

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 レジェンド	／ 1	レベル	ガイア	P 164	【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	12	9	10	14
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		コネクション	
		関係	
邂逅			

アイテム
衣服
携帯電話
レイピア
MP ポーション
時空鞘

背景	住宅	一般住宅
	ライフスタイル	中流家庭
	財産ポイント	1

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)
		レジエンド — 1	ファイター — 1	スカウト — 1		ダガー セキユア	剣の騎士		マジック バリアリング			
命中値	$\frac{(B+C)+2}{4}$ 4	0	2	1	命中値 7	-1	-1					命中値 5
回避値	$\frac{(B+F)+2}{4}$ 4	0	1	1	回避値 6	1						回避値 7
魔導値	$\frac{(D+C)+2}{3}$ 3	0	0	0	魔導値 3							魔導値 3
抗魔値	$\frac{(D+F)+2}{3}$ 3	0	0	0	抗魔値 3	1						抗魔値 4
行動値	$\frac{B+D}{8}$ 8	0	1	2	行動値 11							行動値 11
耐久力	$\frac{【体力基本値】}{13}$ 13	3	3	2	耐久力 21							耐久力 21
精神力	$\frac{【意志基本値】}{10}$ 10	3	1	2	精神力 16							精神力 16
攻撃力		0	1	1	攻撃力 2	刺+3						攻撃右 刺 + 12
							斬+7					攻撃左 +
戦闘移動					防御修正	斬			3			斬 3
【行動値】+5						刺			3			刺 3
16 m						殴			3			殴 3
全力移動					射程	至近/10m	至近					
【戦闘移動】×2												
32 m												

[illegible]