キャラクター名
お燐

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	15
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	21	18	30	12	18	6	8
ボーナス	7	6	10	4	6	2	2
クラス修正	3	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	10	8	11	5	6	3	2

HP	615
MP	327
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	凶爪の籠手［15/双/9］	至近	1	16					
左手									
頭部	ルーンバンド					3	1		
胴部	リフレクトアーマー					9	3		-1
補助	ミスリルガントレット					6			-1
装身具									
能力値			8	0	11	0	3	17	15
スキル			2	8					
その他								5	
総計(右)			11	24					
総計(左)			10	8	11	18	7	22	13
総計(両)									m
ダイス数			2 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	6	1		7	+ 2 d
トラップ解除	8	1		9	+ 2 d
危険感知	6	1		7	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	8			8	+ 2 d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 21	所持金： -25200	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**
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
バッシュ	○	4	メジャー	武器	単体	命中	ー	
効果： 武器攻撃。DRに+[SLd](P70)。CLダイスロール増加								
ウェポンルーラー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 武器を使用した命中判定に＋［SL＋1］（反映済）								
ボルテクスアタック	★	ー	効果参照	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。その攻撃を「対象：単体」に変更、ダメージに＋［CL×10］								
カリキュレイト	★	ー	イニシアチブ	ー	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動時使用可。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う								
ラストアクション	★	10	戦闘不能	ー	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 未行動、行動済にかかわらずメインプロセスを1回行う。ただしHP回復や戦闘不能を回復することはできない。								
アクアスタンス	★	5	セットアップ	ー	自身	自動成功	ー	
効果： 遊泳状態によるペナルティを受けない。遊泳状態でなくとも「使用条件：遊泳」のスキルの効果を受け使用できる								
スキップジャック	○	7	マイナー	ー	自身	自動成功	遊泳	
効果： ダメージ増加。武器攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+［SL×4］ラウンド終了まで持続する。								
セルフプライド	◇	ー	パッシブ	ー	自身	ー	遊泳	
効果： 武器攻撃のダメージに＋［（SL）d］								
ウェーブライド	1	7	ムーブ	ー	自身	自動成功	遊泳	
効果 :戦闘移動。その移動の【移動力】に＋［SL×5］する。戦闘移動を行った場合武器攻撃の命中判定に+1d。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
シャークバイト	★	5	《ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ》	ー	自身	自動成功	ー	
効果 :《ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ》5で取得可能。《ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ》と同時に使用する。武器攻撃のダメージが〈水〉属性魔法ダメージとなり、対象に1点でもHPダメージを与えた場合［スタン］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
コネクトナーブ	○	4	セットアップ	ー	自身	自動成功	ー	
効果 :行動値増加。特殊攻撃のダメージ、【行動値】、【移動力】に＋［SL＋2］する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。								
エンデュランス	◇	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 【最大HP】と【最大MP】に＋［SL×3］（反映済）								
メンタルトリートメント	3	ー	クリンナップ	ー	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： MP回復。【MP】を［CL×2］点回復								
グレートコネクト	1	4	フリー	ー	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :《コネクトアイ》5か《コネクトナーブ》5か《コネクトフォース》5で取得可能。《コネクトアイ》か《コネクトナーブ》か《コネクトフォース》と同時に使用する。フリーで使用可								

キャラクター名
お燐

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
クロススラッシュ	★	１２	メジャー	ー	自身	自動成功	片・双武器使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを使用せず、「対象：単体」となる。1回目と2回目の対象は別でもいい								
デスペラード	○	6	セットアップ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：ダメージ増加。武器攻撃のダメージに＋［SL×5］。ただし【物理防御力】に-50（最低０）								
ハイボルテージ	2	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：武器攻撃のダメージに＋［SL×4］（反映済）								
デスバウンド	○	4	《デスペラード》	ー	自身	自動成功	ー	
効果：《デスペラード》５で取得可能。《デスペラード》と同時に使用する。行動値増加。【行動値】に＋［SL×3］《デスペラード》の効果が終了するまで持続								
識別不能	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：「識別値：ー」に変更。エネミー識別でこのスキル以外の能力がわかることはない								
タフネス（オリジナル）	2	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：【最大HP】を［SL＋1］倍に修正する（このスキルに限り種族欄に記入）								
精霊の加護（オリジナル）	2	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：【最大MP】を［SL＋1］倍に修正する。（このスキルに限り種族欄に記入する）								
アスレチック	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1d								
アンチトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：トラップ探知、トラップ解除、危機感知の判定の達成値に＋１する。さらに自分が作動させたトラップの達成値に＋２								
シックスセンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：奇襲攻撃を受けたとき、判定にー１ｄされることなくリアクションを行える								
バイタリティ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：【最大HP】に＋CL。《インテンション》と同時に取得できない								
トレーニング：感知	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：感知基本値に＋３								
トレーニング：敏捷	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：敏捷基本値に＋３								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								