キャラクター名
アオイ・ミオ（葵 澪）

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	16
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	渡来
出自（効果）	高貴な出自			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	28	31	9	9	9	26	12
ボーナス	9	10	3	3	3	8	4
クラス修正	3	2	1	0	0	2	0
他修正							
能力値	12	12	4	3	3	10	4

HP	179
MP	130
フェイト	11

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	鬼切	至近	-1	49	0	0	0	0	0
左手	紅鋼の腕					19	2	-2	
頭部	紅鋼の兜		2		-2	8	2	3	
胴部	紅鋼の胴				-3	23	6		
補助	紅鋼の小具足					15	3		
装身具	紅鋼の鞘					7	5		
能力値			12	0	4	0	10	7	17
スキル	シールドスラム、ハイパーシールド			7			19		
その他	戦士の環、名馬			1		1			15
総計(右)			13	57	-1	73	47	8	32
総計(左)			14	8					
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	3 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	12			12	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ウェポンケース	┗ハイMPポーション×5
異次元バッグ	暗視ゴーグル
ベルトポーチ	万能薬*5
冒険者セット	ハイHPポーション×4
小道具入れ	ハイMPポーション×17
┣戦士の環	蘇生薬
┣戦鬼の鍔	筆記用具（高級）
┣釣竿	名馬（弥七）
┣猟犬	┗【名馬積載分15】
┗枕	御門の印籠
ポーションホルダー	防寒具

現在重量：	40		
最大重量：	40	所持金： 1281	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	★	-	パッシヴ	-	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	1	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]								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	-	-	-	
効果： 「種別：刀」の武器をSL個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用する事ができる。								
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「種別：刀」の武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用する事は出来ない。								
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： あなたが装備している「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に+[SL×2]する。								
パンテノン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得には《コールゴッド：～～》5が必要。あなたは《コールゴッド：～～》を複数取得できるようになる。ふたつ目以降の《コールゴッド：～～》は別途取得すること。								
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： このスキルは騎乗常態のときのみ効果がある。あらゆる命中判定と回避判定に+1Dする。								
スタンドタフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： このスキルは騎乗状態のときのみ効果がある。あなたはバッドステータスの[スリップ]を受けない。								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 盾の物防を魔防に＋								
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 盾の防御力＋[SL*3]								
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 盾の重量を白兵攻撃に＋								
クリアマインド	1	-	セットアップ	-	自身	自動	シナ1	
効果： ラウンド間、スキルコスト０								
チャネリング	1	6	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： このスキルを使用することで、《セイクリッドダンス》を同時に使用することができる。								
コールゴッド：アマテル	3	6	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：《セイクリッドダンス》の効果中のみ使用可能。そのメインプロセスであなたが行う武器攻撃に対して、リアクションを行えない。1シナリオにSL回使用可能。このスキルを取得した場合、他の《コールゴッド：～～》を取得できない。								
コールゴッド：カグツチ	5	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：《セイクリッドダンス》の効果中のみ使用可能。ダメージ増加を行う。あなたが行う攻撃のダメージに+[SL*4]する。この効果はシーン終了まで持続する。このスキルを取得した場合、他の《コールゴッド：～～》を取得できない。								

◆メモ的なサマリ（クライマックス想定。ギルドサポートなどは含まず）
●第一ラウンド
セットアップで、チャネリング⇒セイクリッドダンス　（シーン中、全判定+1D）
ムーブで接敵
マイナーでコールゴッド：カグツチ　（シーン中、攻撃ダメージ+20）
メジャーでストラグルクラッシュ＆ラッシュ×2で単体攻撃　（命中 5D+13、物理ダメージ3D+109　→　5D+109）
または、トルネードブラスト＆ラッシュで範囲攻撃　（命中 5D+13、物理ダメージ2D+109、18Lv以下のモブ戦闘不能）
いずれにせよそこからの、ホースバトラー　（命中5D+12、貫通ダメージ 1D+71）

●第二ラウンド以降
セットアップで、御紋の印籠　（ラウンド中、味方のダメージ+2D)、またはクリアマインド（ラウンド間スキルのコスト０）
ムーブで接敵
マイナーでコールゴッド：アマテル　（メインプロセスの攻撃に対してリアクション不可）
メジャーでストラグルクラッシュ＆ラッシュ×2で単体攻撃　（命中 5D+13、物理ダメージ5D+109　→　7D+109）、片方にボルテクスアタック（ダメージ+170）
加えて追撃のホースバトラー　（命中5D+12、貫通ダメージ 3D+71）

●他戦闘値　（セイクリッドダンス込）
回避判定：　4D-1
精神抵抗：　4D+10
物理防御：　73
魔法防御：　47

キャラクター名

アオイ・ミオ（葵 澪）

プレイヤー名

所持品			
羅針盤			
ルーンブースター			
刀魂：林			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
セイクリッドダンス	2	6	メジャー	-	自身	精神	シナリオSL	
効果 :あなたが行う判定に+1Dする。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。1シナリオにSL回使用可能。								
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範・選	命中	シーン	
効果 :武器攻撃を行う。もし、対象のキャラクターレベル(エネミーレベル)が、[CL+SL]以下のモブエネミーであれば戦闘不能、あるいは死亡させる。戦闘不能にさせるか、死亡させるかは、このスキルを使用する際にあなたが決定する事。1シーンに1回使用可能。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャーアクション	-	自身	自動	-	
効果 :このスキルは「装備部位：両」の武器を装備している時のみ使用可能。あなたは《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の《バッシュ》によるダメージロールに+2D する。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない。								
プレートルーン	2	10	メジャー	至近	単体	自動	シナSL	
効果： 防具を強化（反映済）								
アタックルーン	1	10	メジャー	至近	単体	自動	シナSL	
効果： 武器を強化（反映済）								
ホースバトラー	1	10	効果	至近	単体	効果参照	-	
効果 :このスキルは騎乗状態の時のみ使用可能。あなたのメジャーアクション終了後に使用する。さらにメジャーアクションとして特殊攻撃を行う。その特殊攻撃の命中判定は[3D+【器用】]、ダメージは貫通ダメージとなり、ダメージロールは[(SL)D+CL*3]となる。1回のメインプロセスに1回使用可能。								
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動	-	
効果 :対象にカバーを行う。この時、行動済みでもカバーを行なえる。また、カバーを行なうことで行動済みにはならない(すでに行動済の場合は、行動済のまま)。1回のメインプロセスに1回使用可能。								
インバルネラブル	1	-	DR後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 受ける予定のダメージを0に変更する。								
トゥルーアイ	1	4	DR後	-	自身	自動	メインプロセス	
効果 :このスキルは「種別：刀」の武器を装備しているときのみ使用可能。ダメージ軽減を行う。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。あなたが受ける予定のダメージに-[武器の攻撃力÷2]する(スキルなどで攻撃力が上昇している場合は、それらを加えた後で÷2すること)。1回のメインプロセスに1回使用可能。								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	-	
効果： すでに使用した《インバルネラブル》の使用回数を1増やす。1シナリオに1回使用可能。								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動	-	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：20m」に変更する。1シーンにSL回まで使用可能。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動するわけではない。								
コールゴッド：イザナギ	3	6	効果	-	自身	自動	ラウンド	
効果：《セイクリッドダンス》の効果中のみ使用可能。あなたが行うダイスロールの直後に使用する。ダイスロールで振ったダイスのうち、SL個以下の任意の数のダイスを振り直せる。1ラウンドに1回使用可能。このスキルを取得した場合、他の《コールゴッド：～～》を取得できない。								
ラッシュ	1	6	効果	-	自身	効果	-	
効果： 騎乗状態の時のみ使用可能。白兵攻撃と同時に使用する事で、白兵攻撃のダメージに＋【移動力】する。								
ボルテクスアタック	1	-	効果	-	自身	自動	シナリオ	
効果 :このスキルはメインクラスがウォーリア、およびその上級クラスでないと使用できない。武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃を「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。1シナリオに1回使用可能。								
アタックチャージ	1	10	ムーブアクション	-	自身	自動	-	
効果 :ダメージ増加を行う。あなたは戦闘移動、または全力移動を行う。さらに、そのメインプロセスに行う白兵攻撃のダメージに+[SL*5]する。移動を行わなかった場合、この効果は適用しない。この効果はメインプロセスの終了まで持続する。								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容まではこの判定では分からない。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルのリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
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：±0」に変更する。								
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 刀の攻撃力+1								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :あなたが使用するHP回復、MP回復を行うスキル、アイテムの効果に+2するスキル。この効果はダイスロールを行わないHP回復、MP回復にも効果がある。このスキルを取得した場合、他の《フェイス：～～》を取得することはできない。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	ー	-	
効果： あなたの装備品の重量制限に＋５する。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大【MP】+CL。								

キャラクター名

アオイ・ミオ（葵 澪）

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
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 器用基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 精神基本値+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 幸運基本値+3								
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3SQ	直線(選択)	命中	-	
効果：このスキルは騎乗状態のナイトのみ使用可能。「対象：直線(選択)」に白兵攻撃を行う。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動するわけではない。1シナリオに1回使用可能。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン	
効果： あなたが所持している「種別：ポーション」のアイテムひとつを使用する。１シーンに１回使用可能。								
キャッチアウト	3	5	効果	視界	単体	自動	シナリオSL	
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係がない。この効果はシーン終了まで持続する。1シナリオにSL回使用可能。								
スティグマ	1	-	効果	-	自身	自動	シナリオ	
効果：判定を行った(スキルやフェイトによる振りなおしも終了した)あとで、使用する。その判定の達成値に+1Dする。このスキルの使用と同時にフェイトを1点消費すること。1シナリオに1回使用可能。								
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：								