

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	10
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	サロゲート	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ドラゴネット			境遇	放浪者
出自(効果)	神龍王の落とし子			目標	出世

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	17	7	8	9	18	9
ボーナス	7	5	2	2	3	6	3
クラス修正	2	2	1	0	1	2	0
他修正							
能力値	9	7	3	2	4	8	3

HP	102
MP	65
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	キャリバー	10m	0	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ガンバトルヘルム					6			0
胴部	ガンバトルジャケット				-2	12	5		0
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			0
装身具	ガンバトルユニット								
能力値			7	0	3	0	8	7	14
スキル			3	2		3			
その他				1				2	
総計(右)			10	16					
総計(左)			10	3	0	27	13	9	14
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	7			7	+ d

所持品	
HPポーション×0	ガンスリンガーセット3点効果
MPポーション×0	
異次元バック	
ハイMPポーション×5	
ハイHPポーション×6	
ポーションホルダー	
小道具入れ	
戦士の環	
クイックホルスター	

現在重量:	9	所持金:	14503	預金・借金:	
最大重量:	33				

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:メディオ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	攻撃のダメージに+2							
バッシュ	5	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]							
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果:	白兵攻撃のダメージ+筋力 メインプロセス持続							
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防衛中1回	
効果:	対象にカバーを行う。行動済みでもカバー可能で未行動でも行動済みにならない							
カバームーブ	1	4	カバーリング		自身	自動成功	SN/SL回	
効果:	カバーリングと同時使用 カバーリングの射程を20mに変更する							
ウェポンガード	1	4	DR直後		自身	自動成功	両装備 防衛中1回	
効果:	ダメージ軽減を行う。その物理ダメージ武器攻撃力÷2							
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア/SR1回	
効果:	武器攻撃と同時に宣言、単体*になる ダメージ+CL×10							
	1							
効果:								
アームズマスター:召喚具	1		パッシブ		自身			
効果:	召喚具を使用した命中判定+1D							
ディバインコール	1	6	SUP		自身	自動成功	SL/SN, サロゲート	
効果:	種別:召喚具の中から一つ選択せよ。そのアイテムを装備する。装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それを携帯品としてもよい。この装備はシーン終了時失われる							
	1							
効果:								
ウェポンタクティカル	2		パッシブ		自身			
効果:	ラウンド進行開始時にSL×3+2点のTPを獲得する。ラウンド終了時TPは全て失われる							
リバースライフ	1		戦闘不能		自身	自動成功	SR1回	
効果:	TPが1点以上でないで使用できない。TPを全て消費する。あなたの戦闘不能を回復し、HPを消費したTP点にする。あなたは行動済みとなる							
オーラバトル	1		レガシアクション		自身	自動成功	召喚具装備	
効果:	5点以下の任意のTPを消費し、攻撃のダメージに消費したTP×3点増加する メインプロセス持続							
	1							
効果:								

CL3所持金10000Gスタート
メイキング時選択スキル→カバーリング、スマッシュ、アームズマスター;召喚具、ディバインコール

キャリバー 重量3 攻撃力CL+3 射程10m 片手

召喚具:アパラージタ
重量6 命中-2 行動値-1 攻撃力CL+5
ダメージロール直後。装備者がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。装備者が受けるダメージこの武器の攻撃力×2する シーン一回

召喚具:クリサオル 斧
命中-2 行動値-2 攻撃力CL+10
セットアッププロセス 装備者の筋力+10 ラウンド持続 シーン一回
パッシブ この武器による攻撃対象が分類:巨人のキャラクターの場合、ダメージ+装備者の精神

召喚具:クレーニユ 斧
命中-2 行動値-2 攻撃力+10
フリーアクション 最大装備者のCL点までこの武器の攻撃力と重量を増加させる シーン持続

召喚具:ムンジャルグ
重量10 攻撃力CL+8 行動修正-2
武器攻撃の命中直前。この武器による武器攻撃の命中判定に対して、対象はリアクションを行えない シーン1回

召喚具:ヴァジュランダ

