

キャラクター名	プレイヤー名
エリン防衛装置：ハート	

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	サイバーオーガン	Lv.1:	アコライト	性別	なし
称号クラス				年齢	2
種族	エクスマキナ			境遇	アイを知りたい
出自(効果)	商人			目標	アイを守る

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	18	8	9	9	15	9
ボーナス	6	6	2	3	3	5	3
クラス修正	2	1	2	0	1	0	0
他修正					1		
能力値	8	7	4	3	5	5	3

HP	70
MP	53
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	永氷柱	至近	-1	9	0	0	0	0	0
左手	シャドウソード	至近	-1	7					
頭部	ミスリルスーツ					15	1		-4
胴部	全身防具								
補助	バトルマント			2		3			-1
装身具	手入れ道具			1					
能力値			7	0	4	0	5	9	13
スキル						2	1		
その他									
総計(右)			6	12					
総計(左)			6	10	4	20	7	9	8
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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

所持品	
ハイMPポーション	
万能薬	
MPポーション	
毒消し	
野菜	
野菜	
理力符：火	

現在重量：	7	所持金：	0	預金・借金：	
最大重量：	18				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ランパート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：キャラクター作成時に追加で《カバリング》を取得する								
バッシュ	5	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]								
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
カバームーブ	1	4	《カバリング》		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用しても、自分が移動することはない								
	1							
効果：								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防衛中1回	
効果：対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-「(SL)d」する								
AM：打撃	1		パッシブ		自身		打撃使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1dする								
ヒール	1	4	Xジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：対象にHP回復を行う。対象の【HP】を「3d+CL×3」点回復する								
	1							
効果：								
インプラントウェポン	1		パッシブ		自身			
効果：自身は「種別：内臓」のアイテムを購入できる。ただし、購入したアイテムは自身にしか、装備、使用できない								
サイバーアイ	1		パッシブ		自身			
効果：【感知】に+1する。また、【暗闇】によるペナルティを受けない								
	1							
効果：								
カバリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防衛中1回	
効果：対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない								
ブラフ	1		パッシブ		自身			
効果：はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1dする								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：筋力基本値、器用基本値、敏捷基本値に+1する								

CL1取得スキル	バッシュSL2/スマッシュ・プロテクションSL2
エリンを守るために作られた防衛装置 Allは商人から購入された アイ(愛)というものに興味があり、アイを守りたいと思っている 防御性能が高い	
ハンドアウト HO アリアンロッド2E 貴方は神喚者です。貴方はPCの中に 【貴方はエリンに外部からの侵入を妨害しなければならない】50点 PLHO 貴方の勝利条件は得点が一番高い事だ ・PCを殺る 5点 ・エネミー、NPCを殺る 2点 ・HOを達成する 設定された点数+2xセッション終了時最終得点 (これは最後に計算される)	

