

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	Lv.1:		レベル	41
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	アーシアン			境遇	平凡
出自(効果)	現代人			目標	放浪

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	40	46	48	37	11	10	11
ボーナス	13	15	16	12	3	3	3
クラス修正	1	2	3	0	2	0	0
他修正							
能力値	14	17	19	12	5	3	3

HP	396
MP	369
フェイト	22

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	アサシンドガー	至近	1	18	0	0	0	0	0
左手	グラビティブレード	至近	-1	12	0	0	0	0	0
頭部	ジェイドゴーグル				2	7			
胴部	魔闘の装束				2	22	20		2
補助	シャドウバックラー				2	10			-1
装身具	神風将来								
能力値			17	0	19	0	3	24	19
スキル			4			2	2	15	6
その他			6		6	5	5	16	10
総計(右)			28	18					
総計(左)			26	12	31	46	30	55	36
総計(両)			27	30					m
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5	2		7	+ 3 d
トラップ解除	17	2		19	+ 3 d
危険感知	5	1		6	+ 3 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 2 d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	17			17	+ d

所持品	
グレートHPポーション	グレートMPポーション
グレートHPポーション	グレートMPポーション
ハイMPポーション	グレートMPポーション
ハイMPポーション	グレートMPポーション
ハイMPポーション	グレートMPポーション
ハイMPポーション	グレートMPポーション
グレートHPポーション	グレートMPポーション
グレートHPポーション	グレートMPポーション
マンハッター	神風将来
異次元バック	神風将来

現在重量: 28 | 所持金: 1267637 | 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
アーシアン:事故	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
ワイドアタック	5	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果: 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2]								
ドッチムーブ	5	2	回避判定時			自動成功		
効果: 回避判定+[SL+2]								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果: 回避+1D								
イメージボディ	3	5	セットアップ		自身	魔術判定		
効果: 回避判定の達成値に+SL×2								
インタラプト	1							シナリオ1回
効果: パッシブ:アイテム以外の行動を阻害する								
アームズマスター:短剣	1		パッシブ					
効果: 短剣の命中+1D								
ピアシングストライク	3	5	DR直前					
効果: ダメージ+SLD								
ビースティング	3	4	メジャー		単体			
効果: 命中に+【SL+1】D								
フェイント	1	4	マイナー					
効果: 攻撃対象のリアクションダイスを使用者の攻撃に対してのみ-1D								
アンビデスクタリティ	1		パッシブ		自身			
効果: 右手左手の装備を双として扱う								
ナイフパリー	1	3	DR直後		自身			
効果: 物理ダメージを装備している武器の攻撃力の合計分軽減する								
タウント	3	4	セットアップ	10M	単体	感知		
効果: 対象の精神と対決。達成値に+[SL×2]する。対決に勝利した対象に『逆上』を与える								
ゴーストアタック	3		パッシブ					
効果: ピアシングストライクのダメージに+『SL』Dする								
サポートストライク	3	6	判定直前	20M	単体	自動成功	シーンSL回	
効果: 対象が行う命中判定に+1D								

・元の世界では学生で新聞配達員のアルバイトをしていた
 ・家族諸共事故に巻き込まれ、目が覚めたらファリアス闘技場で商人に拾われていた
 ・闘技場で見た冒険者たちの戦いを見て、冒険者として旅をしたいと考えようになった
 ・若さゆえ、大人に振り回される(貧乏クジを引かされる)ことが多い

・刺とお調子者な性格(痛い目みたら学習するが、萎縮してしまうこともある)
 ・勇者の一人がアーシアンだと分かり、自分もそれを目指そうとする
 ・平和な現代で育ったため、少々平和ボケしているところがある。(迂闊な行動が多い)

記憶を取り戻して以降

- ・組み手等、命のやり取りではなく純粋な競い合いが好き()

- ・シエラハルクの討伐(目的)
- ・5英雄のデジカメを所持

パーティーメンバーへの印象

リーゼロッテ:頼りになるリーダー。シエラハルクの1件で名誉挽回のチャンスくれたことに恩を感じている。思っていたより沸点が低いとわかったため、暴走しそうな場合、身を呈してでも止めると決めている。

ソフィア:パーティー内で一番話しやすい。「もし、家庭教師がいたらこんな感じなんだろうな〜」って思っている。そして、無自覚(だとカケルは思っている)に

キャラクター名 プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング(知力)	1		パッシブ					
効果:	知力の能力基本値+3							
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果:	トラップ探知、解除、危険感知判定に+1 また、自分が作動させたトラップが要求してくる判定の達成値に+2							
トレーニング(敏捷)	1		パッシブ					
効果:	敏捷の能力基本値+3							
インサイト	1		パッシブ					
効果:	相手の嘘を見破る精神判定に+1D							
トラッキング	1		パッシブ					
効果:	追跡するための【感知】に+1Dする							
サーチリスク	1		パッシブ					
効果:	危険感知判定に+1D							
ベアアップ	1		パッシブ					
効果:	スキルに対するリアクションとして行う精神判定に+1D							
トレーニング(器用)	1		パッシブ					
効果:	器用の能力基本値+3							
トレーニング(筋力)	1		パッシブ					
効果:	筋力の能力基本値+3							
トレーニング(感知)	1		パッシブ					
効果:	感知の能力基本値+3							
トレーニング(精神)	1		パッシブ					
効果:	精神の能力基本値+3							
免疫ウェイト	1		パッシブ					
効果:	装備の移動修正が0未満の場合、「移動修正±0」として扱う							
トレーニング(幸運)	1		パッシブ					
効果:	幸運の能力基本値+3							
フェンサーⅠ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果:	武器攻撃と同時に使用する。フェイト1点消費。その攻撃のダメージに+(その攻撃対象の数)Dする。							
フェンサーⅡ	1		判定直前		自身	自動成功		
効果:	リアクション判定直前に使用する。フェイト1点消費。そのリアクション判定に+2Dする。							
フェンサーⅢ	1		パッシブ		自身			
効果:	フェイトを使用して武器攻撃のダメージのダイスを増やす際に消費したフェイト1点毎にダイスを2個増やす							
トレジャーハンターⅠ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果:	エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイト1点消費。さらにそのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。							
トレジャーハンターⅡ	1		戦闘直前		自身	自動成功		
効果:	使用する際に能力値からひとつ選択せよ。フェイトを1点消費。選択した能力値に+2する。この効果はシーン終了まで持続する。							
トレジャーハンターⅢ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果:	貴方が使用した〈インタラプト〉に〈インタラプト〉が使用された際に使用する。フェイトを1点消費。あなたが使用した〈インタラプト〉に対する〈インタラプト〉は効果は適用されず、かつ使用されたこととなる。							
アシストエッジⅠ	1		DR直前	至近	単体	自動成功		
効果:	対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。フェイトを1点消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃ダメージに+1Dする。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。このスキルはあなたが対象に選択できない。							
アシストエッジⅡ	1		パッシブ		自身			
効果:	〈アシストエッジⅠ〉の効果の「フェイトを1点消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+1Dする」を「幸運」以下の任意のフェイトを消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+〔消費したフェイト〕Dする」に変更する。							
アシストエッジⅢ	1		パッシブ		自身			
効果:	〈アシストエッジⅠ〉の効果に+2Dする。							