キャラクター名
アンジェリク・アングラード

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**		**レベル**	15
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	21
種族	ネヴァーフ			**境遇**	没落
出自（効果）	騎士			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	30	8	8	7	27	6
ボーナス	10	10	2	2	2	9	2
クラス修正	2	2	1	0	0	2	1
他修正							
能力値	12	12	3	2	2	11	3

HP	172
MP	124
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	スピリットバスター	至近	-2	23	0	0	0	-2	0
左手	クマーラの盾		0	0	0	39	49	-1	0
頭部									
胴部									
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	バトルグリップ								
能力値			12	0	3	0	11	5	17
スキル	アダマント、サバイブ、アンブレイカブルボディ、アックスアデプト、フェイス：ガランアイン、シールドストライク、アンチドジック		6	26		35	21		
その他	バトルグリップ、リムブースト：メタル、クマーラの盾		-3	15		2	2		
総計(右)			13	64	2	83	84	2	16 m
総計(左)			15	41					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	
冒険者セット	
バックパック	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション*2	
MPポーション*2	
毒消し*3	
ハイHPポーション*2	
火酒*3	
リムブースト：メタル	

現在重量：	17		
最大重量：	65	所持金：	79505
		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
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	作成時に物理防御力+3							
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]							
アームズマスタリー：斧	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	斧装備時命中判定+1D							
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功		
効果：	対象にカバーを行う　行動済にならず行動済でも使用できる							
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	3/シーン	
効果：	《カバーリング》の射程を20mに変更する							
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	盾装備時ダメージに+[盾の重量]							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	武器攻撃と同時に使用　ダメージに+[CL×10]							
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果：	物理ダメージ-15							
シールドストライク	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	盾装備時命中+3　ダメージ+6							
	1							
効果：								
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物防+15　魔防+5							
アンブレイカブルボディ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物防、魔防に+CL							
テクニカルガード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	盾の物防+[CL]							
	1							
効果：								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[装備部位：両]の武器を片手で持てる							

《カバーリング》《カバームーブ》で味方を守りつつ《バッシュ》で攻撃します。
MPが不安ですが其処はご愛嬌ということで。
《シールドストライク》《シールドスラム》で固定値を上げていく予定。

キルトの一族に仕えていた騎士の一家の娘。
キルト誘拐の濡れ衣を着せられ位を剥奪、お家御取潰しとなり両親は絶望のあまり狂死。
自身は獣のような生活を強いられることになり、言葉も人の心も忘れ去る寸前だった。
たまたま流れ着いた教会でアルシェに叩きのめされ沈静化、その後家族の家で暮らし始めるが
アルシェ以外には心を開こうとはせず、今までの生活のせいか言葉も話せず今一つなじめずにいた。
しかし再びキルトと出会えたことで言葉と人間らしさを取り戻し、キルトに身命をささげることを誓っている。

性格は真面目一辺倒、頭も固いため恩人であるアルシェ達ともそりが合わないことも多々。
しかし彼女たちの世話にならなければ生活も主の世話もままならないことも確かな上、
アルシェには借金までしているため頭を悩ませながらもまとめ役を務めようと努力はしている。
但しキルトの健全な成長に望ましくないものは全力で排除することも抜剣することも辞さない。
趣味は武具の手入れと修練。暇さえあれば剣を磨いたり素振りをしてたりする。

キルトが攫われ、またも主を失ったことで再び絶望の底へと叩き落される。
騎士としての役割すら果たせなかった己と、主犯の「魔女の晩餐」に尋常でないほどの殺意を抱いている。
結果騎士へのこだわりを捨て、かつて最悪の時期に掴んだ生存本能と凶暴性をもう一度手に入れた。

礼儀作法、立ち居振る舞い、考え方などは非の打ちどころがないほど高貴な騎士のものだが、

キャラクター名
アンジェリク・アングラード

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
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	盾の魔防に+[盾の物防]							
アラウンドカバー	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	同じエンゲージの任意の複数の対象にカバーを行える							
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージに+[武器の重量]							
グランディア	5	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージに+[SL]D　シーン持続							
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	被ダメージを0にする							
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	盾の物防に+[SL×3]							
フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	武器攻撃と同時に使用　ダメージに+【筋力基本値】							
スティールクラッド	2	3	《アイアンクラッド》	-	自身	自動成功		
効果：	効果に+8　魔法にも適用							
アグランダイズ	1	5	《グランディア》	-	自身	自動成功		
効果：	命中判定+1D　ダメージ+3							
	1							
効果：								
アックスアデプト	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	斧のダメージに+5							
アックスマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	斧の命中+3							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	所持可能重量を【筋力】×2に変更する							
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+2							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	ハイMPポーション×2を取得							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果：	[種別：ポーション]のアイテムを一つ使用する							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物防+2　魔防+1							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大MPに＋CL							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用基本値】に+3							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神基本値】に+3							
パラディオンⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	DR直後、フェイト1点消費してダメージ-5							
パラディオンⅡ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	《カバーリング》と同時に使用。連続攻撃やカバー禁止の攻撃に対してもカバーできる							

キャラクター名

アンジェリク・アングラード

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
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力、器用、敏捷の基本値に+1								
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3sq	直線(選択)	命中	1/シナリオ	
効果： 対象に白兵攻撃を行う								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】に+3								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 武器のダメージ+1								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： フェイト1点消費　振り終わった判定に+1D								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								