

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	プリチャー	Lv.1:	プリチャー	性別	オス
称号クラス				年齢	9歳(人間年齢18歳)
種族	ヴァーナ			境遇	天涯孤独
出自(効果)	狼と人間			目標	愛

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	14	16	6	10	6	8
ボーナス	8	4	5	2	3	2	2
クラス修正	2	1	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	10	5	6	3	3	3	2

HP	79
MP	43
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	ショートソード	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部									
胴部	スーツアーマー				-2	10			-3
補助									
装身具									
能力値			5	0	6	0	3	9	15
スキル	シールドストライク/オーバーパス/アニエス		1	3				1	5
その他	フライト			10			4		5
総計(右)			6	18					
総計(左)			6	13	4	13	7	8	22
総計(両)									m
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
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
万能薬	
HPP*2	
MPP*3	

現在重量: 6  
 最大重量: 26  
 所持金: 1078  
 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
オーバーパス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
アームズマスタリー長剣	1		パッシブ		自身			
効果: 長剣使用時命中+1d								
シールドストライク	1		パッシブ		自身		盾装備	
効果: 命中+SL、武器ダメ+[SL*2]								
インビジブルアタック	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: 白兵攻撃命中+1d								
コネクトフォース	5	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃ダメ、物理防御力+[SL+2]								
コネクトドラゴン	2		効果参照		自身	自動成功		
効果: コネクト〜と同時に使用。フェイト1点消費。攻撃のダメ+筋力。さらに分類: 竜になる。								
コネクトアイ	2	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃ダメ、魔法防御力+[SL+2]								
コネクトナーブをスキル忘却2回	1							
効果:								
インデュア	1	5	効果参照		自身	自動成功	防御中1回	
効果: 自身がバッドステータスを受けた直後に使用する。そのバッドステータスをすべて回復する。								
セルフヒーリング	1		マイナーアクション		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: CL*10点分のHP回復する。								
エレメンタルブリード	1	6	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果: 自身を選択した属性にする。自身が行う攻撃の魔法ダメージが選択した属性だった場合その攻撃のダメージに+[SLd]する。								
	1							
効果:								
	1							
効果: コネクトナーブをスキル忘却2回								
	1							
効果:								
	1							
効果:								

<カスタム強化> プリプレイ時に選び直せる。  
 タイミング: アイテム  
 判定: 自動  
 射程:  
 対象: 自身  
 使用条件:  
 効果: 自身が持つ武器1つを強化する  
 以下のうちどれかを選択することが出来る

①攻撃力強化  
 タイミング: パッシブ/判定/対象: 自身/射程/コスト/制限/効果: 武器の攻撃力を+[1/2CL]します

②会心率強化  
 タイミング: 判定の直後/判定: 自動成功/対象: 自身/射程/コスト/制限/効果: 命中ダイスで5が出た場合もクリティカルとして扱う。この効果は1シナリオ中1回だけ発動することができる

③スロット強化  
 タイミング: パッシブ/判定/対象: 自身/射程/コスト/制限/効果: 補助防具をさらに一つ装備できる

④回復能力付与  
 タイミング: パッシブ/判定/対象: 自身/射程/コスト/制限/効果: 与えたダメージの1割を回復します 1ラウンド中の回復量の最大値は30です

