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**	4
サポートクラス	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	狩人			**目標**	探索

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

HP	65
MP	40
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ファインクレイモア	至近	-1	13	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	ブレストプレート				-1	9			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	手入れ道具								
能力値			8	0	6	0	2	9	13
スキル			2	3		2	1		
その他									
総計(右)			9	16	3	20	3	7	12 m
総計(左)									
総計(両)									
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	8			8	+ 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	
冒険者セット	
HHPポーション	
HMPポーション*3	
聖水	

現在重量： 12		
最大重量： 18	所持金： 160	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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
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]								
アームズマスタリー：両手剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：両手剣」の命中判定+1d								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージ+【筋力】								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	-	-	シーン1回	
効果： ダメージ+［（SL*2）d］								
	1							
効果：								
プロボック	1	4	セットアップ	10m	単体	筋力		
効果： 対象の【精神】と対決。また、この対決の判定の達成値に+[SL×２]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える								
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回	
効果： 「対象：単体※」に変更。DMG+[ＣＬ×10]								
コンバットマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果： 命中+2								
オートガード	1		パッシブ					
効果： 物防+SL×２　魔防+SL								
ライフパス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
フェイス：グランアイン	1							
効果： DMG+2								

行動セット
セット１：《プロボック》
セットアップ/筋力で対象の精神と対決［10+2D］/単体/10m　コスト：4

セット２：《スマッシュ》+《バッシュ》
武器攻撃/9+3D/24+7D/白兵（物理）/単体/至近　コスト：9

セット３：《スマッシュ》+《バッシュ》+《ボルテクスアタック》+《スラッシュブロウ》
武器攻撃/9+3D/64+13D/白兵（物理）/単体/至近/シナリオ１回　コスト：12