キャラクター名
”山砕く拳”オープ・フェルン

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	23
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	ドゥアン			**境遇**	師匠
出自（効果）	闘士			**目標**	運命(勝利)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	36	29	12	6	12	29	7
ボーナス	12	9	4	2	4	9	2
クラス修正	3	2	1	0	0	2	0
他修正							
能力値	15	11	5	2	4	11	2

HP	266
MP	166
フェイト	14

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	覚醒の爪(S1)	至近	+1d	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	セラトスヘルム(S1)			2	1	1			1
胴部	フェザーアーマー(S1)					9		1	
補助	スピードシューズ(S1)				1	4		3	3
装身具	求道者の腰帯			7					
能力値			11	0	5	0	11	9	20
スキル	ﾊﾟｯｼﾌﾞｳｨｰﾎﾟﾝ(ﾅﾁｭﾗﾙｳｪﾎﾟﾝ)ﾊﾞｯｼｭ(ﾊﾞｯｼｭ)ﾎﾞﾙﾃｸｽｱﾀｯｸ(ﾎﾞﾙﾃｸｽｱﾀｯｸ)ｱｰﾑｽﾏｽﾀﾘｰ：格闘(ｱｰﾑｽﾏｽﾀﾘｰ：格闘)ｽﾄﾛﾝｸﾞｽﾀｲﾙ(ｽﾄﾛﾝｸﾞｽﾀｲﾙ)ﾊﾞｲﾀﾙﾌｫｰｽ(ﾊﾞｲﾀﾙﾌｫｰｽ)ｿｳﾙﾊﾞｽﾀｰ(ｿｳﾙﾊﾞｽﾀｰ)ﾒﾀﾙﾏｯｽﾙ(ﾒﾀﾙﾏｯｽﾙ)ｲﾝﾃﾞｭｱ(ｲﾝﾃﾞｭｱ)ｱｲｱﾝﾌｨｽﾄ(ｱｲｱﾝﾌｨｽﾄ)		7	52		12	8	2	
その他	ｽﾗｯｼｭﾌﾞﾛｳ/ｽﾄｰﾑｱﾀｯｸ			+15d					
総計(右)			18	72	7	26	19	15	24
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			5 d	19 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	1		5	+ 3 d
トラップ解除	11	1		12	+ 3 d
危険感知	4	1		5	+ 3 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					+ d

所持品	
ポーションホルダー	MPP
	MPP
ベルトポーチ	MPP
異次元バッグ	GHPP
	GHPP
GMPP	HPP
GMPP	HPP
GMPP	蘇生薬
HMPP	
HMPP	にく
MPP	にく

現在重量：	35		
最大重量：	84	所持金：	45319
		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
ナチュラルウェポン	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 牙爪族、装備している「種別：格闘」の武器(素手含む)の命中修正に+1、攻撃力に+3								
バッシュ	5	3	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]								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1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。								
スラッシュブロウ	3	2	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 攻撃のダメージ+[(SL×2)D]する。								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に+[SL×2]、【魔法防御力】に+SLする。								
スマッシュ	★	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： ダメージに+【筋力】する。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 命中判定に+1Dする。								
ストロングスタイル	5	2	セットアップ	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果： ダメージに+【(SL)D】する。								
バイタルフォース	5	2	マイナー	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果： ダメージに+【(SL)D】する。								
ソウルバスター	★	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。(最大、あなたの【最大HP】)								
メタルマッスル	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： ダメージに+2Dする。								
インデュア	★	4	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果： バッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 格闘武器のダメージに+【精神】する。								
	1							
効果：								

家族はなし
闘技場に生れ落ち、戦う為に努力をして、師匠もその時に勝手につき、強くなっていく

アディの様子を見に来たついでに今回の件について行った
一番暇だったから付いてきた

それなりに落ち着いてきた方だとは思うが
流石に身の回りで自分の友人とも言える存在が差別されるだのは許さない

するのはいいが、場所を選べ
目の前でするなら殴り飛ばすぞ

脳筋ではあるが、彼女なりの理論がある
人でなしにはなりたくない

一人称は我(オレ)
馬鹿、脳筋

弱い時代があった
勝てない時代がオープにも勿論あった

キャラクター名
”山砕く拳”オープ・フェルン

プレイヤー名

所持品			
にく			
にく			
調理用具			
枕			
野菜			
野菜			
野菜			
野菜			
野菜			
冒険者セット			
折り畳み梯子			
冒険者セット			
転移の呪符			
転移の呪符			
アームズクリスタル(セラトスヘルム)			
格闘士のクリスタル			
戦士のクリスタル			
疾風のクリスタル			
弱体:スリップのクリスタル			
戦士の環			
戦王の武器飾り			
黄金蛇のメダル			
キングバニーの耳			
使徒たちへ			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アセティック	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+3する。								
	1							
効果：								
アームズロジック：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中判定に+1Dする。								
クロススラッシュ	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
ディフェンスライン	★	15	リアクション	視界	単体	命中	双装備	
効果 :対象が行った武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの行動を失敗とする。								
ストームアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スラッシュブロウ》の効果に+[（SL×3）D]する。								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
ファイティングロウ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点する。								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果 :「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションでそのスキルは使用できない。								
ビルドアップフォース	5	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+20する、複数回使用することで、効果は重複する。この効果は武器攻撃のダメージロールを行うか、シーン終了まで持続する。								
アルティメットボディ	3	20	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :使用する際に【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】から一つ選択せよ。白兵攻撃のダメージに+【選択した能力基本値】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
クロックアップフォース	★	9	セット	-	自身	自動成功		
効果： 《ビルドアップフォース》を5回以下の任意の回数まで同時に使用可能。								
	1							
効果：								
異才：ナイト	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得、あるいはSLを上げる際にナイトのスキルからひとつ選択せよ。選択したナイトのスキルをSL1で取得するか、選択したナイトのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる。(もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない。)								
戦鬼	★	-	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :フェイトを3点消費。《バッシュ》による武器攻撃を3回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。								
死神の手	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+{あなたの【最大HP】-あなたの現在の【HP】}する。またｍその武器攻撃を「対象：単体※」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
↓異才：ナイトでの取得スキル	★							
効果：								
インバルネラブル	★	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダメージを0にする。								

キャラクター名

”山砕く拳”オープ・フェルン

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名

”山砕く拳”オープ・フェルン

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
フェイバリットランド	1							
効果： 隠密、騎乗、飛行のいずれでもない時に有効。物防、魔防に+1。								
スティグマ	1		効果参照				シナリオ1回	
効果： 判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
レジストイービル	1							
効果： 「分類：妖魔、魔獣、魔族」のキャラクターとの対決の時に有効。リアクションの判定の達成値に+1する。								
効果：								
効果：								
効果：