

キャラクター名	プレイヤー名
綿貫 ことみ (わたぬき ことみ)	

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女
称号クラス				年齢	17
種族	アーシアン(WE)			境遇	転移：霧
出自 (効果)	特異：不明			目標	帰還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	18	9	9	8	12	3
ボーナス	6	6	3	3	2	4	1
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正							
能力値	7	7	5	3	2	5	2

HP	83
MP	54
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	光の槍	至近	0	14	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	ゴールドヘルム				-1	6			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	アダマンチウムバックラー					5			-1
装身具	手入れ道具								
能力値			7	0	5	0	5	7	12
スキル	フェイスガード/ウェポンルーラー		3						
その他	手入れ道具/スマートフォン		1	1				-1	
総計(右)			11	15					
総計(左)					4	20	5	5	11
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	7	1	1	9	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
★道具	- ハイHPポーション
▽小道具入れ(5/5)	- ハイHPポーション
- ロープ	- ハイMPポーション
- 火打石	- ハイMPポーション
- ランタン	- ハイMPポーション
- 筆記用具	ハイHPポーション
- スマートフォン	ハイHPポーション
野営道具	ハイMPポーション
	ハイMPポーション
★ポーション	
▽ポーションホルダー(5/5)	★食料・料理

現在重量：	16	所持金：	1722	預金・借金：	
最大重量：	25				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウェアードアース：モフモフ	★	-	パ°ッパ°	-	自身	-		
効果：	ヴァーナの「タイミング：メイキング」スキルを1つ選んで取得。幸運基本値-3。							
バッシュ	5	4	X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：槍	1	-	パ°ッパ°	-	自身	-		
効果：	長剣を使用した武器攻撃の命中+1D							
ウェポンルーラー	1	-	パ°ッパ°	-	自身	-		
効果：	武器を使用した命中判定の達成値+[SL+1]							
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。ただし、あなたが行うリアクションの判定に-1Dする。マイナーで解除を宣言するか、シーン終了時まで持続。							
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	防御1	
効果：	対象にカバーを行う。行動済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にならない。							
カバームーブ	2	4	《カバーリング》	-	自身	自動	シーンSL	
効果：	《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》の射程を「射程：20m」に変更する。							
リカバリー	1	3	リリナップ°	-	自身	自動		
効果：	バッドステータスを1つ回復							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	《カバーリング》	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。 攻撃の対象を「対象：単体※」に変更し、ダメージに[CL×10]する。							
ステップ：アース	3	5	セットアップ°	-	自身	自動		
効果：	【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL*3]。シーン終了時まで持続。							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1	
効果：	未行動のキャラクターに使用可能。 対象はイニシアチブでメインプロセスを行う。							
ヴァーナ：狸族	1	-	パ°ッパ°	-	自身	-		
効果：	取得する際に「タイミング：メイキング」が含まれている。「ヴァーナ」以外の種族スキルをひとつ選択せよ。キャラクター作成時に、選択した種族スキルを取得する。タイミングや対象などはそのスキルを参照のこと。ただし、[幸運基本値]-3する。							
アーシアン：召喚	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果：	ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
カルチャー：現代世界	1	-	パ°ッパ°	-	自身	-		
効果：	現代世界の文化や習慣について知っているかの【知力】判定に+1D							
アスレチック	1	-	パ°ッパ°	-	自身	-		
効果：	登攀、跳躍の判定+1D							

現代地球と良く似た世界からやって来た少女。
元居た世界では普通の高校生だった。
おっとりとした性格で、誰とでもすぐ仲良くなれるが、少しおちょこちょいな所がある。

下校途中、突然周囲に濃い霧が立ち込め、霧を抜けるとアースランの見知らぬ森の中にいた。
途方に暮れているところを、偶然通りかかったグローヴィス陣営の冒険者に助けられる。
現在は、恩返しのためにグローヴィス陣営に協力しつつ、元の世界に戻る方法を探している。

後に、アースランでは異世界から代理戦士が召喚される事を知る。
しかし、通常の召喚とは異なる形でエリオンにやってきたため、本当に代理戦士として召喚されたのかは不明。

▽判定
3d+11 命中
《ステップ：アース》 マイナー/物理・魔法防御+9/MP5
《光の槍》 命中判定直前/光属性付与、ダメージ+2d/MP3
《バーサーク》 マイナー/武器攻撃ダメージ+15、リアクション-1d/MP3
《エンカレッジ》 イニシアチブ/イニシアチブでメインプロセスを行う/6
9d+15+15 《光の槍》《バッシュ》《バーサーク》ダメージ

▽初期取得
《バッシュ》2
《アームズマスタリー》1

