キャラクター名
スパス・クイーン

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	グラディエーター	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	女性型
称号クラス				**年齢**	?
種族	エクスマキナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	傭兵			**目標**	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	27	7	8	9	10	7
ボーナス	5	9	2	2	3	3	2
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	6	11	3	2	3	4	3

HP	75
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	バルディッシュ	至近	-2	15	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胴部	アークィバスアーマー				-1	11			-2
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			-1
装身具	バスターグリップ								
能力値			11	0	3	0	4	6	11
スキル									
その他									
総計(右)			9	15	1	17	4	4	8 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	11			11	+ 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	
にく	

現在重量： 10		
最大重量： 34	所持金： 500	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
バッシュ	1	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	-	効果参照	-	自身	自動	ウォ シナ1	
効果： 武器攻撃と同時使用、対象：単体※に変更し、ダメージ＋CL＊10								
アームズマスタリー：斧	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択使用武器	
効果： 選択した使用武器の命中判定＋１ｄ								
イートザミート	1	-	マイナー	-	自身	自動		
効果： ダメージ増加。肉を使用しダメージ＋[肉の効果で回復したHPの値]ただし、最大HPを超えた回復値は含まない。								
ミートディッシュ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 使用する肉の効果に＋SLｄ								
クラン＝ベル・スタイル	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果： R終了時　HPが最大HP/2未満の時にHPを最大HP/2にする。戦闘不能回復時も同様								
ワンオンワン	1	10	セットアップ	至近	単体	自動		
効果： 複数とのエンゲージでも決戦作成可。この時決戦の対象１体指定する。また、エンゲージ突入されても解除されない。								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果： ダメ増加。武器ダメ＋SL＊３。リアクションー１ｄ。マイナー解除orシーン継続								
ソウルヒート	3	3	バーサーク	-	自身	自動		
効果： 自身は狂戦士化（SL＋１）を受ける								
アップデート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： １つの能力基本値＋５								
アックスブーメラン	1	5	メジャー	効果参照	単体	命中	斧	
効果： 対象に射撃攻撃。使用武器を当社可能として扱い、使用した武器は手に戻り装備品となる。命中判定＋１ｄ。メイン終了まで継続								
ブッチャー	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナ１	
効果： シーン終了時に肉を１ｄ個獲得								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： HP・MP回復の効果に＋２。ただし、他フェイスは使用不可								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HPに＋CL								

行動指針
１Ｒ目　マイナー　バーサーク＆ソウルヒート　ダメ＋３＋４ｄ（シーン継続）
２Ｒ目以降　SetUp　ワンオンワンを行い決戦状態へ　マイナー　イートザミートで回復＆ダメ増加　＋４ｄ
＋ボルテクスアタック　＋50

キャラクター名

スパス・クイーン

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限が[筋力基本値＊２]となる							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	選択した能力値＋３							
バトルマニア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	クライマックスフェイズ時、命中判定の達成値＋２、リアクションの達成値－１							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								