

キャラクター名

プレイヤー名

コルク

メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	21
サポートクラス	ブリーチャー	Lv.1:	モンク	性別	♂
称号クラス				年齢	16
種族	ドラゴネット			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	唯我独尊			目標	運命（闘争）

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	36	31	8	12	6	35	12	
ボーナス	12	10	2	4	2	11	4	
クラス修正	4	0	0	1	0	3	0	
他修正	3					2		
能力値	19	10	2	5	2	16	4	

HP	216
MP	174
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	オーバーブロー [Lv/手持/重]	至近	1	キャラクターレベル+4	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	竜眼 [1/CL+4/8]				-1	キャラクターレベル+4			
胴部	剛神の鎧				-2	18			0(スキル)
補助	巨人の手袋 [15/2/5]					5			
装身具	猛進のアミュレット [15/2/0]								
能力値			10	0	2	0	16	4	24
スキル						3	2		
その他						27	2	4	
総計(右)			11	0	-1	53	20	7	24
総計(左)									
総計(両)									
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	10			10	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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

現在重量：	50		
最大重量：	72	所持金：	179725
		預金・借金：	

所持品	
ポーションホルダー	MPポーション
HPポーション	ハイHPポーション
HPポーション	ハイHPポーション
MPポーション	ハイMPポーション
MPポーション	ハイMPポーション
MPポーション	グレートHPポーション
MPポーション	グレートHPポーション
MPポーション	グレートHPポーション
MPポーション	グレートMPポーション
MPポーション	グレートMPポーション
MPポーション	グレートMPポーション

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴンセントール	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：あなたが行なう武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+2								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
スラッシュブロー	3	3	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃の直前に使用する。その攻撃のダメージに [（SL×2）D] する。								
ワンツブロー	5	3	判定直前	-	自身	自動成功	格闘使用、シナリオ	
効果：白兵攻撃の命中判定の直前に使用する。その判定のダイスに+1Dする。								
アームズマスタリー：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
エナジーフロー	5	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。[SL×5] 点以下の任意の [MP] を消費（最低1）する。消費した [MP] 1点につき、その攻撃のダメージに+1する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォリア、シナリオ	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+ [CL×10]する。								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中判定	格闘使用	
効果：対象に白兵攻撃を行なう。その攻撃は（無）属性の魔法ダメージとなり、ダメージに+ [SL×2] する。このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも白兵攻撃が可能。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。								
トリプルブロー	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	格闘使用、シナリオ	
効果：《ワンツブロー》5で取得可能。白兵攻撃を3回行なう。この白兵攻撃では「タイミング・メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、【対象・単体※】となる。同じ対象に3回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
エナジースクイズ	1	-	《エナジーフロー》	-	自身	自動成功	シナリオSL	
効果：《エナジーフロー》と同時に使用する。《エナジーフロー》の効果の「消費した [MP] 1点につき、その攻撃のダメージに+1する」を「消費した [MP] 1点につき、その攻撃のダメージに+2する」に変更する。								
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【精神】に+2する。								
ウエポンバースト	2	-	ダメージロールの直前	自身	自身	自動成功	シーン1回	
効果：所持金を100G消費。あなたが取得している（アームズマスタリー〜）でされている種類の武器による攻撃に有効。ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+ [SL×10] する。使用した武器が伝達武器の場合、さらに+10する。この効果はメインプロセス終了時まで持続し、その直後、攻撃に使用した武器は破壊される。								
アイアンハンド	★	-	効果参照	至近	自身	自動成功	シーン1回	
効果：所持金を1000G消費。対象が装備、所持しているアイテムが使用不可が破壊されたときに宣言する。その使用不可または破壊を打ち消す。								
ドラゴンアーム・光	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：白兵攻撃のダメージは、選択した属性の魔法ダメージとなる。								

己の拳のみで生きてきた少年、自分の力だったらどんな壁を打ち砕けると信じて疑わず、負けず嫌いな性格
ドラゴネットのメディアオンではあるが竜の要素は手の甲と右腕の肘から肩付近にのみ現れており、戦闘時には右腕全体にも現れる
冒険者という存在についてはいい好きない奴が多いと思っており、この時点で彼自身、冒険者になるとすら考えていなかった
自分と近い人物には優しい性格をしており、特にパイコルクに住む『ミント』には色々世話になったこともあり、頭が上がりず、大事に思っている

1D
2D
3D
4D
5D
6D
8D

2D+{筋力}>=0【筋力】判定
2D+{器用}>=0【器用】判定
2D+{敏捷}>=0【敏捷】判定
2D+{知力}>=0【知力】判定
2D+{感知}>=0【感知】判定
2D+{精神}>=0【精神】判定
2D+{幸運}>=0【幸運】判定

=====

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射撃	対象	判定	制限	メモ
コネクトフォース	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃ダメージ								
コネクトドラゴン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：《コネクトアイ》、《コネクトナフ》、《コネクトフォース》のいずれかと同時に使用する。フェイト1点消費。あなたは「分類・竜」となり、さらに攻撃のダメージに+【筋力】する。								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1回増やす。								
ストームアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スラッシュブロウ》の効果に+[(SL×3)D]する。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スマッシュ》1で取得可能。武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
アームズロック・格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点にする。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング:マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
フルスイング	2	10	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器1つの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
ハイボルテージ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに+ [SL×4] する。								
ファイティンググロウ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を使用した命中判定の達成値に+ [SL+1] する。								
レジェンド	5	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：フリパレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。選択した武器の「攻撃力」に+ [SL×3] する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
クロススラッシュ	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象・単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
アルティメットボディ	1	20	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：使用する際に【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】からひとつ選択せよ。ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【選択した能力基本値】する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
イミュニティ・スリッパ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：スリッパを受けない。								
イモータルブラッド	★	★	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイト1点消費。あなたの戦闘不能を回復し、【HP】を[1D]点する。なお、あなたは行動済みとなる。								
ドラゴンバスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の対象が「分類・竜、妖魔、魔族」の時に有効。その攻撃に対するリアクションに判定-1D、ダメージに+ [SL×3] する。								
死神の手	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：パワー。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[あなたの「最大HP」-あなたの現在の「HP」]する。また、その武器攻撃を「対象・単体※」に変更する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
バトルマニア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：クライマックスフェイズの時に有効。あなたが行うエンゲージしているキャラクターへの攻撃の命中判定の達成値に+2、リアクションの判定の達成値に-1する。								
ブロウストライカー	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	オアリス、シリアス	
効果：フェイト1点消費。すでに使用した《スラッシュブロウ》の回数を1増やす。								
トレーニング・精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【精神】の能力基本値+3								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射撃	対象	判定	制限	メモ
トレーニング・筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力】の能力基本値＋3								
ブロウストライカーⅡ	★	-	フリーアクション	-	効果参照	自動成功	ウォーリア	
効果：CL4以上、《ブロウストライカーⅡ》1で取得可能。フェイトを1点消費。あなたが行う武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に－1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に＋CLする。								
ホーム・エストネル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】、【知力基本値】、【精神基本値】＋1する。								
トレーニング・器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】の能力基本値＋3								
ゴッデスブレス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに＋2する。								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】、【器用基本値】、【敏捷基本値】に＋1する。								
オンスロート	★	8	メジャー	OSq	十字（選択）	命中判定	ガード、シールド	
効果：対象に白兵攻撃を行なう。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シールド1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【物理防御力】に＋2、【魔法防御力】に＋1する。								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：フリアプレイに装備、あるいは携帯している武器が防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力＋1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に＋1する。								
ブロウストライカーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
効果：CL7以上、《ブロウストライカーⅢ》1で取得可能。フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。								
イミュンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正 ±0」に変更する。								
フェイバリットランド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたが隠密状態、騎乗状態、飛行状態のいずれでもない時に有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に＋1する。								
トレーニング・幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【幸運】の能力基本値＋3								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が【筋力基本値】×2になる。								
キャンセルマジック	★	4	セットアッププロセス	-	自身	魔術判定	-	
効果：難易度10の魔術判定を行う。この判定に成功した場合、自身が受けている、自足している[分類：魔術]のスキル一つの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかは自身が決定する。								
トレーニング・知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【知力】の能力基本値＋3								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								