

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	オーバーブロウ [Lv/手持/重]	至近	1	+	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	竜眼 [1/CL+4/8]				-1	+			
胸部	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					
総計(左)					-1	53	20	7	24
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	所持品
トラップ探知	2		2	+ 2 d	ポーションホルダー MPポーション
トラップ解除	10		10	+ 2 d	HPポーション ハイHPポーション
危険感知	2		2	+ 2 d	HPポーション ハイHPポーション
エネミー識別	5		5	+ 2 d	MPポーション ハイMPポーション
アイテム鑑定	5		5	+ 2 d	MPポーション ハイMPポーション
魔術判定				+ d	MPポーション グレートHPポーション
呪歌判定				+ d	MPポーション グレートHPポーション
鍊金術判定				+ d	MPポーション グレートHPポーション

現在重量:	50	
最大重量:	72	所持金: 179725 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
ドラゴンセントール	★	-	パッシブ	-	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。								
スラッシュブルー	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。								
ワンツーブロウ	5	3	判定直前	-	自身	自動成功	格闘使用、+2SL回	
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。								
エナジーブロウ	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。								
アイアンファスト	★	-	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	オーリア、オーリオ回	
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。								
ソウルファイスト	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。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ヒミナしてHPダメージを算出する。								
トリプルブルー	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	格闘使用、オーリオ回	
効果: (ワンツーブロウ) 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。								
エナジースクイーズ	1	-	《エナジーブロウ》	-	自身	自動成功	オーリオSL回	
効果: 《エナジーブロウ》と同時に使用する。《エナジーブロウ》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《アームズマスター～》でされている種別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。使用した武器が伝承武具の場合、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か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碎けると信じて疑わず、負けず嫌いな性格
ドラゴネットのメティ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け好かない奴が多いと思っており、この時点で彼自身、冒険者になるとしたら考えていなかった
自分と近しい人物には優しい性格をしており、特にハイコルクに住む『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
=====

■キャラクター名

— プレイヤー名

ヨルク

■キャラクター名=

コルク

– プレイヤー名

所持品