

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女
称号クラス				年齢	18
種族	ヒューリン			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	闘士			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	17	11	8	10	9	6
ボーナス	3	5	3	2	3	3	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正			2				
能力値	3	6	7	2	4	4	3

HP	44
MP	42
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	ヘビーウィップ	至近	-2	7	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	復讐者の時計								
能力値			6	0	7	0	4	11	8
スキル									
その他	AM:鞭、威風の誓い		1d		1d			1	5
総計(右)			4	7					
総計(左)			6	6	8	6	4	13	13
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	3 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	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
MPP*4	
HMPP*3	

現在重量: 7
 最大重量: 11
 所持金: 1729
 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
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果: 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
AM:鞭	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 選択した武器使用の攻撃の命中判定+1d。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 「右手」「左手」に装備してる武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「装備部位:双」として扱う。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	1/シナリオ	
効果: 「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキル宣言時使用。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自信	-		
効果: 回避判定+1d。								
	1							
効果:								
ソードダンス	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果: 白兵攻撃ダメージ+【敏捷】。メインプロセス持続。								
ステップ:ダーク	◇	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 回避判定達成値+[SL*2]。シーン持続。								
バトルステップ	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 攻撃命中判定、回避判定、攻撃ダメージ+1。《ステップ:~》の効果継続中有効。								
	1							
効果:								
ヴァーナ:狼族	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果: 【行動値】+1、【移動力】+5。								
アビリティアダプト:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 洗濯した能力値+[SL+1]。								
威風の誓い	★							
効果: 恩恵:パッシブ;回避判定+1d。 束縛/「装備部位:頭部」の防具を装備した場合、回避判定は必ず失敗し「タイミング:リアクション」のスキルを使用できない。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 危機感知判定+1d。								

ロゼット・シスル(18)
 HO:PC2
 貴方は火の粛清の少し前に身寄りも失った。その際に自身を引き取ってくれた冒険者さえも火の粛清で失って天涯孤独だ。身元がないあなたは神殿に預けられ育てられることとなった。しかし、15歳になった時、あなたは粛清後に自分を育ててくれた人に衝撃の真実を聞く。家族を失った理由を。それを聞いたあなたは復讐のため冒険者となることを決意した。

専用装備:復讐者の時計 種別:装身具 レベル:1 重量:1
 効果1:ダメージロールの直前。自身のHPをCL消費する。その消費したHPと同じだけ自身の与えるダメージに追加する。
 効果2:ダメージロールの直前。自身のHPをCL×5点以下の任意の数値消費する。その消費したHPと同じだけ自身の与えるダメージに追加する。シナリオ1回。
 効果3:パッシブ。装備者が受ける火属性の魔法ダメージを-10する。

