

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	アコライト	Lv.1:	アコライト	性別	男
称号クラス				年齢	29
種族	ドラゴネット			境遇	裏切り
出自 (効果)	研究者			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	15	7	9	6	16	9
ボーナス	7	5	2	3	2	5	3
クラス修正	1	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	8	7	3	4	2	6	3

HP	87
MP	62
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	ファインクレイモア	至近	-1	13	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胴部	マジックスーツ(ディアンVer)			2	-3	13	2		-4
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	手入れ道具			1					
能力値			7	0	3	0	6	5	13
スキル	ドラゴンフォーム					2	2		
その他	誓約：ディアンとの友情		-2		-2		3		-1
総計(右)			4	16					
総計(左)					-3	20	13	3	8
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	7			7	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ハイMPポーション
ディスカバリーガイド	
毒消し	HPポーション
毒消し	HPポーション
	HPポーション
MPポーション	ハイHPポーション
MPポーション	ハイHPポーション
ハイMPポーション	

現在重量:	21	所持金:	110	預金・借金:	
最大重量:	39				

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	2	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: ダメージロールに+[SLd]								
ドラゴンアーム:火	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 白兵攻撃を火属性の魔法ダメに変更								
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 命中 + 「SL+1」								
AM:両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 命中+1D								
カバーリング	★	2	防御中	至近	単体	自動		
効果: 対象にカバーを行う								
カバームーブ	2	4	カバーリング	-	自身	自動	2回	
効果: カバーリングの射程を20mに変更								
ウェポンガード	★	4	ダメ口直後	-	自身	自動		
効果: 物理ダメ - 「武器攻撃力÷2」								
ヘイスト	3	3	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果: 行動値+ [(SL)D]								
ブリンク	2	4	ムーブ	-	自身	自動		
効果: 【SL×10m】移動できる								
	1							
効果:								
	1							
効果:								
	1							
効果:								
アルケミーノウリッジ	★		パッシブ					
効果: 錬金術関係の知力判定+1D								
エンラージリミット	★		パッシブ					
効果: 重量制限を【筋力基本値×2】に変更								

知り合いに騙され(裏切られ)、教会には居ずらくなったので冒険の旅に出ることに。
 その際、両親から「見聞を広めてこい」と命令され、その通りに気ままに冒険者としていろんなことをやっている。

○誓約：ディアンとの友情
 あなたは伝説の匠であるディアンと親しくなった。
 彼は錬金術の秘儀によって、今もまだ生き続けているのだ。
 そんな彼に偶然出会い、新しい体に移り変わるのを手伝った縁で新しく道具を作ってもらうことができた。
 恩恵：アイテム。所持している武器が防具の一つを選ぶ。その「命中修正」「攻撃力」「回避修正」「物理防御力」「魔法防御力」「行動修正」「移動修正」のうち1つに+3、1つに-1する。
 束縛：この誓約の恩恵を受けていないアイテムを装備している場合、「命中・回避判定」に
 -【誓約を受けていない装身具以外の装備品の数】
 する。

 2d+7 【筋力】判定
 2d+6 【器用】判定 畏解除
 2d+3 【敏捷】判定
 2d+4 【知力】判定 エネミー識別、アイテム鑑定
 2d+2 【感知】判定 罠探知、危険感知
 2d+5 【精神】判定
 2d+3 【幸運】判定

