

キャラクター名

グレン・ランベール

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	Lv.1:		レベル	27
サポートクラス	バートル	Lv.1:	グラディエーター	性別	男
称号クラス				年齢	35
種族	ヒューリン			境遇	死神
出自 (効果)	騎士			目標	《運命》：

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	40	40	8	9	11	44	12	HP329
ボーナス	13	13	2	3	3	14	4	MP186
クラス修正	2	4	1	0	0	1	0	フェイト8
他修正		2						
能力値	15	19	3	3	3	15	4	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ティフェレットの槍 S1	至近	-1	27	0	10	10	-6	0
左手	ステシスシールド S1		0	0	0	52	67	-1	0
頭部									
胴部									
補助	マーブルポイントアーマー				-2	10	7		±0
装身具	キンググリップ		2	7					
能力値			19	0	3	0	15	6	20
スキル	ライトニングライド、ブーストダッシュ		6	21	4	45	34	4	19
その他	天竜、神馬の鞍		4	17	3	1			111
総計(右)			30	72	8	118	133	3	150 m
総計(左)			31	45					
総計(両)									
ダイス数			4 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	3	3		6	+ 2 d	冒険者セット	グレートMPポーション×5
トラップ解除	19	3		22	+ 2 d	ポーションホルダー	生命の呪符
危険感知	3	3		6	+ 2 d	戦士の環	海神のお守り
エネミー識別	3	3		6	+ 2 d	ムガ＝モリの角笛	上位呪壁符×5
アイテム鑑定	3	3		6	+ 2 d	天竜	神馬の鞍
魔術判定					+ d	理力符：水	
呪歌判定					+ d	ハイHPポーション×8	
錬金術判定					+ d	ハイMPポーション×9	
						EXHPポーション×7	
						EXMPポーション×10	
						グレートHPポーション×3	

現在重量：	55		EXHPポーション×10	
			グレートHPポーション×3	
最大重量：	80	所持金：	397205	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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：武器攻撃のDRIに+5D								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：いつもの								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーン3回	
効果：カバーリングの射程を20mに変更								
アームズマスタリー：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：命中判定に+1D								
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：白兵攻撃ダメージに+15(盾の重量)								
アイアンクラッド	1	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果：物理ダメージに-3								
ボルテクスアタック	1	-	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 ダメージに+230 単体攻撃に変更								
	◇							
効果：								
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：物防+15 魔防+5（頭部胴部防具未装備）								
テクニカルガード	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：盾の物防に+27（+CL、頭部胴部防具未装備）								
アンブレイカブルボディ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：物防・魔防+27（+CL、頭部胴部防具未装備）								
	◇							
効果：								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：BSを受けた直後に使用で受けたBSを全て回復								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：受けたHPダメージ分相手にダメージ								

グラスウェルズ王国の騎士の家系に生まれ、若い頃は神官兼軍師であるサーシャ・ノアの父親の指揮の元で戦場に身を置いてきた。戦争の中で目覚ましい戦果を挙げ民衆から英雄視されるが、騎士団内では勝利のためならば味方であっても見殺し、あるいは利用して多くの犠牲を出す非道な戦い方から「死神」と称され敬遠されていた。その頃は勝利のための犠牲を是としており、その結果、必然と言うべきか騎士団内で唯一自分を慕い続けてくれていた部下を自分の不手際によって戦死させてしまう。部下の死の間に諭されたこと、気がつけば大切な存在となっていた部下を失ったことで初めて自身の考えが過ちだったことに気づくも後の祭り。勝利に執着し多くの犠牲者を出したことによる罪の意識に苛まれる中で、「多少の犠牲は仕方ない」と自分を英雄に祭り上ようとする民衆に耐えられなくなり、諸国遊学という建前で逃げるように国を出る。放浪の末に、冒険者として活動始める。その際に、味方を守る盾役へと戦闘スタイルを変えた。常に危険が付きまとう盾役についたのは、贖罪のつもりか、罪悪感からの破滅願望か、それとも――

一人称は「俺」、もしくは「おっさん」。(現在の)性格は気さくでノリが軽い。

ギルドには一番後に加入したが、ギルド内では他のメンバーとも大きく歳が離れており最年長であることから恐らく保護者ポジション。しかし、若者が中心のギルドメンバー達といい歳したおっさんが一緒になってはしゃいだり、悪ノリしたりしていることから、心は少年のままなのかもしれない(訓練、鍛錬漬けで碌な少年～青年期を過ごしていなかった故)。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	◇							
効果：								
コンパニオン	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： バトル専用の乗り物を1個取得								
ライドファイト	3	3	パッシブ		単体	自動成功		
効果： 武器攻撃の命中+3 ダメージ+6								
コールドドラゴン	1	4	フリー	-	自身	自動成功		
効果： コンパニオンで取得した乗物に騎乗する								
ライトニングライド	1		パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 行動値・移動力に+4								
	◇							
効果：								
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 盾の物防・魔防に+9(ハイパーシールド取得済)								
スペシャルカバー	5	6	効果参照	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果： カバー直前に使用 ダメージを25点軽減								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 魔防に盾の物防を+する								
ア라운드カバー	1	4	《カバリング》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 同エンゲージにいる任意の複数キャラクターにカバーを行う								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣・槍・斧装備	
効果： 装備部位：両の武器を右手or左手で装備可能 ただし武器の装備部位は両のままであること								
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動成功	両手剣・斧・槍	
効果： 白兵攻撃のダメージに+24（武器重量） メインプロセス持続								
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： あらゆる命中、回避判定に+1D								
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗メジャー1回	
効果： メジャー終了時にさらにメジャーで特殊攻撃 命中判定は+1Dの器用で行う 1D+81の貫通ダメージ(CL×3)								
スティールクラッド	5	3	《アイアンクラッド》	-	自身	自動成功		
効果： アイアンクラッドと同時使用で魔法ダメージにも軽減を適用 アイアンクラッドの効果に+20								
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果： 白兵攻撃と同時使用 ダメージに+69（移動力）								
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 移動力に+15								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダメージは0じゃ								
ファイナルガード	1	-	クリナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 使用済のインバルネラブルの使用回数を1増やす								
フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃と同時使用 ダメージに+40(筋力基本値)								
サジタリウス	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： あらゆる判定の達成値に+3(SL+2)								
	◇							
効果：								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
グレートスケイル	5	5	リアクション	-	自身	自動成功		
効果：チェンジスケイル効果中にリアクションとして使用し、ダメージを50点軽減 攻撃は自身に自動的に命中する (SL×10)								
チェンジスケイル	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：物理・魔法防御力に+3 クリナップにMP3点消費でシーン終了まで持続								
ドラゴンチェンジ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：セットアップにチェンジスケイルを使用可能								
イモータルブラッド	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功		
効果：フェイト1点を消費して戦闘不能を回復し、1D点回復								
	1							
効果：								
ストラグルクラッシュ(異オ：ウオーロード)	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：バッシュによる白兵攻撃を2回行う バッシュのコストは消費無し 単体攻撃に変更 2回目の攻撃に+2D								
バイオレンスヒット(異オ：ウオーロード)	1	-	クリナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：使用済のバルテクスアタックの使用回数を1増やす								
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：カバリングの効果+カバ不可のスキル・パワーアイテムに対してもカバ可能								
金剛不壊	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：対抗属性魔法ダメージ、その他スキル、アイテムによる防御軽減、0とみなすダメージを受けた場合、防御をそのまま適応可能								
八重垣	1	-	判定直前	視界	単体	自動成功	敵シナリオ1回	
効果：対象の行う攻撃を単体攻撃に変更し、その攻撃対象を自身に変更								
誇りの体現者	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：フェイトを3点消費し、白兵攻撃の命中に+1D、ダメージに+125 (CL×5)。メインプロセス持続								
	1							
効果：								
七重垣	1	-	効果参照	効果参照	自身	自動成功	シナリオ2回	
効果：下記メモ欄参照								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：携帯品の重量制限を筋力基本値×2]								
ホーム:グラスウェルズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：器用、知力、精神基本値に+1								
フェイス:ゴヴァノン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：物理防御力、魔法防御力に+1								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：物理防御力に+2、魔法防御力に+1								
サクセション	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：ブリプレイに武器の攻撃or防具の物理が魔法防御力に+1する								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値に+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：器用基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：感知基本値に+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：精神基本値に+3								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 幸運基本値に+3								
パラディオンⅠ	1	FP1点	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果： DR直後にフェイトを1点消費してそのダメージに-5								
パラディオンⅡ	1	FP1点	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：フェイトを1点消費し《カバリング》と同時に使用。メジャー複数回、カバでできないスキルを使用されても《カバリング》を使用できる								
パラディオンⅢ	1	幸運以下のFP	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
効果： 《パラディオンⅠ》の効果を「幸運以下のフェイトを消費して1点につきダメージに-5」に変更する								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している防具の移動修正が0未満の場合、移動修正を±0に変更								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： [種別：ポーション]のアイテムを1個使用								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果： 戦闘不能者に対し難易度10の器用判定に成功でHPを1にして復活 復活対象は行動済みになる								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 警戒行動を使用可能。聞き耳判定に失敗しても気づかれない								
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： シーン終了時にHP、MPを2D+19回復（2D+CL）								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 嘘やはったりを見抜くなどの精神判定に+1D								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりや嘘について騙すなどの精神判定に+1D								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 交渉、説得などの精神判定に+1D								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行う筋力判定に+1D								
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3Sq	直線(選択)	命中判定付	シナリオ1回	
効果： 対象に白兵攻撃を行う								
ホースマンシップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 回避判定に+1								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルに対するリアクションの精神に判定に+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								