

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	11
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	バーサーカー	性別	女
称号クラス				年齢	19
種族	ヒューリン			境遇	親友
出自(効果)	傭兵			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	29	18	12	8	9	15	6
ボーナス	9	6	4	2	3	5	2
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	12	9	5	2	4	5	2

HP	129
MP	79
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	ミスリルファルクス	至近	-1	19	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	スカルヘルム				-1	5			
胸部	ミスリルアーマー				-1	13			-2
補助	ダイヤポイントアーマー				-1	7			-1
装身具	バスターグリップ			2					
能力値			9	0	5	0	5	9	17
スキル	イミュンウェイト、スピードスイング							3	3
その他									
総計(右)			8	21					
総計(左)					2	25	5	9	17
総計(両)									m
ダイス数			4 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
ベルトポーチ	
毒消し	
ハイHPポーション×1	
ハイMPポーション×	
HPポーション×3	
万能薬	
食堂上位チケット	

現在重量:	10	所持金:	982	預金・借金:	-4000
-------	----	------	-----	--------	-------

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
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]							
ドゥアン:セラトス	★		パッシヴ					
効果:	筋力基本値+3。角を持った種族							
アームズM:両	1		パッシヴ		自身			
効果:	両手武器命中+1D							
スピードスイング	1		パッシヴ					
効果:	両手武器行動修正+[SLx3]							
ウェポンガード	1	4	ダメ口後		自身	自動成功	防御中1回	
効果:	物理ダメ-[武器攻撃/2]							
バーサーク	1	3	マイナー		自身			
効果:	シーン間武器ダメ+[SLx3]リアクション-1D							
ソウルヒート	3	3	バーサーク					
効果:	狂戦士化(SL+1):リアクション不可、攻撃+[強度]D							
ブルータルライフ	5		クリンナップ		自身	自動成功		
効果:	狂戦士化時、HP[SLx3]回復							
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲[SLx2]	命中		
効果:	同一エンゲージの対象に白兵攻撃							
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果:	ダメ+筋力							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果:	武器攻撃と同時。単体に変更、ダメ+[CLx10]							
ブルータルストライク	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1	
効果:	貫通ダメ。狂戦士化時、白兵攻撃と同時に宣言。							
リバウンドバッシュ	1	3	バッシュ					
効果:	バッシュ時に宣言。対象を範囲[6体]に、射程を至近へ変更							
フリンジゾーン	1		パッシヴ					
効果:	狂戦士化時にクリティカルした場合、さらにダメ+2D							

「天使のように」と名付けられたハーフドゥアンの女の子は、父親と同じ冒険者へ憧れた。身の丈を超える2mもの大剣を振り回し、負傷も厭わず敵に突っ込んでいく彼女を天使と呼ぶのはその両親くらいだろう。

傭兵でもあった父親への憧れからこの戦い方に落ち着いたが、幼なじみにはいつも心配されている。一人称は「オレ」。たまに「ワタン」

 バーサーク→ストラグルクラッシュ
 スマッシュ→ストラグルクラッシュ

被攻撃時、ウェポンガード(物理)

クリンナップで回復+15

 武器攻撃:
 命中: 4D+固定値/ダメ: 2D+19+2

バーサーク+ソウルヒート:
 命中: 4D+2D+固定値/ダメ: 2D+19+2+4D+3

ここに、バッシュで+5Dやスマッシュ、クリティカル時の貫通化と+2D。
 最高ダメ(クリティカル時):
 バーサーク+ソウルヒート+スマッシュ+ストラグルクラッシュ+ボルテクスアタック+ランアフター

