

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	サムライ	Lv.1:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	19
種族	ドウアン			境遇	親友
出自 (効果)	英雄			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	19	8	6	7	13	7
ボーナス	7	6	2	2	2	4	2
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	9	8	3	2	2	5	2

HP	76
MP	50
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	村正	至近	-1	12	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	ゼラチスアーマー				-1	11	0	-5	-5
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	金剛の鞘					3			
能力値			8	0	3	0	5	5	14
スキル			5	10					5
その他									
総計(右)			12	22					
総計(左)			13	10	0	23	5	0	14
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	8			8	+ 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	2			2	+ 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	
HPポーション	
MPポーション	
バックパック	
ベルトポーチ	
ライトスーツアーマー売却	

現在重量: 8
 最大重量: 30
 所持金: 1813
 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
タフネス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 有角族、作成時に筋力基本値+3								
スラッシュブロー	3	3	DR直前	—	自身	自動成功		
効果: 武器攻撃のダメージロールに使用。ダメージにSL*2Dする								
スマッシュ	★	5	マイナー	—	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。白兵攻撃に+筋力								
スペシャライズ: 刀	5	—	パッシブ	—	自身	—	選択武器	
効果: 刀を使用した命中に+SL ダメージに+SL								
ランナップ	★	3	セットアップ	—	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、エンゲージが敵に封鎖されている場合、離脱を行うことができない								
ボルテクスアタック	★	—	効果参照	—	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 武器攻撃と同時に使用。単体に変更しダメージにCL*10								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲 (選択)	命中		
効果: 対象に武器攻撃。対象が2体以上だとダメージにSL*2								
ウェポンフォーカス	★	—	パッシブ	—	—	—		
効果: スペシャライズで選択した武器のダメージに+5								
スピリットオブサムライ	1	0	パッシブ	—	自身	—		
効果: 種別: 刀をSL個取得								
アームズマスタリー: 刀	★	-	パッシブ	—	自身	-	刀使用	
効果: 武器を使用した命中に+1D								
ストライクバック	1	4	リアクション	武器	単体	命中	シーンSL回	
効果: 対象の行った行った白兵攻撃に対するリアクションを命中判定で行う。対決に勝利した場合対象にCL*5のHPロスを与える。対象からの攻撃は自動命中								
	1							
効果:								
	1							
効果:								
オピニオン	1		パッシブ		自身			
効果: 交渉や説得などの精神判定に+1 d								
イミュンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果: 装備している防具の移動修正が0未満の場合移動修正0に変更する								

ダイワ群島国の妖魔に制圧された地方都市を人間の手に取り戻した一派である親を持つ
 その戦いの傷が原因で両親は亡くなっている。一派の頭であった叔父に引き取られる

叔父はホウゲン流を納めた武家出身であり自身の息子とアカガネに剣術を教えていた。
 叔父の息子とは親友であり、好敵手の関係で頭首の命で魔族にサムライの正義を示せと命を受け
 親友と「正義を示し再会する」という約束をして旅立った

個人メモ: 女性=おなこ 子供=童

