

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	5
サポートクラス	カンナギ	Lv.1:	フォーキャスター	性別	女性
称号クラス				年齢	25
種族	エクスマキナ			境遇	義理の親
出自 (効果)	犯罪組織			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	9	7	15	8	11	7
ボーナス	5	3	2	5	2	3	2
クラス修正	1	1	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	6	4	3	5	3	4	3

HP	68
MP	50
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	フェター	至近	-2	9	0	3	0	-1	0
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	アーキバスター				-1	11			-2
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			-1
装身具									
能力値			4	0	3	0	4	6	11
スキル						3	2		
その他						24	24		
総計(右)			2	9					
総計(左)			4	0	0	59	30	4	8
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 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	
アニマルメッセンジャー・鷹	
玉串	
爆撃符10枚セット	
爆撃符10枚セット	
M P P 5本セット	
Pホルダー	
M P P 5本セット	
現在重量:	32
最大重量:	34
所持金:	285
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
ランパート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: キャラクター作成時に追加で《カバーリング》を取得する								
アイアンクラッド	5	3	D後	-	-			
効果: 物理ダメ軽減SL*3								
カバームーブ	2	4	カバーリング	20				
効果: カバーリングを遠距離化								
カバーリング	1	2	D直前					
効果: 行動終了でもかばえる								
	○							
効果:								
ポジショナルプレイ	6	5	セットアップ	20	単体	魔術		
効果: 物理、魔法防御24m。行動終了								
アウトプレイ	★		パッシヴ					
効果: ポジショナルのSL上限を10に								
	○							
効果:								
クリエイトチャーム	1		セットアップ				SR/SN	
効果: セットアップに呪符の購入を行う。余裕ある戦闘時に。								
リチュアルチャーム	1							
効果: 購入不可の呪符をSL個獲得								
ストリートワイズ	1							
効果: 情報収集をこうで行う。+1 d 6								
マシンアーマー	1							
効果: +2 +1								
フェイス:ゴヴァノン	1							
効果: +1 +1								
フックダウン	★							
効果: クリナップ時ポーション使用								
イクイップリミット	1							
効果: 装備重量+5								

「さあ、この地にもマムの恐怖を広めるわ！王蛇会支部建設のため、名前を売るわよっ！」
「えーこどもらしくない？よく言われるわ、犯罪組織の幹部候補だしね。」
「ケジメする？」
オーレリー・カルマンの養子であり、アルディオンの……戦士？
攻撃手段はもたないものの、防御はそれなりの自信のあるらしい。
本人がどこまでも盗賊向きではない（金属錯うるさい）ので、盗賊を現地徴集。
本人はノータデンに支部となる施設をつくるのが目的。
明るく、根っこの性質は善人。王蛇会も別に悪行をなしたくて入ったのではなく、そういう正義の認識。
0か1には厳しいが、数は気にしない系。
所謂「義賊気質のあくにんさん。」どっちかというとなんか。エクスマキナではあるが、生体部品がおおい。

基本スタイルはセットアップでお仕事完了。あとはお札でべちべち。
GMからウゼー、と呼ばれるデータを目指します。
ポジショナルプレイで物魔+24 物理ダメージはアイアンクラッドで20点さらに。
魔法ダメは基本プロテクションたより。玉串で4 d 6の単体軽減もできるので、状況によっては2枚目のプロテクションへ。
将来はナイト。貫通ダメがきたら…まあ、しょうがないんじゃないかな。そういうものだし。
ところで玉串とプロテクションは同時に展開できるよー。
今後の予定はイニシアティブスキルの充実とポジショナルプレイ、そしてタクティカルプレイのダブルアップ。
タクティカルプレイはダメージ+SL*4のスキル。そのうち範囲化もするよ。
その都合上、スペシャルコマンド→ポジショナルプレイ→タクティカルプレイ、ストラテジーで範囲化、となる。
5+5+6+6を毎ラウンド支払うとか、頭おかしいね！その分グランドマスターで補うよ。

