

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	12
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ミリタント	性別	女
称号クラス				年齢	15
種族	ドラゴネット			境遇	傷病
出自 (効果)	長寿			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	17	26	9	6	10	9
ボーナス	8	5	8	3	2	3	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正			1		0		
能力値	9	6	11	3	2	4	4

HP	129
MP	74
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	深淵の咆哮S1[火]	至近	-1	18	0	0	0	-1	0
左手	ダンシングナイフS1[敏捷]	至近	0	2	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子	/	/	/	1	1			
胴部	踊り子の衣装S3[回避、敏捷、対抗:ノックバック]	/	/	/	2	1			
補助	ドラコスケイルバックラー	/	/	/	1	6			0
装身具	神遺剣の鞘	/	/	/					
能力値			6	0	11	0	4	13	14
スキル	ウェポンルーラー、ドラゴンスカイ、スベリタライズ、フライトマニューバ、ウェポンフォーカス		7	10	4				
その他	蝶の帽子				2				
総計(右)			12	28					
総計(左)			13	12	21	8	4	12	14
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	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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					+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険者セット	L団子
ベルトポーチ	L団子
バックパック	L団子
ポーションホルダー	L団子
LMPポーション	ハイHPポーション
LMPポーション	キャップライト
LMPポーション	アリアドネの糸
LMPポーション	ハイHPポーション
LMPポーション	万能薬
ランチボックス	毒消し
L団子	毒消し

現在重量: 18 所持金: 0 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
ドラゴネット:アンスロック	★	-	判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ回	
効果: 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に+1dする。								
バッシュ	2	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]								
アームズマスタリー:長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果: 選択した武器を使用した命中判定に+1dする。								
ウェポンルーラー	1		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。								
ウェポンタクティカル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: ラウンド進行の開始時に「SL×3+2」点のTPを取得する。ラウンド進行の終了時、あなたが得たTPはすべて失われる								
バスターソード	★	-	レガシー	-	自身	自動	長剣使用	
効果: 5点以下の任意のTPを消費(最低1)。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+「消費したTP」Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ドッジエッジ	★	-	判定直後	-	自身	自動	短剣装備	
効果: 回避判定の直後に使用する。5点以下の任意のTPを消費(最低1)。その判定の達成値に+「消費したTP×2」する。								
<逃走>	★	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	GMの使用を許可した戦闘中	
効果: 敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
ドラゴンアーム(闇)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 取得する際に属性から一つ選択せよ。<<ドラゴンアーム:O>>のように記述する白兵攻撃のダメージは選択した属性の魔法ダメージとなる。ただし、他の<<ドラゴンアーム:~>>を取得できなくなる。								
リバースライフ	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ回	
効果: TPが1点以上なければ使用できない。TPをすべて消費する。あなたの戦闘不能を回復し、HPを[消費したTP]点にする。なお、あなたは行動済みとなる。								
スウィフトソード	★	6	レガシー	-	自身	自動	長剣使用	
効果: 武器攻撃のダメージに+5する。この効果はシーン終了まで持続する。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果: ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+筋力する。メインプロセス終了まで持続。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	ウォリア、シナリオ回	
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。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果: 対象に武器攻撃を行う。攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1dする。								

カルラは生まれつき強大なエネルギーを秘めており、生まれてすぐそのエネルギー故に命を落としかけた。左目周りの黒い痕はその時のモノだ。家族の看護の末、現在は動き回れるほどに回復したが、完治はしていない。現在もエネルギーを扱いきれず、時折体が燃えるように痛むのだ。しかも今はまだ時折痛む程度で安定しているが、将来は分からない。このままよくなるのか、悪くなるのか。最悪命を落とすことになるかもしれない。一族の祖母が未来を見た結果には、世界樹に回復の力があるらしい。世界樹に体を直すアイテムがあるのか、あるいは道中でエネルギーの扱いを完全なものとできるのか。見えた未来は断片的で定かではない。ともかく、今の体は不便で仕方がない。痛みを感じないで済む方法があることを信じ、カルラは世界樹を目指したのだった。

本人の性格は穏やか。何もなければ太陽に当たってボーっとしている。とはいえ、戦闘が嫌いというわけではない。家族以外と接した経験が少ないため喋り慣れてないが、会話自体は好き。「私、変?」

なお、幼馴染はめっちゃくちゃ喋るが、カルラが無口なのはなぜか? リンリンの喋りが会話の参考になるわけもなく…

リンリンは物心ついたところからの親友である。時々辛辣なことをいうときもあるが、リンリンに負けず劣らず感情は大きかったりする。

伝承武器
名称: 深淵の咆哮
種別: 長剣
継承: スロット
伝承: 芳香武器
宿命: 探索
呪詛: 吸着性
素材: 逆立つ獣王皮

