

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	7
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	男
称号クラス				年齢	35 (くらい)
種族	ドゥアン			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	騎士			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	18	9	6	7	21	7
ボーナス	7	6	3	2	2	7	2
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正	3					2	
能力値	12	7	5	2	2	10	2

HP	110
MP	66
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	怪力の籠手	至近	1	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	クロスヘルム				-1	3			
胸部	スケイルアーマー					7			-1
補助	パワーリスト				-1	4			
装身具	茶帯								
能力値			7	0	5	0	10	7	17
スキル	ナチュラルウェポン、ウェポンルーラー、アイアンフィスト、グランアイン		3	15					
その他	茶帯			4					
総計(右)			10	26					
総計(左)					3	14	10	7	16
総計(両)									m
ダイス数			3 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	7			7	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 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	謎の紙片※オリジナルアイテム
-	
ポーションホルダー	
MPポーション×12	
ハイMPポーション×2	
ハイHPポーション×2	
-	
ランチボックス	
野菜×33	
-	
冒険者セット	

現在重量: 45 所持金: 0 預金・借金:

最大重量: 47

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ナチュラルウェポン	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: 牙爪族、装備している「種別: 格闘」の武器(素手含む)の命中修正に+1、攻撃力に+3								
ウェポンルーラー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果: 装備している武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。(現: +2)								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果: ダメージ増加を行う。そのメインプロセスで行う白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	5	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。マイナーで解除するかシーン終了まで持続。その間、リアクションに-1Dする。(現:+15)								
ボルテックスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果: 武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃を「対象: 単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。1シナリオに1回使用可能。								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	1	
効果: 対象にカバーを行う。カバーをしても行動済みにならず、行動済みでもカバーが行える。								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	3	
効果: 《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程: 20m」に変更する。1シーンにSL回使用可能。(現: 1回)								
-	1							
効果:								
モアタフネス	3	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果: 【最大HP】に+[SL×5]する。(現: +15)								
マインドアダプト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 【精神】に+2する。								
アイアンフィスト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 「種別: 格闘」の武器で攻撃する時のみ効果がある。武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
アームズマスター: 格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 「種別: 格闘」の武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ペネトレイトブロー	1	6	メジャー	武器	単体	命中	1	
効果: 「種別: 格闘」の武器で攻撃する時のみ使用可能。対象に白兵攻撃を行う。その白兵攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出すること。								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1	
効果: 自分が攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHP口スを与える。(最大、自分の【最大HP】)								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果: バッドステータスを受けた後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。1メインプロセスに1回使用可能。								

CL1: ナチュラルウェポン1、ボルテックスアタック1、バーサーク1、ウェポンルーラー1、モアタフネス2
 CL2: バーサーク2、モアタフネス3、マインドアダプト1
 CL3: バーサーク3、アイアンフィスト1、ペネトレイトブロー1
 CL4: バーサーク4、アームズマスター: 格闘1、カバーリング1
 CL5: バーサーク5、カバームーブ1、エナジーフロウ1
 CL6: エナジーフロウ2、エナジースクイズ1、ソウルバスター1
 CL7: インデュア1、エナジーフロウ3、スマッシュ1

一般: トレーニング: 精神、トレーニング: 筋力、トレーニング: 器用、エンラージリミット、ベアアップ、フェイス: グランアイン、バイタリティ、マシンアーマー

命中: 3D+10
 基本DR: 2D+26
 最大DR: 2D+26+15+12+30+70=2D+153

設定: 筋骨隆々のドゥアンの男性。
 10年前に山の中で気を失って倒れている所を通りかかった冒険者に助けられた。
 「クルクマ・アゲラタム」という名前以外の記憶がなく、何故山中で気を失っていたのか分かっていない。
 その為、本当の自分を探そうと思い、情報が得やすい冒険者になる事を決める。
 記憶喪失の理由は、助けられた時にあった頭部へのダメージが原因とされているが、何故そのようなものが見ついたのかも原因は分かっていない。

