

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	ファランクス	Lv.1:	ファランクス	性別	男
称号クラス				年齢	25
種族	ドラゴネット			境遇	渡来
出自(効果)	英雄			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	10	7	9	6	15	9
ボーナス	5	3	2	3	2	5	3
クラス修正	2	2	1	1	0	0	0
他修正							
能力値	7	5	3	4	2	5	3

HP	55
MP	43
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	ショートスピア	至近	-1	7	0	0	0	-2	0
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	スーツアーマー				-2	10	0		-3
胴部									
補助	ジュエルリング								
装身具	神竜王の寵愛								
能力値			5	0	3	0	5	5	12
スキル						2	2		
その他						6	6		
総計(右)			4	7					
総計(左)			5	0	1	23	13	2	9
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
にく	
ハイHPポーション	
HPポーション	
MPポーション	

現在重量:	6	所持金:	-760	預金・借金:	
最大重量:	22				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴンフォーム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
アームズマスタリー銃	1		パッシブ		自身	自動		
効果: 槍使用時 命中判定+1D								
アイアンアームド	2		パッシブ		自身			
効果: 【物理防御力】+【SL】と【魔法防御力】+【SL×2】 全身防具必須								
カバーリング	★	2	DR直前		単体	自動		
効果: 対象をカバー行動済みでも使用可。使っても行動済みにならない								
カバームーブ	2	4	カバーリング	20	単体	自動成功		
効果: カバーリングの射程20mSL回シーン								
オートガード	2		パッシブ		自身			
効果: 【物理防御力】+【SL×2】と【魔法防御力】+【SL】								
ボルテックスアタック	★		効果参照					
効果: 単体にCL×10 シナリオ1回								
ファランクスアタック	★	10	DR直前	-	自身	自動		
効果: 防具の【重量】+攻撃力追加 全身防具装備使用可								
アスレチック	★				自身			
効果: 登攀や跳躍を行なう【筋力】判								
オピニオン	★				自身			
効果: 交渉説得1D+追加【精神】判定								
ホーム: エストネル	★		パッシブ		自身			
効果: 筋力、知力、精神 基本値+1								
フックダウン	★	3	クリナッププロセス		自身			
効果: シーン1回 ポーション一回使用								
効果:								
効果:								
効果:								

アルディオン大陸の集落で過ごしていた。英雄の子孫であるが、戦士としてならべく修行していたが戻ってくると集落は滅んでいて、最後に生き残っていた仲間の証言から集落を滅ぼした者の特徴を聞いて、傭兵をしながら集落を滅ぼした者を探し海を渡りエリンディルへと渡っていく。
 性格
 基本は寛大な青年。礼儀正しいドラゴネット。しかし内心では復讐の炎を燃やし続けている。なので自分の目的になると荒々しい性格となる。
 戦士としての目標は崇高な戦士になるべく日々鍛錬を積んでいる。

一人称:私
 防具
 全身防具をつけている。
 基本を付けたままで、食事の時は口元だけ開けて食べる。

{器用判定}+{武器命中}+1d6 武器命中判定
 {知力判定} 魔術判定
 {精神判定} 呪歌判定
 {器用判定}+{武器命中} 錬金術判定
 {敏捷判定}+{回避修正} 回避判定
 {精神判定} 呪歌・魔術〈幻〉などへのリアクション判定

2d6+{行動値} 封鎖の際の対決判定
 2d6+{武器威力} 武器ダメージ
 {感知判定} トラップ探知
 {器用判定} トラップ解除