

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
 ヘルカ=アーベント \_\_\_\_\_

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	13
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	ハンター	性別	男
称号クラス				年齢	18歳
種族	ヒューリン			境遇	平凡
出自 (効果)	ギルドマスター			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	23	8	8	8	22	9
ボーナス	8	7	2	2	2	7	3
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正	3	3		3		3	
能力値	13	12	3	5	3	10	3

HP	175
MP	100
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	ミスリルフレイル	至近	0	12	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	ジルコニアヘルム				-1	8			
胴部	リフレクトアーマー					9	3		-1
補助	ミスリルマント					5			
装身具	宝珠ウィデーレ(黒)								
能力値			12	0	3	0	10	6	18
スキル	ギガントウェポン+トゥーハンドマスタリ			8				-3	
その他	ハンターウェポン			3				-1	
総計(右)			12	23					
総計(左)			12	11	2	22	13	1	17
総計(両)									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
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	
ベルトポーチ	
シースベルト	
ポーションホルダー	
HPポーション	
MP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: 35  
 最大重量: 62  
 所持金: 70950  
 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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
バッシュ	★	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果:	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
ハンターウェポン	4	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果:	装備品、携帯品の武器の中からSL個選択し、その武器に「種別:狩猟」を追加し、重量+2攻撃力に+3行動修正に-1する。							
ギガントウェポン	★	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果:	装備品と携帯品の「種別:狩猟」の武器すべての重量と攻撃力に+SL*2行動修正に-SLする							
ブレイククロス	★	-	マイナー	-	自身	自動		
効果:	種別:狩猟の武器を1個消費。武器攻撃のダメージに+SL*10する。メインプロセス終了まで継続							
クイックリペアー	★	12	効果参照	-	自身	自動		
効果:	シーン終了時に使用。破壊された「種別:狩猟」の武器すべてを再び使用可能にする。							
アームズマスタリ:狩猟	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	狩猟武器に命中+1D							
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動		
効果:	武器攻撃と同時使用。「対象:単体」に変更。ダメージにCL*10する。							
ブランディッシュ	★	3	メジャー	至近	範囲SL*2体	命中		
効果:	[SL×2]体の対象に白兵攻撃を行う。							
リバウンドバッシュ	★	3	バッシュ	-	自身	自動		
効果:	《バッシュ》を「対象:6体」「射程:至近」に変更する。							
ハンティングスタイル	★	10	セットアップ	-	自身	自動		
効果:	武器攻撃ダメージに+筋力。命中-1Dする。シーン終了まで継続							
ハンティングチャンス	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果:	武器攻撃命中がクリティカルした場合ダメージに+SL*2Dする。							
ハンティングアデプト	1	5	ハンティングスタイル	-	自身	自動		
効果:	武器を使用した命中判定に+1D。物理防御に-[30-SL*5]する。							
アームズロジック:狩猟	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	狩猟命中+1D							
ビルドアップフォース	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果:	武器攻撃ダメージに+20。複数回使用することで効果は重複する。ダメージロールを行うか、シーン終了まで継続する。シーンSL回。							

\_\_\_\_\_

