キャラクター名
ゴール＝ベイダー

プレイヤー名

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スドヘルム				-1	46	0		-1
胴部	召喚具：テスタメント					54	32		
補助	ゴールドゴージェット					46	44		-5
装身具	メダルオブオナー								
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)									m
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
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	21			21	+ 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					+ d
呪歌判定	25			25	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	王の石
生命の呪符	勇気のホイッスル＊15
ボグシーチの料理	ポーションホルダー
戦士の環	グレートHPポーション＊2
騎馬鎧	EXHPポーション＊3
リムブースト・メタル	EXMPポーション＊8
リムブースト・リフレクス	にく＊12.
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	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**
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：								
屍山血河の白羽扇効果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と同時に使用　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〜〜回のスキルのスキル使用回数を１増やす								
ホムンクルス	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、カバーリング、レイズチャーム、マジカルリペア取得

フェイト：48

キャラクター名
ゴール＝ベイダー

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
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：	バ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	自装備、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							

キャラクター名
ゴール＝ベイダー

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
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：ホウゲン	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：ホウゲン	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	両装備,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							
インバネラブル	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：	インバネラブルの使用回数＋１							

キャラクター名
ゴール＝ベイダー

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
メダルオブオナー	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とを支払い打消す								
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：テスタメントグロウ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								
リブート	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ー	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：								
パスドポーン	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	ウォーリア・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								

キャラクター名
ゴール＝ベイダー

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
テスタメントグロウ	5		パッシブ					
効果：	アーマーオブアギオス　で取得した防具の物理防御、魔法防御＋ＳＬ＊２							
スタンドタフ	1		パッシブ				騎乗	
効果：	スリップを受けない							
エングブレイド	2		パッシブ					
効果：	プリプレイ時にＥＰをＳＬ＊３＋１点取得							
オートガード	3		パッシブ					
効果：	物理防御＋SL*2　魔法防御＋SL							
ハイパーシールド	1		パッシブ				盾装備	
効果：	装備している盾の魔法防御力に＋盾物理防御力する							
ライディング	1		パッシブ				騎乗	
効果：	あらゆる、命中・回避判定＋１Ｄ							
パワーアーム	1		パッシブ					
効果：	装備部位：両の武器を片手で装備可能							
パーフェクトシールド	1		パッシブ					
効果：	盾の物理防御＋ＳＬ＊３　ハイパーシールド取得時魔法防御＋ＳＬ＊３							
金剛不壊	1		パッシブ					
効果	:魔法・対抗属性・スキル・アイテムの効果による魔法防御・防御力を減少あるいは０とみなすダメージを受けた場合物理防御　魔法防御をそのまま適用しダメージ計算する							
異才：WLアームズロジック：両手剣	1		パッシブ					
効果：	選択した武器の命中判定＋１Ｄ							
	1							
効果：								
アイテム	★							
効果：								
アーマーオブアギオス	1		アイテム					
効果：	召喚具：テスタメントを取得							
パラディオンⅠ	1	フェイト1点	効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果：	DR直後使用ダメージ-5							
パラディオンⅠⅠ	1	フェイト1点	効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果：	カバーリングと同時に使用、一度の攻撃で複数回攻撃する攻撃やカバーをおこなえない攻撃に対してカバーリングを使用できる							
アースノゥリッジ	1		パッシブ		自身	自動		
効果：	使用条件：アーシアンのスキルを取得できる							
バイタリティー	1		パッシブ					
効果：	最大HP＋CLする							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：	装備しているアイテムの重量制限を＋５する							
エリアサーチ	1		パッシブ					
効果：	警戒行動を行うことが可能になる							
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	携帯品の重量が基本筋力＊２となる							
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：	危険感知の判定＋１Ｄ							
サクセクション：盾	1		パッシブ					
効果：	魔法防御＋１							

キャラクター名
ゴール＝ベイダー

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
スティグマ	1	フェイト1点	効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 判定後使用、その判定に＋１Dする								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果： 精神基本能力値＋3								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果： 筋力基本能力値＋３								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知＋１D								
フェザー	1	6	効果参照		自身	魔術判定	シーン1回	
効果 :落下によるDR直後に使用。落下のダメージを０に変更する。騎乗状態・同乗状態の際スリップを受けた際にも使用可能　クリティカル時：コスト０								
フックダウン	1	3	クリーンナップ		自身	自動	シーン1回	
効果： 種別：ポーションのアイテムを１個使用								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果： スキルに対するリアクション＋１Dする								
ホムンクルス	1	フェイトN点	セットアップ		自身	自動	シーン1回	
効果： フェイト使用上限までコスト								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果： 物理防御＋２　魔法防御＋１								
マシンリム	1		パッシブ					
効果： 基本筋力・基本器用・基本敏捷に＋１								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ解除判定＋１D								
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	自身	自動	シナリオSL回	
効果： 対象が「タイミング：メジャーアクション」でおこなう攻撃のリアクション判定＋２D								
ホーム：アヴェルシア	1		パッシブ					
効果： 基本筋力・基本感知・基本精神を＋１								
フェイバリットフィールド：騎乗	1		パッシブ					
効果： 選択状態のばあい、防御力・魔法防御力＋１								
アプレンティス	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果： とどめの一撃を受けても死亡にならない								
フォーリナー	1		判定直後		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 幸運判定のダイスをすべて振りなおす								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								