

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	6
サポートクラス	サロゲート	Lv.1:	サムライ	性別	男性
称号クラス				年齢	不詳
種族	元・ヒューリン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	13	11	9	9	15	11
ボーナス	3	4	3	3	3	5	3
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	4	6	4	3	3	6	4

HP	70
MP	56
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	召喚具：フラガラッハ	至近	-1	9				-1	
左手									
頭部									
胴部	アーキバスアーマー				-1	11			-2
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具									
能力値			6	0	4	0	6	7	9
スキル	パッシブ関連			12					2
その他									
総計(右)			5	21					
総計(左)			6	12	4	14	6	7	9
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量： 0

最大重量： 10 所持金： 8600 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
リインカネーション	★	—	効果参照/メイキング	—	自身	自動成功	—	
効果：	【幸運基本値】-3、他の種族の「タイミング：メイキング」を含むスキルを取得。							
バッシュ	1	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]							
ディーバ：ヒーロー	★	—	効果参照/メイキング	—	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	ダイスロールに+3D、最大フェイト-1。							
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	1/防御	
効果：	対象にカバーを行う。行動済みでも使用でき、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	SL/シーン	
効果：	《カバーリング》を「射程：20m」に変更。ただし、移動はしない。							
シークレットフォーミュラ	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：刀使用、刀装備」のサムライのスキルの使用条件を無視できる。ただし、コストに+2。							
トゥルーアイ	★	4	DR直後	—	自身	自動成功	1/防御	
効果：	あなたが受けるダメージ[武器の攻撃力/2]する。							
ディバインコール	1	6	セットアップ	—	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	「種別：召喚具」のアイテムをひとつ選択し、装備する。シーン中有効。							
ファーストストライク	★	4	セットアップ	—	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	武器攻撃の判定で1個以上6が出たらクリティカル扱い。クリティカルするか、シーン中有効。							
ホーリースマイト	4	4	マイナー	—	自身	自動成功	召喚具	
効果：	武器攻撃のダメージ+[SL*3]。対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合、更にダメージに+【精神】する。							
アポスル：ソード	2	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。他の《アポスル：～》を取得出来ない。							
アームズマスター：召喚具	★	—	パッシブ	—	自身	—	召喚具	
効果：	武器を使用した命中判定+1D。							
ボルテクスアタック	★	—	効果参照	—	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	武器攻撃と同時に使用。その武器攻撃を「対象：単体※」ダメージ+[CL*10]する。							
フェイドアウト	★	10	セットアップ	—	自身	自動成功	—	
効果：	隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても可能。CL5以上で取得可能。							
スラッシュブロウ	1	3	DR直前	—	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	ダメージ+[(SL*2)D]する。							

「我が主……この身は貴方の盾となり、剣となりましょう。そして、我が忠義に賭けて貴方の敵を打ち払う事を誓いましょう。」
「マスター！下がって！」
「制限解除！フラガラッハよ、その威をせせっ！」

遠い過去の時代にその名を馳せた英雄その人、故人。英霊となって彼の地にてマリジナントとの戦闘に駆り出されていたが、突如現代に召喚された。突然知らぬ時代に飛ばされ戸惑っていたものの、仕えるべき主を見つけ付き添っている。

性格は至って真面目で、騎士道に則り行動している。普段は霊体で見えないが、常に主の側で主を守っている。必要に応じて即座に具現化し、戦闘行動を取ることができる。

戦い方も基本的に正面から正々堂々と戦う事を好む。騎士として優れた能力を持っており、武芸百般に秀でている。特に宝剣「フラガラッハ」の力を解放した一撃は必中必殺で、彼の象徴。現代に召喚されてまだ安定していない為、本来の力を全て発揮はできていない。それでも徐々に力を取り戻してきている様だ。

