

キャラクター名		性別:	種族	人間
		年齢:	カバー	
プレイヤー名		使用 経験点	外見	瞳の色 髪の色
				肌の色 身長・体重

レベル	クエスター	／ 3	レベル	加護	参照ページ	登場判定
	クラス ルーンナイト	／ 1	レベル	フレイ	P 158	【幸運】(F) ＋ 4
	クラス ファイター	／ 1	レベル	トール	P 96	コネクション(F+2) ＋ 6
	クラス スカウト	／ 1	レベル	ヘイムダル	P 102	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	13	15	13	9	10	13
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 4	B + 5	C + 4	D + 3	E + 3	F + 4

シャード / 色彩		形状	場所
ライフパス		特徴	効果
出自			
経験		クエスト	
		・ アスガルドの探求	
		・	
		・	
境遇			
邂逅		コネクション	
			関係

アイテム

携帯電話

HP ポーション

結界子

時空靴

背景	住宅	隠れ家
	ライフスタイル	風来坊
	財産ポイント	0

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス／レベル			未装備(小計)	武器右	武器左	防具	アクセサリ	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		ナイト	ファイター	スカウト		ルーンアーム		ルーンメタル	黒帯	《ルーンメタル》	《マーシャルアーツ》	
命中値	$\frac{(B+C)+2}{4}$	1	2	1	命中値 8	0						命中値 8
回避値	$\frac{(B+F)+2}{4}$	1	1	1	回避値 7			0				回避値 7
魔導値	$\frac{(D+C)+2}{4}$	0	0	0	魔導値 3							魔導値 3
抗魔値	$\frac{(D+F)+2}{4}$	1	0	0	抗魔値 4			0				抗魔値 4
行動値	$\frac{B+D}{8}$	0	1	2	行動値 11			0				行動値 11
耐久力	$\frac{\text{【体力基本値】}}{13}$	3	3	2	耐久力 21							耐久力 21
精神力	$\frac{\text{【意志基本値】}}{10}$	2	1	2	精神力 15							精神力 15
攻撃力		1	1	1	攻撃力 3	殴+4			2	2	4	攻撃右 殴 + 15 攻撃左 +
戦闘移動 【行動値】+5 16 m					防衛修正	斬		4				斬 4
						刺		4				刺 4
						殴		4				殴 4
								炎氷雷2				炎氷雷 2
全力移動 【戦闘移動】×2 32 m					射程	至近						

[illegible]