

キャラクター名 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	ファランクス	Lv.1:	ファランクス	性別	女
称号クラス				年齢	不明
種族	レムレス			境遇	師匠
出自 (効果)	防衛			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	29	7	9	9	29	6
ボーナス	8	9	2	3	3	9	2
クラス修正	3	3	1	1	0	0	0
他修正							
能力値	11	12	3	4	3	9	2

HP	175
MP	120
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ミスリルバスタードソード	至近	-2	15	0	0	0	-1	0
左手	ボーンシールド		0	0	0	8	0	-2	0
頭部									
胴部	ミラースーツ				-2	24	0		0
補助	バトルマント					3			0
装身具	ファイターズジュエル			1					
能力値			12	0	3	0	9	6	16
スキル	ハイボルテージ、アイアンフット、アイアンアームド、ウェポンルーラー		3	16		1	4		6
その他	クリスタル、バトルマント			2			2	1	
総計(右)			13	34					
総計(左)			15	19	1	36	15	4	22
総計(両)									m
ダイス数			3 d	3 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	12			12	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 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	
ポーションホルダー	
HP	ークリスタルー
MP	戦技のクリスタル
HHP	武神のクリスタル
HMP	対魔のクリスタル
EXHPP	迅速のクリスタル
EXMPP	軽量のクリスタル
記憶のかけら	地のクリスタル
毒消し	
メテオライトペンダント	□ 倉庫 □

現在重量: 20
 最大重量: 29
 所持金: 3272
 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
アストラルボディ	★		パッシブ					
効果: 装備及び携帯できるアイテムの制限を【精神基本値】に変更する。								
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]								
ファランクスアタック	★	10	DR直前		自身	自動	シーン1	
効果: ダメージに選択した防具の重量を+する。								
スラッシュブロー	3	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1	
効果: ダメージに+SL*2D								
ボルテクスアタック	★	0	効果参照		自身	自動	シナリオ1	
効果: 武器攻撃と同時に使用する、範囲を単体※にし、ダメージに+ [CL×10]								
バイオレントヒット	★	0	クリンナップ		自身		シナリオ1	
効果: ボルテクスアタックの使用回数を回復。								
	1							
効果:								
バトルコンプリート	3	7	判定の直後		自身	自動	シーンSL	
効果: 命中判定の直後に使用する。その判定を振りなおす。								
	○							
効果:								
クロススラッシュ	★	12	メジャー		自分	自動		
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消費せず単体※となる。同じ対象を二回指定してもいいし別々の対象を指定してもいい。								
ハイボルテージ	4		パッシブ		自部員			
効果: 武器攻撃のダメージにSL×4								
	◇							
効果:								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1	
効果:								
カバームーブ	3	4	(カバーリング)			自動	シーンSL	
効果: カバーリングの射程を20mに変更する。								
アイアンカバー	3	2	(カバーリング)			自動	シーンSL	
効果: カバーリングの際物理防御と魔法防御に+【選択した防具の重量】する。								

防御 36点
 +アイアンカバー[カバーリング時] +重量(24点)
 命中D 4d+13
 +ファイターズジュエル[バッシュ時] +2
 +ハードアタック[マイナー] +1d コスト3
 【攻撃系】
 通常攻撃 4d+34+11【ハイパーゲイン、筋力】(ボーンシールド、武神のクリスタル込)
 +ファランクスクラッシュ[ムーブ] +12 コスト3
 +バッシュ[メジャー] +5d コスト4
 +ファイターズジュエル[バッシュ時] +1D
 +ファランクススタック[DR直前] +24(防具の重量) コスト10 シーン1
 +スラッシュブロー[DR直前] +12d (SL*2d)+(SL*3d) コスト3 シーン1
 +ボルテクスアタック[武器攻撃] +150 (CL*10) コスト0 シナリオ1
 +アタックハイロウ[ラウンド開始時] +15 コスト他人

