キャラクター名
マルモット

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	プリーチャー	**Lv.1:**	プリーチャー	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	4
種族	ベスティア：ヘッジホッグ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	救援			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	9	8	9	15	8
ボーナス	3	3	3	2	3	5	2
クラス修正	2	1	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	5	4	4	3	3	6	2

HP	35
MP	36
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									
左手									
頭部	ヘルム				-1	2			
胴部	華服					4			
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具									
能力値			4	0	4	0	6	7	10
スキル									
その他									
総計(右)			4	0	2	9	6	7	10 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
MPポーション*3	

現在重量： 3		
最大重量： 10	所持金： 0	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
ベスティア：ヘッジホッグ	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果：素手の「攻撃力」を「攻撃力:+CL+1」に変更する。さらに、スキル、パワー、アイテムの効果によって「威圧」を与えた場合、その「威圧」を与えたキャラクターに3点のHPロスを与える。								
ディフェンダー	2	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：物理防御に+[SL*3] する。シーン持続。								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行う。行動済みでもカバーでき、未行動の時に行っても行動済みにならない。								
	◇							
効果：								
サーモンスピーチ	★	8	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	-	
効果：対象に特殊攻撃を行なう。その攻撃の命中判定は【精神】判定となり、ダメージは[2D+CL](貫通ダメージ)となる。また、その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。対象は【精神】でリアクションを行なう。CT：ダイスロール増加								
パワーシャウト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：特殊攻撃の命中判定に+1D								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：交渉や説得などの【精神】判定に+1D								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【精神基本値】に+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

世界の中心で救援を叫ぶ系のなんかこうねずみっぽい何か。
運命に導かれても今日も叫んでいる