

キャラクター名	プレイヤー名				
ランジータ					

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			
胸部	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					
総計(左)			6	9					
総計(両)									m 18
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	4		4	+ 2 d
トラップ解除	6		6	+ 2 d
危険感知	4		4	+ 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
鍊金術判定				+ d

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+1								
スラッシュブロウ	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	オーバーパス	
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:								
ワンツーブロウ	5	3	判定の直前		自身	自動	格闘使用、シーン1回	
効果: 白兵攻撃の命中判定の直前に使用、その判定に+1d								
トリプルブロウ	★	10	メジャー		自身	自動	格闘使用、オーバーパス	
効果: 白兵攻撃を3回行う。この白兵攻撃では「たいみんぐ:めじやーアクション」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	★	6	セットアップ		自身	自動	格闘装備、シーン1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+ 1 d。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рап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
鍊金学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
鍊金学B1 (自習) : 器用基本値+1、幸運基本値+1
トрап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рап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

■キャラクター名――

ランジータ

— プレイヤー名 —

所持品