

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	7
サポートクラス	カースメイカー	Lv.1:	ガードマン	性別	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	師匠
出自(効果)	英雄			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	7	22	12	13	18	8
ボーナス	6	2	7	4	4	6	2
クラス修正	1	1	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	7	3	8	5	5	7	2

HP	84
MP	64
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									
左手	氷華咲盾		0	0	0	13	4	0	0
頭部	天魔の兜				-1	6			-1
胴部	マジカルチェイン					8	5		
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			-1
装身具	勝利の護符						1		
能力値			3	0	8	0	7	13	12
スキル	サクセッション、シールドブースト					18	5		
その他	戦士の環、初バッジ			1		1	2		
総計(右)			3	1					
総計(左)			3	1	6	52	24	13	10
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d

所持品	
冒険者セット	
激安HPポーション*4	
激安ハイMPポーション*1	
異次元バッグ	
ベルトポーチ	
戦士の環	
マフィン	
MV:万能薬	
MPポーション+*0	
初バッジ	
ステップレイピア	

現在重量: 23
 最大重量: 30
 所持金: 24215
 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
アウリス	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果: あなたの【知力基本値】に+2、【敏捷基本値】に+1する。								
カバーリング	1	2	ダメージロール直前	至近	単体	自動成功	防衛中1回	
効果: 対象にカバーを行う。未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。								
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シールド回	
効果: カバーリングの射程を20mにする								
シールドブースト	5	-	アイテム	-	効果参照	-	非騎乗	
効果: プリプレイに装備、あるいは携帯している盾をひとつ選択せよ。あなたが騎乗状態じゃない時、選択した盾の【物理防御力】に+[SL*2]、【魔法防御力】に+[SL]する。ただし、あなたはその盾以外の装備、アイテムを両手に装備、持つことは出来ない。								
マイヒール	1	4	器用	-	自身	自動成功	非騎乗	
効果: HP回復を行う。【HP】を[CL*5]点回復する。								
シールドガード	3	5	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	非騎乗、5カウント	
効果: ダメージ軽減を行う。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[あなたの装備している盾の物理防御力]する。								
ギルドオブシールド	1	-	アイテム	-	効果参照	-	非騎乗	
効果: 《シールドブースト》5で取得可能。《シールドブースト》で選択した盾の【物理防御力】にさらに+[CL]する。								
カバーリング2	1	4	ダメージロール直前	至近	単体	自動成功	非騎乗、防衛中1回	
効果: 対象にカバーを行う。行動済み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みにならない。このスキルを使用する時、このスキルの名称を《カバーリング》として扱うことができる。								
ワンモア	1	-	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	非騎乗、シナリオ回	
効果: あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージによって【HP】が0になる場合、あなたは戦闘不能にならず、【HP】は1になる。								
ヘビーラン	2	5	セット	20m	単体	呪言		
効果: 【行動値】に-[SL*4](最低0)する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
カースドラー	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: あなたが行う呪言判定の達成値に+[SL*3]する。								
リバースワン	1	6	判定直後	20m	単体	自動成功	シールド1回	
効果: 対象が行うリアクションの判定の直後に使用する。その判定で振ったダイスの内、SL個以下の任意の数のダイスの数値の出目を1に変更する。								
カースドコントロール	1	25	メジャー	20m	単体※	呪言	シナリオ回	
効果: 対象を行動済みにする。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 交渉・説得などの【精神】判定+1D。								
サクセッション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 防具の物理防御+1								

シールドガード 30点
 呪言
 2d6+11

