DRAGON ARMS Improvement Bahamut Rising

ドラゴンアームズ改 バハムートライジング

キャラクターシート

翼の騎士

所属: DAF　階級:

□MIA　□KIA

キャラクター名		性別	
		年齢	
プレイヤー名		使用経験点	

出身	クラス	サブクラス
ヴァイツグラード	翼騎士	

キャラクターの外観

身長	髪の色
瞳の色	肌の色

能力値

能力値	能力基本値	能力修正値
身体	10	＋ 3
感覚	13	＋ 4
知力	10	＋ 3
精神	9	＋ 3
霊覚	9	＋ 3
絆	10	＋ 3

戦闘技能	レベル	能力値	判定値
近接攻撃		身体	
射撃攻撃	1	感覚	5
魔導		精神	
幻操		霊覚	
狙撃		—	—
機動回避		—	—
防御		—	—
戦術指揮		—	—
波動特性	1	—	—

戦闘技能	レベル	能力値	判定値
竜翔戦技	1	—	—

一般技能	レベル	能力値	判定値
ギャンブル	1	知力	4

万能技能	レベル	能力値	判定値
階級※	2	—	—

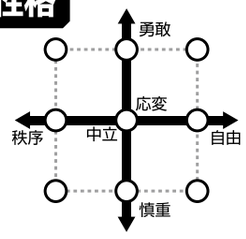
ライフパス

出自	
境遇	
人物	

感情

感情	対象

性格



OERS

OERS名	タイミング	判定	対象	射程	使用制限	コスト	効果	参照ページ
マルチターゲット	オート	—	自身	—	シナリオ1回	♣2枚	射撃攻撃の「対象：範囲、範囲選択」のカッコ内に+2	『DAR』P165
スカイダイバー	オート	—	自身	—	シナリオ1回	4枚	ドッジ成功直後。マイナーアクションとメジャーアクションを1回ずつ行なう	『KIS』P52

アイテム

装備品	レーザーライフル、ハンドガン、DAF制服、ナイトスーツ、認識票、サバイバルキット	未装備品	

騎体名	キングフィッシャー	サイズ	S
開発	バハムート	種別	AA
フレーム	キングフィッシャー	レベル	2

近接修正	±0	射撃修正	+1	魔導修正	±0	幻操修正	±0

出力値	6	(6)	機動値	10	(10)
反応値	10	(10)	移動値	9／	(9／)
索敵値	12	(10)	HP	50	(50)
防御力	S 8	／P 7	／I 8	／E 5	

搭載スロット

装甲■■□□□□□□□□□□
右腕□□□□□□　左腕□□□□□□
外装■■■■■□□□□□□□
内装■■■■■□□□□□□□

装甲

装甲名	移動修正	効果	参照ページ
RHA	±0		『DAR』P188

武装

武装名	種別	命中修正／判定値	C値	攻撃力	反応修正	射程	効果	参照ページ
モトロニックランス	光学砲	−2 ／ 4	12	20（E）	−2	2〜15	射撃攻撃	『KIS』P78
		／						
		／						
		／						

盾

盾名	耐久値	機動修正	反応修正	効果	参照ページ

パーツ

パーツ名	効果	参照ページ	パーツ名	効果	参照ページ
予備弾倉	オート。［弾切れ］ひとつを回復。消耗品	『KIS』P78			
ドラゴンオーガン	常時。〈波動特性〉の修正を得る	『DAR』P198			
AAコンバータ	常時。竜翔騎専用ではない内装パーツを搭載可能	『KIS』P80			
オペレーションサポーター	常時。〈幻操〉の騎甲技の効果に+2	『KIS』P80			

騎甲技

騎甲技名	タイミング	判定	対象	射程	使用制限	効果	参照ページ
レイニーショット	メジャー	射撃	範囲（1）	武装	—	射撃攻撃。攻撃後、使用した武装は［弾切れ］	『DAR』P155
バレルロール	リアクション	—	自身	—	飛行、ラウンド1回	ドッジ。判定は【機動値】を使用	『KIS』P41
ブレイクフォール	常時	—	自身	—	—	［飛行不能］で飛行状態を解除された時に受けるダメージを2D6点軽減	『KIS』P52

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2013 FarEast Amusement Research Co.,ltd.