

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	3
サポートクラス	カンナギ	Lv.1:	カンナギ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ディーバ：エルダ			境遇	記憶喪失
出自(効果)	不明			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	13	8	9	13	11	6
ボーナス	4	4	2	3	4	3	2
クラス修正	1	1	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	5	5	3	3	5	4	3

HP	49
MP	42
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	伝承武具：両手剣	至近	-1	12				-2	
左手	攻撃量はCL+9								
頭部	伝承武具：全身鎧				-1				
胴部	物防はCL+7					10			-2
補助									
装身具									
能力値			5	0	3	0	4	8	10
スキル									
その他									
総計(右)			4	12					
総計(左)			5	0	2	10	4	6	8
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	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
伝承武具：継承→夢	ポーションホルダー
伝承武具：伝承→豪傑の武具	MPポーション*5
伝承武具：宿命→解放	MPポーション*3
伝承武具：特徴→しゃべる	毒消し
	HPポーション*2
伝承武具：継承→スロット	
伝承武具：伝承→影取りの武具	
伝承武具；宿命→打倒	
伝承武具：特徴→しゃべる	
冒険者セット	
現在重量：	11
最大重量：	12
所持金：	1045
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
ディーバ：エルダ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：自身が取得しているスキルのコストを-1（最低1）する※ただし、キャラ作成時のフェイトが4点となる。メインとサポートが同じ場合は5点となる。								
バッシュ	3	4→3	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ブランディッシュ	3	3→2	メジャー	至近	範囲 (SLx2)	命中判定	両	
効果：ひとつのエンゲージ内の対象に白兵攻撃を行なう※クリ→ダイスロール増加								
リバウンドバッシュ	★	3→2	バッシュ	-	自身	自動成功	両	
効果：ブランディッシュ3で取得可能。バッシュと同時に使用。そのバッシュの「対象：単体」「射程：武器」を「対象：範囲（6体）」「射程：至近」に変更する。」								
セイクリッドダンス	2	6→5	メジャー	-	自身	精神判定	シナリオSL	
効果：あらゆる判定に+1 dする※この効果は自身がクリンナップごとにMPを5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続								
チャネリング	★	6→5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：セイクリッドダンスと同時に使用する。この効果により、セイクリッドダンスがセットアッププロセスで使用可能となる。								
ゴッドハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージは無属性の魔法ダメージとなる。								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器が防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1。防具ならば物防か魔防に+1する。								
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：登攀や跳躍を行なう筋力判定に+1 d								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：このスキルのSLが1ならば3個のMPポーション。2ならば5個のMPポーションか、2個のハイMPポーションを取得する。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：能力基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

効果：	
効果：	
効果：	
効果：	
効果：	