キャラクター名
超硬いマン

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	8	40	10	7	36	12
ボーナス	13	2	13	3	2	12	4
クラス修正	0	1	4	0	0	1	2
他修正							
能力値	13	3	17	3	2	13	6

HP	465
MP	207
フェイト	9

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	クリスタルシールド		0	0	0	48	48	0	0
左手	クリスタルシールド		0	0	0	48	48	0	0
頭部									
胴部									
補助	ダイアガントレット					7			-1
装身具	豪傑の証					5			
能力値			3	0	17	0	13	19	18
スキル	パッシブ合計					116	79		
その他	砦竜					10	10		25
総計(右)			3	0	17	234	198	19	42 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	0					
ダイス数			4 d	4 d	5 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	3			3	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 39	所持金： -17800	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
ベスティア：ラケルタ	★		パッシブ					
効果： 素手攻撃力+CL+3、魔防+1								
ディフェンダー　5	5	3	マイナー		自身			
効果： シーン終了まで物防+SL*3								
スケイルスキン	1		パッシブ					
効果： 物防+CL+2、魔防+2								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身		ｼﾅﾘｵ1	
効果： 武器攻撃ダメージ+CL*10								
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動	防御1	
効果： 行動外カバー								
サバイブ　5	5		パッシブ					
効果： 物防+SL*2+5、魔防+SL								
デュエルファイト　5	3	4	マイナー		自身		決戦	
効果： 白兵命中+1D、ダメージ+SL*2								
カバームーブ　3	3	4	カバーリング		自身		シーン1	
効果： カバーリングの射程を20mに								
フルディフェンス	1	5	フリー		自身			
効果： ディフェンダーを即座に使用								
マジックディフェンダー	1		パッシブ					
効果： ディフェンダー効果を物防と魔防に変更								
アニマルハンド	1		パッシブ					
効果： 腕装備解禁								
テクニカルガード	1		パッシブ					
効果： 盾の物防+CL								
アンブレイカブルボディ	1		効果		自身			
効果： 魔防と物防に+CL								
パシスタント　3	3	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身		ｼﾅﾘｵ3	
効果： 最大HP+SL*10。HP最大でのみ使用可能								
クラン＝ベル・スタイル	1		パッシブ					
効果： ラウンド終了時、最大HPの半分まで回復。復活時もその値								

防御力の限界に挑戦。Lv30って怖い

ギルドサポート一覧。合計31Lv。GLは28くらいを想定
陣形1（セットアップ移動。ｼﾅﾘｵ3）、限界突破1（判定+1D、Dm+2D）
生命の雫1（HPとMPを{GL+2}D回復）、祝福1（MP全快）、蘇生1（HP全快）、最後の力1（フェイトがGL/5+1回復）
防衛部隊2（物防と魔防に+4）
ギルドシンボル3（全員の攻撃Dm+2D）
士気高揚5(全判定+1D)、修練5（各メンバー毎に任意の能力値の判定を常に+1D）
再行動5（ギルメン全員を未行動に）、力の泉5（スキル1つのコストを半額切り上げ。カバーリングを選択）

最終的に、スキルブッパ+決戦状態作成で封鎖して、HP+30、物防魔防+40
HP495の物防274魔防238、クリンナップ毎にHP246まで回復、無効2回、蘇生1回、瞬間軽減は10+フェイト*5で最大40
何だこのバケモノ（驚愕）

キャラクター名
超硬いマン

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
パラディオンⅠ	1		効果		自身			
効果：	Dmを受ける前にフェイト1点消費。被Dm-5							
インバルネラブル	1		DR後		自身		ｼﾅﾘｵ1	
効果：	被ダメージを0に							
ファイナルガード	1		ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ		自身		ｼﾅﾘｵ1	
効果：	インバルネラブルを回復							
クローズシールド	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ				盾	
効果：	封鎖エンゲージなら物防魔防+5							
ハイパーシールド	1		パッシブ					
効果：	魔防に+盾の物防							
アラウンドカバー　3	3	4	カバーリング		自身		ｼﾅﾘｵSL	
効果：	同エンゲージの複数キャラを同時にカバー。ダメージはカバー１回分と同じ							
フォートレス　5	5	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身			
効果：	ラウンド中、物防と魔防に+SL*4							
インプラグナブル 5	5		パッシブ					
効果：	物防と魔防+SL*3							
パーフェクトシールド 3	3		パッシブ				盾	
効果：	盾の物防+SL*3							
ラストスタンド	1		DR後		自身		ｼﾅﾘｵ1	
効果：	HP0になる時、代わりに1になる。BSを無効							
コンパニオン	1		アイテム					
効果：	砦竜を獲得							
コールドラゴン	1	4	フリー		自身			
効果：	騎乗状態になる							
金剛不壊	1		パッシブ					
効果：	対抗属性魔法やスキル、アイテム効果で物防魔防が減らない							
八重垣	1		判定前	視界	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	攻撃を「対象：単体*」にして自身へ							
スタンドタフ	1		パッシブ				騎乗	
効果：	スリップ無効							
不落の城塞 3	3		パッシブ					
効果：	最大HP+SL*30							
ライディング	1		パッシブ				騎乗	
効果：	命中回避+1D							
コンパニオンマスター 3	3		パッシブ				騎竜騎乗	
効果：	物防と魔防に+Lv*2							
シールドホース 3	3		パッシブ				騎乗、盾	
効果：	物防と魔防に+Lv*2							
サブスピーシーズ	1		パッシブ					
効果：	属性を闇に。魔防+2							
スペシャルコントラクト	1		効果		効果			
効果：	ギルドサポートを最大ギルメンLv+1個選択							
ガードマスター 5	5		パッシブ					
効果：	ギルメン全ての最大HP最大とMPに+SL*2、物防と魔防に+SL+1							

キャラクター名
超硬いマン

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
スペシャルカバー 5	2	6	効果		自身		ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果： カバー直前に使用。被ダメージ-SL*5								
守護者降臨	1	12	DR前	視界	単体	自動	ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果： 行動済でも、カバー不可効果時でもカバーを行う								
バトルスペシャリスト	1		パッシブ					
効果： ガードマスターのSL上限とSLに+2								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果： 物防+2、魔防+1								
バイタリティ	1		パッシブ					
効果： 最大HP+CL								
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：								