大重量：	30	所持金： 83111				預金・借金：	

[illegible]

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アンガーウォー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	両使	
効果:	[逆上]を受けている敵に対してダメージを+10							
ファイトソング	1	-	セッテアッブ	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象が既に使用した回数に制限があるスキルの一つの使用回数を1増やす。「シナリオ〜回」のスキルのみ							
	1							
効果:								
ウェポンバランス	2	-	パッシブ	-	自身	自動成功	両使	
効果:	装備している両手武器の命中&行動修正に+SL							
フェイタルフィニッシュ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	敵キャラを戦闘不能にした時に使用。攻撃ダメに [SL+1] dする。この効果はシーン終了まで持続。							
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	既に使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。							
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器攻撃のダメージに+ [筋力]。《スマッシュ》1で取得可能。							
ハンティングセット	3	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	種別:狩猟の道具をSL個獲得。アイテムの重複可能。使用と携帯はシエロのみ可能。							
ハイボルテージ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器ダメに+(SL×4)							
グレートバースト	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使シナリオSL回	
効果:	(振り直しも含めた)命中判定の直後に使用する。ダイスのうち1個の目を6にする。							
パーフェクトボディ	2	-	戦闘不能	-	自身	自動成功		
効果:	戦闘不能時HPを[SL×20]にして復活。未行動だった場合行動済みにならない							
フリンジゾーン	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果:	狂戦士化時有効。命中判定クリティカル時追加でダメに+[2d]							
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	両使	
効果:	命中判定クリ時対象の物理&魔法防御を0とみなしてダメを算出する。							
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使	
効果:	<バッシュ>を二回行う。対象は単体に変更。二回目のダメージには+(2d)。命中判定は1回。							
アクセサリチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果:	装備部位:補助防具と装備部位:装身具のアイテムを携帯品とし、携帯品の装備部位:補助防具と装備部位:装身具のアイテムを装備する。どちらか片方だけを交換しても良い。							
アスレチック	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	登攀、跳躍の筋力判定に+1d							
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	基本値に+3							
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	基本値に+3							
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	基本値に+3							
効果:								
効果:								
効果:								