

キャラクター名

ランジータ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	♀
称号クラス				年齢	13
種族	ヴァーナ			境遇	出世
出自 (効果)	一般人			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	18	16	14	10	12	22	11	
ボーナス	6	5	4	3	4	7	3	
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0	
他修正	1					3		
能力値	9	6	6	3	4	11	3	

HP	71
MP	59
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	ハードクラブS1[筋力]	至近		7				-1	
左手	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
頭部	クロスヘルムS1[精神]				-1	3			
胴部	テーゲベックの鎧				-1	9			-1
補助	アウリルグラブ			3		3			
装身具	茶帯			4					
能力値			6	0	6	0	11	10	14
スキル	フェイス			2				1	5
その他									
総計(右)			6	16	4	21	11	9	18
総計(左)			6	9					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	4			4	+ 2 d	森林冒険者セット	
トラップ解除	6			6	+ 2 d	ベルトポーチ	
危険感知	4			4	+ 2 d	バックパック	
エネミー識別	3			3	+ 2 d	ポーションホルダー	
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	ハイMPポーション	
魔術判定					+ d	ハイMPポーション	
呪歌判定					+ d	毒消し	
錬金術判定					+ d	ハイHPポーション	
						ハイHPポーション	
						ハイHPポーション	
						ハイMPポーション	
現在重量：	7						
最大重量：	25	所持金：	1515	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：狼族、移動力+5m、行動値に+1								
スラッシュブローウ	3	3	DR直前		自身	自動	シーン1回	
効果：武器攻撃のDR直前に使用。ダメージに+6D（SLx2D）。								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動		
効果：白系攻撃のダメージに+8（筋力）。メインプロセス持続								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	ウォリア、シリア1回	
効果：武器攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更、ダメージに+50（CL）する。								
ウェポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果：武器を使用した命中判定に+2[SL+1]								
	1							
効果：								
ワンツブローウ	5	3	判定の直前		自身	自動	格闘使用、シーンSL回	
効果：白兵攻撃の命中判定の直前に使用、その判定に+1d								
トリプルブローウ	★	10	メジャー		自身	自動	格闘使用、シリア1回	
効果：白兵攻撃を3回行う。この白兵攻撃では「たいみんぐ：めじゃーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。対象は同じでも別々でもよい。								
マインドアデプト	★		パッシブ		自身			
効果：精神に+2								
アイアンフィスト	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージに+9（精神）								
ペネトレイトブローウ	★	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘使用	
効果：対象に白兵攻撃。ダメージでは対象の物防、魔防を0としてダメージを算出。								
アームズマスタリー：格闘	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1d。								
メナシングロアー	★	6	セットアップ		自身	自動	格闘装備、シーン回	
効果：あなたが行う白兵攻撃の対象が行うリアクションに-1d。ラウンド持続								
	1							
効果：								
運動部：セーリア武術部	★		パッシブ		自身			
効果：【器用】判定に+1d。自身の持つ「種別：打撃」の武器は「種別：格闘」を加える								

授業
・1話
トラップ探知学1：感知基本値+2
地域学1：敏捷基本値+2
神話学1（自習）：精神基本値+1、幸運基本値+1
エネミー学1：知力基本値+2
説得学1：精神基本値+2
錬金学A1（自習）：器用基本値+1、幸運基本値+1
神話学2：精神基本値+2
運動学1：筋力基本値+2
魔術学1：知力基本値+2
虚実学1（自習）：精神基本値+1、幸運基本値+1
・2話
神話学3：精神基本値+2
危険感知学1：感知基本値+2
錬金学B1（自習）：器用基本値+1、幸運基本値+1
トラップ解除学1：器用基本値+2
危険感知学2：感知基本値+2
歴史学1：敏捷基本値+2
トラップ探知学2：感知基本値+2
説得学2（自習）：精神基本値+1、幸運基本値+1

ランジータ

[illegible][illegible]