イグナーツ・K(カイ)・ヴィルヘルム

- プレイヤー名

メインクラス	パラディン	Lv.1:	アコライト	レベル	16
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	男
称号クラス				年齢	30
種族	ヒューリン			境遇	傷病
出自騎士				目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	28	25	10	9	9	28	6
ボーナス	9	8	3	3	3	9	2
クラス修正	2	1	2	0	0	3	0
他修正						4	
能力値	11	9	5	3	3	16	2

HP	168
MP	148
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	死天使の戦鎚(エイゼンハマー・エインス・トーデスエンゲルス)	至近	-2	20				-2	
左手	セイントシールド		0	0	0	8	0	-3	0
頭部	ヴァルキリーヘルム				-4	8	2		
胴部	祝福の鎧				-2	13			-3
補助	スターポイントアーマー				-1	12			-1
装身具	豪傑の証		1			5			
	能力値		9	0	5	0	16	8	16
スキル	『『ッシヴ (ディバインアーム、 シャッシアタッウ、 フェイス、 アイアンフィスト、 マシンアーマー)		6	16		2	1		
その他	軍馬、黄金蛇のメダル、リムブースト・メタル					3	3		10
	総計(右)		14	36					
	総計(左)		16	16	-2	51	22	3	22
	総計(両)								m
	ダイス数		2+1d	2 d	2 d	, and the second			

	能力值	スキル	スの曲	合計	JJ.	イス	*\h
	能力順	ヘキル	COJIB		Ľ		· 女X
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	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

所护	寺品
冒険者セット	にく*2
バックパック	ハイMPポーション*5(予備)
軍馬『重量:12/15』	
┗転送石	眼鏡
┗転送石	趣味の道具
<b>L</b> ポーションホルダー	お守り
<b>└─</b> ハイMPポーション*5	おもち*3
<b>L</b> ハイHPポーション*5	理力符*4(全て光属性)
<b>└</b> 万能薬*5	
	ウェポンケース

最大重量:

61 所持金: 59756

預金・借金:

果実\*2

2114 2 4 2 4	
所护	寺品
冒険者セット	にく*2
バックパック	ハイMPポーション*5(予備)
軍馬『重量:12/15』	
<b>└</b> 転送石	眼鏡
<b>└</b> 転送石	趣味の道具
<b>L</b> ポーションホルダー	お守り
<b>└─</b> ハイMPポーション*5	
<b>L</b> ハイHPポーション*5	理力符*4(全て光属性)
<b>└</b> 万能薬*5	

**L**ショートソード

	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	ハーフブラッド	*	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:				ドゥアンの	【タフネス	【】を取得。	HP+5。		
	プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果:				対象が受け	ナる予定の	ダメージに	-[SLd]		
	ヒール	0	4	MA	20m	単体	魔術	-	
効果:				HP	を[3D+Cl	_*3]回復。			
	クイックヒール	0	5	イニシアチブ	_	自身	自動成功	1/S	
効果:				ヒールをイニ	ニシアチブ	で使用可能	能になる。		
	アフェクション	*	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/SN	
効果:				対象の受	けたダメ <sup>、</sup>	ージを0に	する。		
7.	ホーリーウェポン	5	4	MA	20m	単体	魔術	-	
効果:			シーン終っ	了まで、対象が	行う武器項	攻撃のダメ	ージに+[S	L*3]する。	,
	マニフィカート	0	6	MA	20m	単体	魔術	-	
効果:	前提:《ホーリ	ーウ:	ェポン》50	or《ホーリーワ	<b>7ード》</b> 5。	シーン終	了まで、対	象のMAで	行う命中判定に+1D。
アー	ムズマスタリー:打撃	0	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:				「種別:打	撃」武器の	の命中判定	に+1D。		
111	ディバインアーム	1	-	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:				「種別:打撃」	武器の命中	<b>申判定に+[</b>	SL+1]する	; .	
クリ	ルーセフィクション	0	3	MnA	_	自身	自動成功	-	
効果:	メインプロセスで行	う攻撃	<b>めダメー</b>	ジに+【精神】	する。対象	は「分類	: アンデッ	ド、妖魔、	魔獣、魔族」に限られる。
		$\Diamond$							
効果:									
	ソウルバスター	*	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1/SN	
効果:	自身がダメージを受けた	直後(	こ使用。受	けた【HPダメ	ージ】と同	りじだけの	【HPロス】	を与える	(最大で自身の最大HPまで)。
7	アイアンフィスト	0	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:			Г	種別:格闘」』	武器のダメ	ージに+	【精神】す	క.	
~	ペネトレイトブロウ	0	6	MA	武器	単体	命中判定	-	
効果:	「種別:格闘	」武智	器攻擊時、	対象に白兵攻撃	¥を行う。	対象の【物	物理防御力)	【魔法防	御力】を無視する。
,	マインドアデプト	0	_	パッシブ	_	自身	_	-	
効果:				自	身の【精神	‡】に+2。			

・名前の記述は"Ignaz·Kai·Wilhelm"

- ・武器の記述は "Eisenhammer eines Todesengels "
- ◆称号クラス:プロフェッサー
- ◆ゲッシュ【守護の誓い】

恩恵:

シーンに登場しているキャラクターを一人選択する。

そのシナリオの間、指定したキャラクターに対して《カバーリング》を行えるようになる。

このカバーリングはコストが0となり、メインプロセスで何度でも使用できる。

[恩恵]で指定したキャラクターが攻撃対象となった場合、必ずカバーを行わなければならない。

カバーを行えなくなる。

ヴィルヘルム家の三男に生まれる。 ヴィルヘルム家は、代々神聖ヴァンスター帝国に使える騎士の家系。

神聖皇帝ゼダンの宝物を一部預かっているとの噂があるが、定かではない。

ニキャラクター名 イグナーツ・K (カイ)	)・ヴィルヘルム	━━								
	所持	==' \								
   黄金蛇のメダル	7713	JUH .								
黄金蛇のメダル リムブースト・メタル										
耐瘴気マスク										

1	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	エナジーフロウ	5	特殊	DR直前	-	自身	自動成功	1/MP	
J	効果: 攻撃のダン	メージ	を+「消費	貴したMP*1(┧	最大[SL*5	]) 」する	。メインプ	ロセス終っ	 了まで効果有効。
	エナジースクイーズ	1	-	《エナジーフロウ》	-	自身	自動成功	SL/SN	
		エナジ	ーフロウ》	のダメージを	「消費した	EMP*2 (i	最大[SL*5]	)」に変化	上させる。
	インデュア	0	5	効果参照	-	自身	自動成功	1/MP	
	効果:		BSを受け	けた直後に使用	。その時に	こ受けたBS	をすべて回	]復する。	
	セルフヒーリング	*	-	MnA	-	自身	自動成功	1/SN	
	効果:			Н	Pを[CL*1	0]回復。			
		$\Diamond$							
	効果:								
	パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	SL/SN	
	効果:			攻撃のダメー	-ジに+【	精神基本值	直】する。		
	ワイドプロテクション	0	4	《プロテクション》	-	自身	自動成功	-	
	効果: 《	(プロラ	テクション	》と同時に使用	用し、効果	を「対象:	: 範囲(選抜	尺)」に変	更する。
	セルフサクリファイス	*	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/SN	
	効果:	対象	が受けるう	予定のダメージ	を0にし、	自身に同り	じだけのHP	ロスを受(	ける。
	ホーリーフィールド	0	15	ST	-	自身	自動成功	-	
	効果:	【物理	<b>浬防御力】</b>	と【魔法防御	カ】に+【	精神】する	ら。ラウント	終了まで	有効。
	ホーリーアタック	0	4	ST	-	自身	自動成功	-	
	効果:		セット	-アップで、自	身に《ホー	-リーウェ	ポン》を掛	ける。	
	ホーリーヒット	0	12	MA	-	自身	自動成功	-	
	効果:	Г₹	重別:打撃	」武器を用いて	て二回攻撃	を行う。	「対象:単位	<b>本※」とな</b>	る。
	ジャッジアタック	1	_	パッシブ	-	自身	_	-	
	効果:		「種	別:打撃」武器	器の命中判	定達成値は	[SL+2]	する。	
	シャインストライク	0	6	ST	_	自身	自動成功	-	
	効果:		ラウン	ド終了まで、i					
	グレイスフォース	2	10	判定直前	-	自身	自動成功	SL/S	
	効果:    「判定:自重	成功.	以外の魔					ドルの効果	とに+【精神】する。
	インペレイティブ	0	12	ST	-		自動成功	-	
	効果:			ミング:セット			モニつ使用で	ごきる。 	
	ハイパニッシャー	0	-	パッシブ		自身	-	-	
	効果:			<u> </u>	シャー》の	効果に+1	0する。 		
		$\Diamond$							
	効果:			.0					
	シールドブースト	2	-	パッシブ				-	
	効果: 			メージ軽減を				-	
	エフェクトエクステンド	1	-	効果参考	-		自動成功	SL/S	
	効果:	^		対象スキルの持	寺続を、シ □	ーン持続に	こ変更する。		
	*I.M.	$\Diamond$							
	効果:			DD##	75.75	334 /-L	<u> </u>		
	カバーリング	*	0	DR直後	至近		自動成功	-	
	効果:			行動を消	肖費せずに   <u>-</u> x			4 /C1	
		*	-	- 11.5 (%)			命中判定		(01)2
H	効果:この武器による武器攻撃の命中	判定に	+1Dし、更(	こ对象が妖魔・魔	1族・アンデ	ッドである	場合タメージ	ロールに+	(CL)Dする。1シナリオに1回使用可能。

☆ キャラクター名		──」  プレイヤー名		スキル名	SI	- コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ	
イグナーツ・K(カイ)	・ヴィルヘルム			バイタリティ		_					-		
					'		Ţ.	。 最大HP】を	+CLする	5.	1		
		エンラージリミッ	<b>⊢</b> ♦	· _	パッシブ	-	自身	_	-				
	所持												
				ヒストリー	С	) –	パッシブ	_	自身	_	-		
				効果:			歴.						
				ファーストエイド	* C	) –					-		
				効果:								 1に戻す。	
				イクイップリミッ	F C	) –	パッシブ	_	自身	_	_		
							、防具の重量				なる。		
				フェイス:アーケンラ	ーヴ C	) –	パッシブ	_	自身	_	-		
				効果:	1		命				1		
				トレーニング:器	用 C	) –	パッシブ	-	自身	_	-		
				効果:	'						1		
				トレーニング:精	神(C	) –	パッシブ	-	自身	_	_		
				効果:	•	•		【精神基本值					
				ネメシス		12							
				効果:	Γ	打擊」武器	装備時のみ。攻						
				トランプ	С	) –	自動成功	-	自身	判定直前	1/SN		
				効果:				吸集判定(					
				マシンアーマー	С	) –	パッシブ	-	自身	_	-		
				効果:			【物理防御						
				マシンリム	_ C	) –	パッシブ				-		
				効果:			【筋力】【						
				フックダウン	C	3	クリンナップ	ዖ –	自身	自動成功	1/S		
				効果:			「種別:ポー	-ション」	アイテムで	を使用する。			
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:				1			1		
				効果:				_					
				↓ 効果:									