Sample Character No.05 Data Sheet

Status																	
名称		名称	種別		ļ	射程		コスト		属性			効果				
装備武器 フリーズワン		ノーズワン	ド	近接	近接 超		近 1		10 近			[魔法武器(遠隔/氷)]					
	名称			効果									ている消費アイテム				4
防具		レットドレス					ブレスウォーター				2	 			2		
アクセサリA アクセサリB		晶の指輪 痔魔術書		【精神】+3 (適用済) 【魔術】+1【耐久】-8【精神】-5 (適用済)				パナセアグレート パラライズガード				2	解听付 × 1			1	
アクセサリロ		なし	1月11月1	【鬼刑】+□【刪久】-8【有仲】-3〔週用済〕 			ハラフィスカート エナジードリンク改				1	×			\dashv		
			_						±// 1////								4
近接	4	物攻	29	lin 3	性		 基本能	力值	肉体	反射	集中	知識	感覚	意志	洞察	幸道	Ī
射撃	6	魔攻	31	1 (×	D10)		をから	, /J E	14	8	8	16	10	10	17	7	
回避	9	物防	28	8 近 遠	0		命中	C値	17	回述	壁C们	直 1	8	調査の	C値	18	3
魔術	9	魔防	33	ماد	0 5		命中	F値	5	回	避F値	直	5	調査	F値	5	
抵抗	4	耐久	78	La	0 -1		移重	カコスト		3/8 E		BF	BP上限值		16		
敏捷	4	精神	66														
							特	典の効	果								7
種族物	侍典	「BS:睡眠」無効 攻撃でBSを付与した場合、付与した敵1体ごとに【MP】を2点回復															
メインタイ			〈氷〉〈水〉〈風〉耐性+2〈炎〉耐性-5(適用済)「BS:凍結」80%無効														
サブタイプ特典なし										_							
名	S 称	種別	種別 タイミング 射程 対象 判定値 代償 コスト 効果														
1 + 1 L J-	アフナー ル	p 7/7	11.	会画 清 標	(5,1 85a.	ا م	/RD	۵	対創	象に〈無)[91+6	D10]点	のダメ	一ジを与	える。		

	名称	種別	タイミング	射程	対象	判定値	代償	コスト	効果
*	ナイトメアフォール	自、攻	メイン	範囲()	遠隔	対決+3	4BP	9	対象に〈無〉[91+6D10]点のダメージを与える。 攻撃が命中した対象に睡眠付与 [連続使用不可]
S	アタッカー	スタイル	常時						命中C値-1 (下限値:15) 攻撃で与えるダメージに+2D10 (適用済)
1	魔術強化	基	常時						【魔術】+1【耐久】【精神】-5 (適用済)
1	スケーティング	氷、支	スタート	_	自身	自動	15MP	0	戦闘中、あなたの回避判定達成値に+2 戦闘中のサブアクション移動コストを1に固定
1	アイスタワー	氷、魔	メイン	中距離	単体	魔術	6МР	(3)→7	対象に〈氷〉[71+3D10]点のダメージを与える。 攻撃が命中した対象に60%の確率で凍結付与
3	フリーズカノン	氷、攻	メイン	遠隔	各1	近接 or 魔術	18MP	(3)→11	対象に〈氷〉[101+5D10]点のダメージを与える。 攻撃が命中した対象に凍結付与 [連続使用不可]
5	悪魔の知恵	支	オート		自身	自動	1BP	0	「判定値:【知識】or【幸運】」の判定直前に使用可。 その判定をクリティカルにする。1セッション2回制限
8	フリーズターン	氷、支	オート	_	自身	自動	6МР	0	回避判定成功直後に使用可。 自身に「GS: 覚醒」と「GS: 攻勢(15)」を付与
10	サポートムーブ	支	オート	自陣	単体	70%	7MP	3	対象の判定直後使用可能。判定達成値+3 1メインアクション1回制限
備	考					《スケーティング》使用時、回避判定達成値+2 移動コスト「1/8」			

「BS:睡眠」無効「BS:凍結」80%無効

攻撃でBSを敵に付与した場合、1体につき【MP】2点回復

攻撃 命中 射程 対象 コスト 属性 ダメージ 通常攻撃(近接) 単体 29+4D10 4 超至近 10 近 単体 通常攻撃(魔法) 9 遠隔 10 氷 31+4D10 アイスタワー 中距離 単体 9 (3)→7 氷 71+5D10 命中対象に60%凍結付与 フリーズカノン 各マス1体 (3)→11 101+7D10 9 遠隔 氷 命中対象に凍結付与[連続使用不可] ナイトメアフォール 3 遠隔 範囲() 9 無 91+8D10 対決判定 命中対象に睡眠付与 [連続使用不可]