

キャラクター名	プレイヤー名
ロンバルド・ヴェロニカ	

メインクラス	ナイト	Lv.1:		レベル	14
サポートクラス	プリーチャー	Lv.1:	プリーチャー	性別	男
称号クラス				年齢	24
種族	ドラゴネット			境遇	呪い
出自(効果)	滅んだ民族の血			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	9	9	9	16	27	9
ボーナス	8	3	3	3	5	9	3
クラス修正	3	1	1	1	0	2	0
他修正	1						
能力値	12	4	4	4	5	11	3

HP	170
MP	105
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	フラッグスピアS1		-1	15				-2	
左手	ナイトシールドS1		0	0	0	16	8	-1	
頭部	グレートヘルム:S3				-1	4	2		
胴部	マジカルチェインS1				2	8	5		
補助	フォースガントレット					4	2		-1
装身具	暴風王の羽飾り								
能力値			4	0	4	0	11	9	17
スキル	対魔のクリスタル パーフェクトシールド					9	11		
その他	ハイパーシールド 名馬						8		15
総計(右)			3	15					
総計(左)			4	0	5	41	47	6	31
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
◆封鎖のクリスタル	毒消しx2
◆飛行のクリスタル	MPポーションx1
◆戦士のクリスタル	HMPポーションx9
◆対魔のクリスタル	HHPポーションx0
◆対抗:毒のクリスタル	強心丹x3
◆対抗:スリップのクリスタル	
ポーションホルダー	
冒険者セット	
バックパック	名馬
	銀の香炉

現在重量:	19	所持金:	32950	預金・借金:	
最大重量:	45				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴニックシンボル	★		判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1	
効果:	対象が行う判定のダイス1個追加							
	1	4		武器	単体	命中		
効果:								
ディフェンダー	5	2(3)	マイナー					
効果:	【物理防御力】に+[SL×3]する。この効果はマイナーアクションで解除するまで持続							
コネクトフォース	5	4	セットアップ					
効果:	ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージと【物理防御力】に+[SL+2]する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。							
グレートコネクト	3	4	フリー					
効果:	コネクトスキルを同時に使用可能							
カバーリング	1	1(2)	DR直前					
効果:								
カバームーブ	2	3(4)	カバーリング					
効果:								
	1							
効果:								
コネクトアイ	5	4	セットアップ					
効果:	ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージと【魔法防御力】に+[SL+2]する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。							
マジックディフェンダー	1							
効果:								
パワーシャウト	1							
効果:	特殊攻撃命中+1D							
サーモンスピーチ	1	6	メジャー	20m	範囲(選択)	精神		
効果:	対象に特殊攻撃を行なう。その攻撃の命中判定は【精神】判定となり、ダメージは[2D+CL][貫通ダメージ]となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、【威圧】を与える。対象は【精神】でリアクションを行なう。							
コネクトナブ	5		セットアップ					
効果:	特殊攻撃のダメージ、【行動値】、【移動力】に+[SL+2]する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。							
フォーチュンガード	1	3	DR直後		自身	自動	シーンSL回	
効果:	:DR直後。あなたがダメージを受けるHPダメージを算出する際に使用する。スキルの効果によって【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場合、【物理防御力】と【魔法防御力】を0とせずにHPダメージを算出する。シーンSL回使用可能。コスト3。							
インバルネラブル	1		DR直後				シナリオ1回	
効果:	あなたがダメージを受けるDR直前。そのダメージを0に変更する。1シナリオに1回							

所持金:2880G
◆暴風王の羽飾り 効果1:パッシブ。装備者が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、【衰弱(2)】を与える。<風>属性ダメージの時のみ有効。 効果2:パッシブ。装備者が与える【衰弱】の効果強度に+2する。このアイテムによる【効果1】による【衰弱】には適用しない。 効果3:メジャー。40m以内の単体に特殊攻撃を行う。命中判定は[3d+26]、ダメージは[8d+90]の<風>魔法ダメージとなる。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、【威圧】【衰弱(4)】【ノックバック(4)】を与える。この効果には【効果2】を適用しない。 カース。装備者が受ける【毒】【衰弱】の効果強度に+2される。
●レギュレーション ・環境:エクセルデータ準拠。ただしキャンペーン中にエラッタやIGの導入可能性あり。 ・キャラクターメイキング方式:フルスクラッチ ※出自による一般スキルの「GMと相談」を利用して旧版の出自を再現するのを推奨。 ・初期成長点:350点 ※CLは8固定。それ以外のメイキング時に余った成長点は消滅する。 ・初期所持金:31000G ・初期ギルドレベル:5 ・レジェンドデータ:1キャラクターにつき1までハンドアウトによる指定。メモ欄に記入する。 ・エリアデータ:1キャラクターにつきデフォルトの選択+1エリアまで。デフォルトのエリアのライフパスを適用することに注意。メモ欄に記入する。 ・コネクション:メイキング時に1つ自動取得。それ以外は通常通り成長点を使用。 ・ゲッシュ:取得する場合はキャラクターシートのメモ欄に記入。 ・ハウスルール:エリアデータの扱いはそのキャラクターごとに出身地としてひとつ適用可。それ以外はコネクションをエリアに対して取得する(成長点1点)。

