

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	30代
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自 (効果)	世話係			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	14	10	8	9	9	6
ボーナス	5	4	3	2	3	3	2
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	6	6	5	2	4	3	2

HP	62
MP	37
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ランス	至近	-1	8	0	0	0	-1	0
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	ハット					1			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具	長い棒								
能力値			6	0	5	0	3	9	11
スキル			2						
その他									5
総計(右)			7	8					
総計(左)			8	0	4	16	3	7	15
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	4		1	5	+ 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	ショートスピア
バックパック	毒消し
ベルトポーチ	MPポーション
小道具入れ	HPポーション
小型ハンマー	毒消し
くさび	MPポーション
くさび	ランチボックス
HPポーション	ポーションホルダー
くさび	にく
くさび	にく
乗用馬	野菜

現在重量: 9  
 最大重量: 17  
 所持金: 49  
 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	★	-	パッシヴ	-	-	-		
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								
パーサーク	4	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+ [SL×3] する。ただし、あなたが行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
タフネス	1	-	パッシヴ/メイキング	-	自身	-		
効果: 【最大HP】+5								
カバリング	1	2	DR前	至近	単体	自動成功		
効果: 対象にカバールを行なう。この時、行動済でもカバールを行なえる。また、カバールを行なうことで行動済にはならない(すでに行動済の場合は、行動済のまま)。1回のメインプロセスに1回使用可能。								
アームズマスタリー: 槍	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: このスキルを取得する際、「長剣」「両手剣」「槍」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー: 長剣》のように記述し、それぞれ別のスキルとして扱う。このスキルは選択した「種別」の武器を使用した命中判定に+1Dする。複数の《アームズマスタリー: ~》を同時に適用することはできない。								
カバームーブ	2	4	《カバリング》	-	自身	自動成功		
効果: 《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程: 20m」に変更する。1シーンにSL回使用可能。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動するわけではない。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: このスキルはメインクラスがウォーリア、およびその上級クラスでなければ使用できない。武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃を「対象: 単体※」に変更し、ダメージに+ [CL×10] する。1シナリオに1回使用可能。								
バイオレントヒット	1	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功		
効果: すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。1シナリオに1回使用可能。								
コンバットマスタリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 装備している武器を使用した命中判定の達成値に+2する。								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行う。封鎖時無効。								
アスレチック	1							
効果: 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。								
トレーニング: 器用	1							
効果: このスキルを取得する際、能力基本値をひとつ選択せよ。(トレーニング: 筋力) のように記述し、選択した能力基本値によって別のスキルとして扱う。選択した能力基本値に+3する。キャラクター作成時にこのスキルを取得した際、これによって能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
リムーブトラップ	1							
効果: トラップ解除の判定に+1Dする。								
トレーニング: 筋力	1							
効果: 【筋力基本値】+3								
効果:								

預金・借金: