

キャラクター名  プレイヤー名   
バッド=バルチャー

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	4
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	バーサーカー	性別	男
称号クラス				年齢	16
種族	ドゥアン			境遇	放浪者
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	19	15	8	6	7	15	7
ボーナス	6	5	2	2	2	5	2
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	8	7	3	2	3	5	2

HP	66
MP	47
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	ウッドハルバード	至近	-2	13				-2	
左手									
頭部	スーツアーマー					-2	10		-3
胴部	スーツアーマー								
補助	バトルマント						3		-1
装身具	手入れ道具								
能力値			7	0	3	0	5	6	13
スキル	イミュンウェイト、マスタリー								3
その他	バトルマント、手入れ道具			3					
総計(右)			5	16					
総計(左)			7	3	1	13	5	4	12
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
ロングボウ	
森林冒険セット	
バックパック	
HPポーション	
MPポーション	
にく	
にく	
にく	
薬草(シナリオアイテム)	
モドリ玉(シナリオアイテム)	
炎熱の砥石(ミーネ作)	

現在重量:	18	所持金:	380	預金・借金:	
最大重量:	24				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウイング	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
バッシュ	3	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]								
ボルテクスアタック	1		武器攻撃				シナ1	
効果: 対象を単体、ダメージ+[CL×10]								
バーサーク	2	3	マイナー					
効果: 武器攻撃ダメ+SL×3、リアクション-1D シーン継続								
ソウルヒート	3	3	《バーサーク》					
効果: 狂戦士化(SL+1)になる バーサークと同時に使用								
アームズマスタリー:両	1		パッシブ					
効果: 装備部位: 両の武器の命中判定+1D								
フリンジスイング	1		パッシブ					
効果: 狂戦士化時、白兵攻撃の命中判定+1D								
フューリー	1		パッシブ					
効果: バステ時、攻撃ダメージ+1D								
スマッシュ	1	5	マイナー					
効果: 白兵攻撃ダメ+【筋力】								
ウェポンガード	1	4	ダメージロール後				両装備、防衛中1回	
効果: 物理ダメージ-[武器の攻撃力+2]								
トレーニング:筋力	1		パッシブ					
効果: 筋力基本値+3								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ					
効果: 武器を持ち替える								
イミュンウェイト	1		パッシブ					
効果: 防具の移動修正が0未満→0にする								
トレーニング:精神	1		パッシブ					
効果: 精神基本値+3								
効果:								

前回セッション終了時所持金: 1780G  
・装備更新: ポイントアーマー売却(+100G)、バトルマント購入(-1300G)、手入れ道具購入(-200G)  
・アイテム購入: MPポーション1個(-50G)  
のこり330G

「マスタリー:両」だから折角なので弓に持ち替え可能にしてみた  
ロングボウ持った場合はスマッシュとフリンジスイングが乗らない。

狂戦士化(4)・攻撃ダメージ+4D、リアクション自動失敗、リアクション時のスキル・パワー・アイテム使用不可  
フューリーとフリンジスイングも乗せるとさらに判定+1D、ダメージ+1D

■できること  
ムーブ: 移動10m、ウイング、ウェポンチェンジ(4)  
マイナー: バーサーク(ソウルヒート付き)(6)、スマッシュ(5)、炎熱の砥石使用、ポーション使用、全力移動  
メジャー: バッシュ(4)、ポーション使用  
被弾時(物理のみ): ウェポンガード(4)

■白兵攻撃  
通常攻撃 命中5+3D、ダメージ16+2D  
バーサーク+ソウルヒート時 命中5+4D、ダメージ22+7D 初ターンはコスト6で狂戦士化するのが必須  
スマッシュ(コスト5) 命中5+4D、ダメージ30+7D コスト5で8増加  
バッシュ(コスト4) 命中5+4D、ダメージ22+10D コスト4で3D増加 期待値ではこっちの方が効率が良く、初ターンから撃てる