

キャラクター名	プレイヤー名

メインクラス		Lv.1:		レベル	1
サポートクラス		Lv.1:		性別	
称号クラス				年齢	
種族				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	0	0	0	0	0	0	0
ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
クラス修正	0	0	0	0	0	0	0
他修正							
能力値	0	0	0	0	0	0	0

HP	0
MP	0
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									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			0	0	0	0	0	0	0
スキル									
その他									
総計(右)			0	0					
総計(左)			0	0	0	0	0	0	0
総計(両)			0	0					m
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
				+ 2 d
トラップ探知				+ 2 d
トラップ解除	0		0	+ 2 d
危険感知	0		0	+ 2 d
エネミー識別	0		0	+ 2 d
アイテム鑑定	0		0	+ 2 d
魔術判定				+ d
呪歌判定				+ d
錬金術判定				+ d

所持品	

現在重量:	0		所持金:	500	預金・借金:
最大重量:	0				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	★							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							
効果:	1							

月桂氷冠
 種別: 防具 レベル: 15 重量: 6 装備部位: 頭部 回避修正: -1 物理防御力: +13 魔法防御力: +3 移動修正: -3
 価格: 2500000 鑑定値: 21
 効果1: パッシブ。装備者が〈水〉属性の魔法ダメージを与える場合、その攻撃を〈水/風〉属性の魔法ダメージを与えるものとして扱う。また、貴方が装備している防具または装身具の「特殊攻撃を行う」効果による命中判定に+2D、与えるダメージに+70する。
 効果2: 攻撃のダメージが〈水〉属性の魔法ダメージの時に有効。パッシブ。装備者による攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[凍結(3)]を与える。
 効果3: メジャー。貴方が装備している防具または装身具の「特殊攻撃を行う」効果を2回使用する。使用する効果は同じでも別の種類でも良く、この効果では「特殊攻撃を行う」効果の使用回数を消費しない（既に使用回数を使いきっていても使用できる）。ラウンド1回。
 カース: 装備者を「属性:水」に変更する。この属性は他の効果で変更できない。また、〈炎〉属性の魔法ダメージによって受けるダメージに+20する。

※凍結(n): 体の一部が凍り付き、余計に体力を消費する状態を表す。凍結には効果強度が設定されており、効果強度が1ならば「凍結(1)」のように記述される。凍結を受けているキャラクターは、凍結の効果強度1につき、HPロスを受ける時さらに10点のHPロスを受ける。効果強度が1上昇するごとに10点ずつHPロスの点は増加する。回復するためには、〈炎〉属性の魔法ダメージを受けるか、BSを回復するためのスキル、パワー、アイテムを使用する必要がある。

蜘蛛糸剣
 種別: 鞭/長剣 レベル: 19 重量: 12 攻撃力: +10 射程: 至近 装備部位: 片 命中修正: +2 行動修正: ±0
 価格: 3000000 鑑定値: 25
 効果1: 効果参照。この武器による攻撃と同時に使用する。その攻撃が命中した場合、HPダメージの有無に関わらず、対象を受けている[毒][衰弱]の効果を即座に発揮する。この効果は1回のメインプロセスにつき1回まで使用できる。
 効果2: 既にBSを受けているキャラクターに有効。パッシブ。貴方が行う武器攻撃が命中した場合、HPダメージの有無に関わらず、メインプロセス終了後にそのキャラクターが受けているBSの効果強度に+1する。
 カース: 装備者は1回のメインプロセス中に2回までしか攻撃を行えない。また、貴方が行う武器攻撃の命中判定に+1Dするが、あらゆる攻撃のダメージに-20す