

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	8
サポートクラス	ハンター	Lv.1:	シーフ	性別	男性
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	
出自(効果)	騎士			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	32	12	10	9	9	22	9
ボーナス	10	4	3	3	3	7	3
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	12	6	4	3	4	7	3

HP	106
MP	71
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	守護者の剣	至近	-1	14	0	0	0	-3	0
左手	セレスチャルシールド		0	0	0	6	3	-2	0
頭部	セレスチャルヘルム				-1	5	4		-2
胴部	セレスチャルアーマー				-2	12	5		-2
補助	セレスチャルポイントアーマー				-3	6	3		-2
装身具	勝利の護符						1		
能力値			6	0	4	0	7	8	17
スキル	(オートガード)、(マシアーマー)、(フェイス:ゴヴァン)					8	5		
その他	勝利の護符						1		
総計(右)			5	14					
総計(左)			6	0	-2	37	29	3	11
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	3 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	6			6	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
冒険者セット	
バックパック	
ポーションホルダー	
HPポーション*4	
MPポーション*5	
アクアビット*20	
毒消し*3	
水牛	

現在重量: 32
 最大重量: 69
 所持金: 0
 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
ランパート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラクター作成時に追加で《カバリング》を取得する								
カバームーブ	3	4	《カバリング》	-	自身	自動	シーンSL回	
効果: 《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程:至近」から「射程:20m」に変更する								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 物理防御力に+[SL*2]、魔法防御力に+[SL]する								
アップデート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【筋力】選択/選択した能力基本値に+5する								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1Dする								
マジックディフェンダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:自身が使用する《ディフェンダー》の効果の「【物理防御力】に+[SL*3]」を「【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL*3]」に変更する								
ワイルドパワー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:【筋力基本値】と【精神基本値】に+3する								
ハンターウェポン	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果:装備品・携帯品の武器(マジックアイテムは不可、レベルはCL以下)からSL個を選択する。選択した武器に「種別:狩猟」を追加し、「重量」に+2、「攻撃力」に+3、「行動修正」に-1する								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 戦闘移動、もしくは離脱を行う。ただし自身のいるエンゲージが封鎖されている場合は離脱不可								
サバイバルスタイル	1	10	セットアップ	-	自身	自動	狩猟装備	
効果:《コンバットスタイル》《ハンティングスタイル》の効果を受けていない時に使用可能。【物理防御力】と【魔法防御力】に+【筋力】し、武器を使用した命中判定に-1Dする。マイナーで解除を宣言するがシーン終了まで持続								
サバイバルアデプト	3	4	《サバイバルスタイル》	-	自身	自動	狩猟装備	
効果:他のキャラクターからダメージ軽減を行うスキルやパワーの効果を受ける場合、その効果に+[SL*2]する。《サバイバルスタイル》の効果が切れるまで持続								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果:【物理防御力】に+[SL*3]する。シーン終了まで持続								
カバリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	防衛中1回	
効果: 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果: 未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後に行動済みとなる)								
アイアンクラッド	2	3	DR直後	-	自身	自動		
効果: 自身が物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-[SL*3]する								

機械のアーマーを纏う用心棒。実は少し天然の気がある。
 精神面・肉体面どちらにおいてもカタク、筆筒の角に足の小指をぶつけてもびくともしない。

取得予定スキル:《テアオフ》《サバイバルアデプト》《ワイルドパワー》(ハンター)、マジックキャンドル(一般)、アップデート(種族)あたり

後足のブーツをシーフ君に譲渡
 フェザーアーマーを保管庫へ格納

ハードシールド・ゴールドヘルム・ミスリルポイントアーマーを保管庫へ格納
 ファインバスタードソードを保管庫へ格納

