キャラクター名
アンゼット

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	シーフ	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	14
種族	ヴァーナ（兎族）			**境遇**	出世
出自（効果）	英雄			**目標**	平和と安定

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	28	27	30	6	13	9	12
ボーナス	9	9	10	2	4	3	4
クラス修正	2	2	2	0	1	1	0
他修正							
能力値	11	11	12	2	5	4	4

HP	196
MP	96
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	魔剣フラガラッハ	至近	-1	29	0	0	0	-2	0
左手	ナイトシールドS1[耐スリップ]		0	0	0	24	7	-1	0
頭部	ミスリルヘルムS3[耐放心/耐毒/耐威圧]				-2	10	1		0
胴部	カオスアーマーS1[耐ノックバック]				-1	12	2		0
補助	女神の翼				1	5	2		2
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			11	0	12	0	4	17	16
スキル	アームズマスタリー：両手剣(命中：1D) / バタフライダンス(回避：1D)		1D		1D				
その他	ｱﾋﾞｯｸﾞ(不利判定：-3) ｾﾋﾞﾗ(ｸﾘﾃｨｶﾙ：-3) ﾊﾞﾙﾄｰﾁｬｰﾄﾞ(命：2) ﾌｧｲﾄｻﾌｨｱﾝﾄﾞ(攻：2) 無幻剣(ｸﾘﾃｨｶﾙ：1) 鎧：1 鎧高度修：1 盾：1		6	11		1	24	3	
総計(右)			16	40	10	52	40	17	18 m
総計(左)			17	11					
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
アクセサリー（眼鏡）	ドロップポーチ
戦士の環	冒険者セット
漆黒の星	
騎馬鎧	小型ハンマー
従者の手綱	くさび*5
異次元バッグ	キャップライト
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	ハイMPポーション*5
小道具入れ	EXMPポーション*5

現在重量：	34		
最大重量：	40	所持金：	44586
		預金・借金：	0

スキル名	**SL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**制限**	**メモ**
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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+1D[(SL)D]								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更、ダメージに+160(CL*10)								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでも使用でき、未行動時に使用しても行動済みにならない								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ3(SL)回	
効果： 《カバーリング》と同時使用。《カバーリング》の射程を20mに変更。移動はしない								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 【物防】+15(SL*3)。シーン終了まで持続								
ダイアナザーデイ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： HP回復を行う。【HP】を160(CL*10)点回復し、バッドステータスをすべて回復させる								
ホーミングヒット	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない								
アームズマスタリー：両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣使用	
効果： 「両手剣」の命中判定+1D								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1D								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージに+3D[(SL)D]								
スペシャライズ：両手剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣使用	
効果： 「両手剣」の命中達成値、与ダメージ+5(SL)								
マジックディフェンダー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《ディフェンダー》の効果を【物防】【魔防】に+15に変更								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 白兵攻撃のダメージに+11(【筋力】)。メインプロセス持続								
フルディフェンス	★	5	フリー	-	自身	自動成功	-	
効果： 《ディフェンダー》と同時使用。《ディフェンダー》をフリーアクションで使用可能。								

キャラクター設定
****
フルネーム　：アンゼット・ミルヴェスタ
設定　：両親は英雄と呼ばれるほどの高名な冒険者。（出自：英雄）
アンゼットも幼い頃より両親の手伝いをすることにより周囲から高い評価を受けていた。（境遇：出世）
のだが、（第1回で）こちらのアクロニアに来たことによりそれらの過去はほぼ意味を失った。
しかし、誰かを助けるために奮闘する両親の姿やその教えは生きている。
その為基本的には困ってる人を見捨てられない。
過激でワイルドな発言も多いが、中身はお人好しの理想主義者である。

行方不明となったリルフェリアとエリオットの捜索と奪還を目的としていたが、第4回で達成された。
直近の重大事項が解決したので、魔剣の主としてこの世界の平和と安定のため尽力することを目的とした。
（目的：奪還　→　平和と安定）

一人称：私（わたし）
二人称：呼び捨て
口調：常態語
備考：TPOによってさん付け、敬語にする

キャラクター名
アンゼット

プレイヤー名

所持品			
万能薬*2			
強心丹			
理力符：光*2			
理力符：闇*2			
ナイフS1[採取]			
ラウンドシールドS1[採取]			
ハットS1[採取]			
ローブS1[採取]			
背負い魔・ブースト(サーバント)			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣使用	
効果：「両手剣」のダメージ+5								
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【移動力】に+15(SL*3)								
インバルネラブル	★	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダメージを0に変更する								
水波斬	★	10	メジャー	20m	範囲（選択）	命中	-	
効果：白兵攻撃。<水>魔法ダメージ。								
パワーアーム	★	-	パッシブ	-	自身	-	両装備	
効果：両手武器を片手で装備できる。「装備部位」は変更されない								
ファイナルガード	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《インバルネラブル》使用回数を回復								
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】+9（SL*3）反映済み								
ラッシュ	★	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果：白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+【移動力】する								
ハイパーシールド	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：【魔防】+24(「盾」の【物防】)反映済み								
サジタリウス	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：騎乗中あらゆる判定の達成値に+5(SL+2)する								
コールサーバント	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：背負い魔・ブースト(サーバント『PSG』P195)取得。シーン終了時に失われる								
マスターテイマー	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シーン1(SL)回	
効果：《コールサーバント》と同時使用。セットアップで《コールサーバント》が使用可能								
ライドオン	1	5	《コールサーバント》	-	自身	自動成功	-	
効果：《コールサーバント》と同時使用。騎乗状態となり【移動力】に+5(SL*5)mする。マイナーでの解除・スリップ等の騎乗状態解除・サーバントロストまで持続								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：交渉・説得等の【精神】判定+1D								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力】基本値+3								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】基本値+3								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【敏捷】基本値+3								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【感知】基本値+3								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【精神】基本値+3								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【幸運】基本値+3								
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【行動値】+2								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】+16(CL)								

キャラクター名
アンゼット

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
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果： プリプレイで装備、あるいは携帯している武器か防具を1つ選択。武器ならば攻撃力+1。防具ならば【物防】か【魔防】に+1								
フックダウン	★	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回使用。								
スピードアタッカーⅠ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果： フェイト1点。【行動値】【移動力】+5。ラウンド終了まで。								
スピードアタッカーⅡ	★	-	フリー	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果： フェイト1点。エンゲージ封鎖。回避+1D。エンゲージ内に敵が存在する間持続。								
スピードアタッカーⅢ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： フェイト1点。武器攻撃と同時に使用。貫通ダメージに変更								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルリアクション【精神】判定+1D								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備重量制限+5								
イミューンウェイト	★	-	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（反映済み）								
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：								