キャラクター名
自サンプル - ヒューリンウォーリアバーサーカー

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	バーサーカー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**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	12	12	9	8	9	8	9
ボーナス	4	4	3	2	3	2	3
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	6	6	4	2	4	2	3

HP	38
MP	28
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	グレートソード	至近	-1	11	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具									
能力値			6	0	4	0	2	8	11
スキル									
その他									
総計(右)			5	11	4	4	2	5	10 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	

現在重量： 7		
最大重量： 12	所持金： 10	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	2	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]								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]。リアクションの判定-1d								
アームズマスタリー：両	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 「装備部位：両」の武器の命中判定+1d								
ソウルヒート	1	3	《バーサーク》	-	自身	自動成功		
効果： [狂戦士化(SL+1)]を受ける								
アスレチック	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍の筋力判定+1d								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

現時点効果数値
《バッシュ》＝武器攻撃ダメージ.+2d
《バーサーク》＝武器攻撃ダメージ.+3
《ソウルヒート》＝[狂戦士化(2)]
行動パターン
・通常行動
セット1：通常攻撃
全力移動可／武器攻撃／5(3d)／11(2d)／白兵(物理)／単体／至近
セット2：《バッシュ》
全力移動可／武器攻撃／5(3d)／11(4d)／白兵(物理)／単体／至近／コスト4
・《バーサーク》／コスト3
セット1：通常攻撃
武器攻撃／5(3d)／14(2d)／白兵(物理)／単体／至近／リアクション判定-1d
セット2：《バッシュ》
武器攻撃／5(3d)／14(4d)／白兵(物理)／単体／至近／コスト4／リアクション判定-1d
・《バーサーク》+《ソウルヒート》／コスト6
セット1：通常攻撃
武器攻撃／5(3d)／14(4d)／白兵(物理)／単体／至近／[狂戦士化(2)]
セット2：《バッシュ》
武器攻撃／5(3d)／14(6d)／白兵(物理)／単体／至近／コスト4／[狂戦士化(2)]