キャラクター名
アルフォンシーヌ・ブランヴィル

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	英雄			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	24	9	12	9	34	9
ボーナス	7	8	3	4	3	11	3
クラス修正	2	1	2	0	0	3	0
他修正						4	
能力値	9	9	5	4	3	18	3

HP	141
MP	170
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	デュエルナックル	至近	1	14				3	
左手									
頭部	ミスリルサークレット					5			
胴部	白のローブ					4			
補助	叡智の指輪					2			
装身具	豊穣の花冠								
能力値			9	0	5	0	18	8	14
スキル	アイアンフィスト			18					
その他									
総計(右)			10	32	5	11	18	11	14
総計(左)			9	18					
総計(両)									m
ダイス数			3 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	9			9	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	
HHPP	
HMPP	

現在重量：	0		
最大重量：	22	所持金：	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
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： キャラクター作成時に【精神基本値に】+3。								
プロテクション　魔術	5	3	DR直後	20m	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
	1							
効果：								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 同時に《ヒール》を使用し、行動済みにならない。								
ヒール　魔術	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の【HP】を[3d+CL*3]点回復								
ホーリーウェポン　魔術	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 武器攻撃のダメージに+15。シーン終了まで持続。クリティカル時コスト0。								
ハンマーストライク	1	3	メジャー	武器	単体	命中	打撃使用	
効果： 武器攻撃を行う。その攻撃に+1Dする。クリティカル：ダイスロール追加								
アフィクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： メインがアコライト、及びその上位クラス時使用可能　対象が受けるダメージを0に変更								
マニフィカート	1	6	効果参照	-	自身	自動		
効果： 《ホーリーウェポン》と同時に使用。効果に「攻撃の命中判定に+1d」を追加。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 格闘武器の命中判定+1D								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】								
ラッシュナックル	1	3	ムーブ	-	自身	自動	格闘武器	
効果：　戦闘移動もしくは全力移動を行う。移動した場合攻撃の命中判定に+1d。マイナーは消費されない。メインプロセスまで持続。								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中		
効果 :対象に白兵攻撃を行う。<無>属性魔法ダメージ。ダメージに+2。このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも白兵攻撃可能。クリティカル時DR追加。								
トリプルブロウ	1	10	メジャー	-	自身	自動	格闘使用、シナリオ1回	
効果 :白兵攻撃を3回行う。この白兵攻撃は「タイミング：メジャー」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体」となる。同じ対象に3回攻撃しても、別の対象に1回ずつ攻撃してもよい。クリティカル：ダイスロール追加								

先頭前
《エグゼキューターⅠ》
精神　18 + 3 = 21
消費　フェイト1点

支援
敵→自身への攻撃のリアクション　《チェンジスケイル》の効果中のみ使用可能
《グレートスケイル》
受けるダメージを-20する。攻撃は自動成功となる。
消費　MP8

敵→自身・味方へのダメージロール直後
《プロテクション》　対象：単体　射程：20m
対象が受ける予定のダメージに-5Dする。
消費　MP3

《アフィクション》　対象：単体　射程：20m
対象が受ける予定のダメージを0に変更する。

攻撃
フリー
《エグゼキューターⅡ》

キャラクター名

アルフォンシーヌ・ブランヴィル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワンツーブロウ	1	3	判定の直前	-	自身	自動	格闘使用、シーンSL回	
効果：白兵攻撃の命中判定の直前に使用。その判定のダイスに+1Dする。								
エナジーフロウ	5	-	DR直前	-	自身	自動	MP1回	
効果：25点以下の任意の【MP】を消費(最低1)　消費した【MP】1点につき、白兵攻撃ダメージに+1　メインプロセス終了まで持続。								
エナジースクイーズ	1	-	《エナジーフロウ》	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：《エナジーフロウ》の効果を「消費した【MP】1点につき、攻撃のダメージに+2する」に変更する。								
	1							
効果：								
マイティストライク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器の「種別」を1つ選択。《ホーリーヒット》で使用する《ハンマーストライク》を選択した「種別」でも使用できる。								
ハイパニッシャー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《パニッシャー》の効果に+10。								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動		
効果：「タイミング：セットアップ」のスキルを2つ使用できる。この時《インペレイティブ》と、他の同じスキルを連続して使うことはできない。								
ホーリーアタック	1	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果：自身に《ホーリーウェポン》を使用。行動済みにもならない。								
シャインストライク	1	6	セットアップ	-	自身	自動		
効果：武器攻撃ダメージに+【精神】。ラウンド終了時まで持続。								
ウィッシュ	1	-	マイナー	-	自身	自動	SL/シナリオ	
効果：HPとMPを48点回復させる。								
ホーリーヒット	1	12+4	メジャー	-	自身	自動		
効果：《ハンマーストライク》を1回行う。コストは消費せず「対象：単体」となる。								
グレイスフォース	1	10	判定の直前	-	自身	自動	シーンSL回	
効果 :魔術判定の直前に使用。HP･MP回復、ダメージ増加･軽減を行う魔術の効果に+【精神】。「判定：自動成功」以外のスキルに効果がある。								
パニッシャー	5	10	DRの直前	-	自身	自動	シナリオ5回	
効果：攻撃のダメージに+【精神基本値】。								
	1							
効果：								
チェンジファング	2	3	マイナー	-	自身	自動		
効果：攻撃のダメージに+8する。クリンナッププロセスごとにMPを3消費し続ける限り、シーン終了まで持続。								
チェンジスケイル	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果：【物理・魔法防御力】に+3する。クリンナッププロセスごとにMPを3消費し続ける限り、シーン終了まで持続。								
グレートスケイル	2	8	リアクション	-	自身	自動		
効果：《チェンジスケイル》の効果中に使用可能。攻撃のリアクションとして使用。その攻撃で受けるダメージに-20する。対象の攻撃は自動命中となり、攻撃の処理は通常通り行う。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	起用		
効果：難易度10【起用】判定。対象の戦闘不能回復し【HP】を1回復。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】判定に+1d。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大MP】に+CLする。								
エグゼキューターⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動		
効果：フェイト1点消費。【精神】に+3。シーン終了まで持続。								
エグゼキューターⅡ	1	-	フリー	-	効果参照	自動		
効果：フェイト1点消費。武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1d。メインプロセス終了まで持続。								

キャラクター名

アルフォンシーヌ・ブランヴィル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エグゼキューターIII	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果： 武器攻撃と同時に使用。フェイト1点消費。与えるダメージを貫通ダメージに変更。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動		
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
トレーニング：精神	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
効果：								
効果：								