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**	1
サポートクラス	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**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	12	12	9	8	9	8	9
ボーナス	4	4	3	2	3	2	3
クラス修正	2	2	2	0	0	0	0
他修正							
能力値	6	6	5	2	3	2	3

HP	38
MP	28
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	グレートソード	至近	-1	11	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具									
能力値			6	0	5	0	2	8	11
スキル	ｱｰﾑｽﾏｽﾀﾘｰ								
その他									
総計(右)			5	11	5	4	2	5	10
総計(左)									
総計(両)									m
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	6			6	+ 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	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	

現在重量： 7		
最大重量： 12	所持金： 10	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**
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 任意の能力基本値3つに+1する。								
バッシュ	2	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果： 対象に武器攻撃を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。クリティカル：ダイスロール増加。								
アームズマスタリー：両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用できない。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
スラッシュブロウ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[(SL×2)D]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+1Dする。								
出自スキル	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

=====パラメータ=====
:HP- 【HP減少】
:HP+ 【HP回復】
:HP= 【HP変更】
:MP- 【MP減少】
:MP+ 【MP回復】
:MP= 【MP変更】
:フェイト- 【フェイト消費】
:フェイト= 【フェイト変更】
=====能力値判定=====
2D+{筋力}>= 【筋力】
2D+{器用}>= 【器用】
2D+{敏捷}>= 【敏捷】
2D+{知力}>= 【知力】
2D+{感知}>= 【感知】
2D+{精神}>= 【精神】
2D+{幸運}>= 【幸運】
=====スキル宣言=====
:MP-3 【MP減少】《スラッシュブロウ》
:MP-4 【MP減少】《バッシュ》
:MP-5 【MP減少】《スマッシュ》
《スマッシュ》マイナー：白兵攻撃のダメージに+{筋力}する