

キャラクター名

プレイヤー名

ゴール=バイダー

メインクラス	バナレット	Lv.1:		レベル	43
サポートクラス	エクセレント	Lv.1:	カンナギ	性別	男
称号クラス				年齢	享年39歳
種族	レムレス			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	33	55	8	9	10	56	27	
ボーナス	11	18	2	3	3	18	9	
クラス修正	0	3	0	0	0	4	1	
他修正						3		
能力値	11	21	2	3	3	25	10	

HP	495
MP	281
フェイト	35

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1剣の女王の大剣	至近	-3	34		5	5		
左手	S1フェニックスメイジマッシャーシャドウエングレイブインパクトシールド	-				56	71		-1
頭部	S1フェニックスダークネスシャドウインパクトカーズドヘルム				-1	46	0		-1
胴部	召喚具：テストメント					54	32		
補助	ゴールドゴージャェット					46	44		-5
装身具	メダルオブオーナー								
能力値			21	0	2	0	25	5	16
スキル	スキル適用分					14	5		
その他	アイテム適用			45		5	3	2	154
総計(右)			18	79	1	226	185	7	163
総計(左)			21	45					
総計(両)									
ダイス数			5 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	3			3	+ 2 d	冒険者セット	王の石
トラップ解除	21			21	+ 2 d	生命の呪符	勇気ホイッスル*15
危険感知	3			3	+ 2 d	ボグシーチの料理	ポーションホルダー
エネミー識別	3			3	+ 2 d	戦士の環	グレートHPポーション*2
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	騎馬鎧	EXHPポーション*3
魔術判定					+ d	リムブースト・メタル	EXMPポーション*8
呪歌判定	25			25	+ 2 d	リムブースト・リフレクス	にく*12.
錬金術判定					+ d	黄金剣章	
						ミニホメロ	
						エポナブス	
						神馬の鞍	
現在重量： 66							
最大重量： 66		所持金： 55671					

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エレメンタルボディー	★	-	メイキング	-	自身	-		
効果：物理防御+5 筋力基本値-2								
バッシュ	5	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]								
セットアップ	★							
効果：								
屍山河の白羽扇効果2	1	フェイト3点	セットアップ	-	自身	自動		
効果：セットアッププロセスに3つスキルを使用可能								
剣の女王の鼓舞	1	50	セットアップ	視界	場面選択	自動		
効果：対象が行う種別「両手剣・短剣・長剣」の命中+3D、ダメージ+70ラウンド終了時まで継続								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限のあるスキルの使用回数を1増やす・ただし増やすことができるのは「シナリオ〜回」のスキルのみ使用可能								
スピードエイド	1	10	セットアップ	-	自身	自動		
効果：タイミング：メジャーアクションのヒーラースキルの同時に使用 セットアッププロセスでそのスキルが使用可能								
オイトメント	1	所持金100G	メジャー	至近	単体	知力		
効果：対象が行うあらゆる判定+1D クリティカル：所持金消費なし								
ダークネスロード	5	フェイト1点	セットアップ	-	自身	自動		
効果：シーン終了時まで物理防御 魔法防御 攻撃のダメージに +SL*2								
リバイバル	1	フェイト1点	セットアップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：シーン〜回スキルのスキル使用回数を1増やす								
ホームンクルス	1	フェイト1点以上	セットアップ		自身	自動	シーン1回	
効果：使用したフェイト1点ごとにMPをCL回復								
王の石	1		アイテム					
効果：								
マジカルリペア	1	5	セットアップ	至近	単体	自動	シナリオ1回	
効果：使用済みのレベルがCL以下のシナリオ制限回数があるアイテムの使用回数を1回増やす								
	1							
効果：								
イニシアチブ	★							
効果：								

コンスト時ディフェンダ1・2、カバリング、レイズチャーム、マジカルリペア取得

フェイト：48

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ヨルムンガンドフォース	1		イニシアチブ		自身	自動	シナリオ1	
効果：	CL*10 HP回復する							
	1							
効果：								
ムーブアクション	★							
効果：								
誇りの体現者	1		ムーブ		自身	自動	フェイト3点	
効果：	白兵攻撃の命中判定+1Dダメージ+CL*5 メインプロセス終了時まで							
	1							
効果：								
フリー	★							
効果：								
アーマースタイル：トパーズ	5	8	フリー		自身	自動		
効果：	シーン終了まで物防 魔防 +SL*5							
	1							
効果：								
マイナーアクション	★							
効果：								
ディフェンダー	5	3	マイナー		自身	自動		
効果：	シーン終了まで物理防御+SL*3							
フルディフェンス	1	5	フリー		自身	自動		
効果：	ディフェンダーをフリーアクションで使用							
マジックディフェンダー	1		パッシヴ		自身			
効果：	前提：ディフェンダー5 ディフェンダーで魔法防御も同値上昇							
イートザミート	1		マイナー		自身	自動		
効果：	肉を食べて回復した分だけメインプロセス中ダメージ上昇							
	1							
効果：								
メジャー	★							
効果：								
異才：WL:ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー		自身	自動		
効果：	パッシュによる武器攻撃を2回行う。2回目のMP消費なし2回目のダメージ+2D							
ソウルフード	1		メジャー	至近	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	対象が使用した「シナリオ～～回」のスキル使用回数1回増加							
スタンドバイ	1	フェイト1点	メジャー		自身	自動	シナリオ3回	
効果：	GMに直接疑問点を質問できる							
クウェリィ	1		メジャー			自動	シナリオSL回	
効果：	GMに直接疑問点を質問できる							
	1							
効果：								
判定直前	★							
効果：								
八重垣	1		判定直前		単体	自動	敵、シナリオ1回	
効果：	対象が行う命中判定前に使用。対象が行う攻撃を対象：単体に変更し対象をあなたに変更する							

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アンプロンプチュ	1	7	判定直前		自身	自動	シーン1回	
効果:	判定を呪歌判定で行う							
	1							
効果:								
リアクション	★							
効果:								
ディフレクション	3		リアクション		単体	命中判定		
効果:	あなたが対象の魔法・射撃スキルを対抗に勝利すると無効							
スタイル:ハウゲン	5	11	ディフレクション			自動		
効果:	ディフレクションと同時使用。同エンゲージの、キャラクターキャラクターに行われた攻撃すべて無効							
アーツ:ハウゲン	1		パッシヴ			自動		
効果:	ディフレクションディフレクションの効果を対象の行った攻撃に対して行えるよう変更							
	1							
効果:								
判定直後	★							
効果:								
ゴットシャード	1	フェイト1点	判定直後		自身	自動		
効果:	判定をクリティカルに変更6の数にかかわらずその後発生したDR+1D							
	1							
効果:								
DR前	★							
効果:								
ポイズンアップル	5	所持金60G	DR前	10m	単体	自動		
効果:	対象が行う攻撃DR直前に宣言DR+SL*3する							
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果:	対象にカバーをおこなう 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	シーンSL回	
効果:	カバーリングの効果範囲を20mに変更							
アラウンドカバー	3	4	カバーリング		自身	自動	シナリオSL回	
効果:	同エンゲージの任意の複数キャラクターにカバーリングを使用ダメージは1人分計算 自身が対象に取られている場合ダメージを倍にして計算							
守護者降臨	1	12	DR前	視界	単体	自動	ラウンド1回	
効果:	行動済でもカバーリングを行えばカバーリングを行っても行動済みにならないカバーリングをおこなえないパワー、スキル、アイテムなどにもカバーリングが行える							
	1							
効果:								
DR直後	1							
効果:								
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動	再装填,防御中1回	
効果:	物理ダメージを[武器攻撃力/2]軽減							
ワールドステイシス	1	フェイト1点	効果参照 (DR直後)	20m	範囲(選択)	自動	シナリオ1回	
効果:	前提条件:ダークネスロード5 対象にダメージ軽減を行う。対象へのダメージを-CL*5する							
インパネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果:	ダメージを0にする							
ファイナルガード	1	-	CLN	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果:	インパネラブルの使用回数+1							

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
メダルオブオーナー	1		アイテム					
効果：	DR直後ダメージを0にできる。0にした場合この装身具は破壊される							
アイアンハンド	1	1000G	効果参照	至近	単体	自動	シーン1回	
効果：	アイテムが使用不可もしくは破壊されたときコストを支払い打消す							
パーミエーション	1	-	DR直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ダメージを0に変更							
	1							
効果：								
戦闘不能	★							
効果：								
アライズ	1		戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	前提：テストメントグロウ5 戦闘不能を回復しHPをSL*20点にする。バットステータスを回復。行動済みとなる							
リポート	1	フェイト1点	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能を回復しHPを1点まで回復する。行動済みにならない							
ファミリアメモリー	1		戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ファミリアを得た場合消滅 戦闘不能時SL*10点のHPで復帰							
アンデットライフ	1	EP3消費	戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能を回復しHPを1にする。行動積みとなる							
レイズチャーム	1		戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	生命の呪符を所持している際使用可能戦闘不能時HP1Dで復帰する							
異才：WL：パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能を回復しSL*20点で復帰する。行動済みにならない							
	1							
効果：								
効果参照	1							
効果：								
バスポーン	1	10	効果参照	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	対象が死亡したときに死亡を打ち消し戦闘不能にする							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	カオリア・シナリオ1回	
効果：	武器攻撃と同時に使用。攻撃を「対象・単体」に変更ダメージ+CL*10							
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：	フェイトN点消費とあるスキルを使用時、1点につきMP10点消費することでフェイトの代わりにできる。ただし「分類：ロール」に使用不可							
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動	騎乗	
効果：	白兵攻撃時攻撃ダメージ+移動力する							
	1							
効果：								
パッシブ	★							
効果：								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果：	回避判定+1D							
イミュニティ：威圧	1		パッシブ					
効果：	選択したバットステータス無効 威圧選択							
アームズマスタリー：両手剣	1		パッシブ					
効果：	選択した武器種の命中判定+1D							

プレイヤー名

	所持品
--	-----

所持品

[illegible][illegible]

[illegible][illegible]