キャラクター名
キアラン=レヴェリッジ

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**	28
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	ヒューリン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	騎士			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	43	27	25	12	24	25	15
ボーナス	14	9	8	4	8	8	5
クラス修正	3	2	1	0	0	2	0
他修正							
能力値	17	11	9	4	8	10	5

HP	314
MP	201
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	草薙剣[25/片/17]	至近	-1	26					
左手	クマーラの盾[13/片/12]			10		15	10	-1	
頭部	曙光の兜[28/10/15]				-2	15	5		-2
胴部	ナイトアーマー[27/15/27]				-2	27	13		
補助	パワーアシスト[28/10/5]			10	-3	5	3		
装身具	修羅の鞘		1	1					
能力値			11	0	9	0	10	17	22
スキル			-3	14		18	13	12	2
その他									
総計(右)			8	51	2	80	54	28	22 m
総計(左)			9	35					
総計(両)									
ダイス数			3 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
天竜	
冒険者セット	
ポーション系	

現在重量： 0		
最大重量： 85	所持金： -1147000	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
バッシュ	★	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]								
＊＊＊	★							
効果：								
アクアスタンス	○	5	セットアップ	—	自身	自動成功	—	
効果： 遊泳状態によるペナなし。遊泳状態でなくても遊泳条件のスキルを使用可能。シーン終了まで。								
プレパレイション	○	6	セットアップ	—	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ1回	
効果： セットアップのスキルを2つ使用。同じスキルは使えず、片方は必ずバートルのスキルであること。								
ボディドライブ	○	3	セットアップ	—	自身	自動成功	—	
効果： 騎乗状態でもなくても騎乗状態のスキルを適用、使用可能。シーン終了まで。								
＊＊＊	★							
効果：								
ライドチャージ	5	5	ムーブ	—	自身	自動成功	騎乗	
効果： 戦闘移動を行う。行った場合、白兵攻撃のダメ+SLD。メインプロセス終了まで。								
＊＊＊	★							
効果：								
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+【筋力】。メインプロセス終了まで。								
スキップジャック	5	7	マイナー	—	自身	自動成功	遊泳	
効果： 武器攻撃の命中+1D、ダメ+SL*4。ラウンド終了まで。								
シャークバイト	○	5	《ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ》	—	自身	自動成功	—	
効果：《ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ》5で取得可能。《ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ》と同時に使用、武器攻撃のダメが<水>属性魔法ダメとなり、1点でも通れば[スタン]をあたえる。メインプロセス終了まで。								
＊＊＊	★							
効果：								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中	—	
効果： 武器攻撃。そのダメに+SLD。クリティカルダイスロール増加。								
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。ダメに+【移動力】								

PCキアラン
物心ついた時には、育ての親のもとにおり、両親の顔を知らない。
育ての親は海岸沿いのある村の宿屋の女主人とその旦那。快活で気前のよい肝っ玉母さん。
旦那は騎士でほとんど家に帰らないが、仲のよい夫婦。
村の教会に勤める神官にフェルティが拾われてきて、友人となる。
それいらいの付き合い。PLと同じおささなじみせってーである。
フェルティが冒険者になるって言ったから自分もなった。

キャラクター名

キアラン=レヴェリッジ

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
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗、メインプロセス1回。	
効果：自身のメジャー終了後、さらにメジャーとして特殊攻撃。命中は【器用】判定+1D、ダメはSLD+CL*3								
トライヒット	○	15	メジャー	—	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：白兵攻撃を3回行う。メジャーのスキルやパワーは使用不可。対象：単体※となる。同じ対象でも別の対象でも可能。								
ボルテクスアタック	○	—	効果参照	—	自身	自動成功	カーリア、シナリオ1回。	
効果：武器攻撃と同時。「対象：単体※」に変更しダメに+CL*10								
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定	シーン1回	
効果 :対象に武器攻撃。対象のレベルがCL+SL以下のモブエネミーを戦闘不能あるいは死亡させる。それ以外は通常通りのダメ。クリティカルダイスロール増加。								
＊＊＊	★							
効果：								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	—	自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃のダメージ+SL*2D								
＊＊＊	★							
効果：								
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：対象をカバー。行動済みでもカバー可能、カバーを行っ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》	—(20m)	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバーリング》の射程を20mに変更する。移動はしない。								
アラウンドカバー	3	4	《カバーリング》	—	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :同じエンゲージ内の任意の複数キャラに《カバーリング》。同じ攻撃の対象に自身も含まれていた場合、最終的なHPダメを2倍にして受ける。								
スペシャルカバー	5	6	効果参照	—	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：カバー直前。カバーによるダメを-SL*5								
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：受けるダメージを0に変更する。								
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：使用済み《インバルネラブル》の使用回数を1回復する。								
＊＊＊	★							
効果：								
オートガード	3	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：【物防】+SL*2【魔防】+SL								
ハードマッスル	3	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：【物防】+SL*3								
レジストエレメンタル	3	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：【魔防】+SL*3								
ダイビング	5	—	パッシブ	—	自身	—	遊泳	
効果：【物防】【魔防】+SL*2								
	★							
効果：								
アームズマスタリー：刀	○	—	パッシブ	—	自身	—	刀	
効果：命中+1D								
ライディング	○	—	パッシブ	—	自身	—	騎乗	
効果：あらゆる命中判定と回避判定に+1D								
ライドマスター	○	—	パッシブ	—	自身	—	騎乗	
効果：《ライドチャージ》5で取得可能。《ライチャージ》を使用した武器攻撃の命中判定に+1D								

キャラクター名
キアラン=レヴェリッジ

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
バタフライダンス	○	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果： 回避判定に+1D								
ライドマニューバ	○	—	パッシブ	—	自身	—	騎乗	
効果： 《ライトニングライド》5で取得可能。回避判定+1D								
	★							
効果：								
フォアストール	5	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果： 【行動値】+SL*2								
ライトニングライド	5	—	パッシブ	—	自身	—	騎乗	
効果： 【行動値】【移動力】+SL*2+2								
	★							
効果：								
シールドスラム	○	—	パッシブ	—	自身	—	盾	
効果： 白兵攻撃のダメ+装備している盾の重量								
	★							
効果：								
スタンドタフ	○	—	パッシブ	—	自身	—	騎乗	
効果： [スリップ]を受けない。								
スピリット・オブ・サムライ	2	—	アイテム	—	自身	—	—	
効果： 刀をSL個取得する。自身のみ装備、使用可能。								
コンパニオン	1	—	アイテム	—	自身	—	—	
効果： バートル専用の乗物を1個取得する。自身のみ騎乗可能。								
＊＊＊	★							
効果：								
ブロウストライカーⅠ	1	—	イニシアチブ	—	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： フェイト1点で使用済み《スラッシュブロウ》の使用回数を1回復								
パラディオンⅠ	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	ウォーリア	
効果： あなたが受けるDR直後、フェイト1点を消費してそのダメを5点軽減する								
パラディオンⅡ	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：《カバーリング》。フェイト1点を消費して、1回のメジャーアクションでの複数回攻撃やカバー不可のスキルにも《カバーリング》を行える								
	★							
効果：								
サクセション	1	—	アイテム	—	効果参照	—	—	
効果： プリプレイに装備あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択。武器なら攻撃力+1、防具なら【物防】か【魔防】に+1								
スティグマ	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 振りなおし含む判定後、フェイト1点を消費して判定の達成値に+1D								
フックダウン	1	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個使用する								
アスレチック	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D								
サーチリスク	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果： 危機感知の判定に+1D								
シックスセンス	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える								

キャラクター名
キアラン=レヴェリッジ

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
ブレイクフォール	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	—	
効果：	落下によるダメージに-1D							
アプレンティス	1	—	戦闘不能	—	自身	自動成功	シナリ1回。	
効果：	とどめの一撃を受けても死亡しない。シーン終了まで。							
	★							
効果：								
インテンション	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	【最大MP】に+CL。《バイタリティ》と同時取得不可。							
エンラージリミット	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	携帯品の重量制限が【筋力基本値】*2になる							
イクイップリミット	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5							
イミューンウェイト	1	—	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、±0に変更する							
フェイス：ダグデモア	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	【行動値】+2。ほかのフェイスと同時取得不可。							
フライトマニューバー	1	—	パッシブ	—	自身	—	飛行	
効果：	回避判定の達成値+1							
ホースマンシップ	1	—	パッシブ	—	自身	—	騎乗	
効果：	回避判定の達成値+1							
マシンアーマー	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	【物防】+2、【魔防+1】							
マシンリム	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】+1							
フェイバリットフィールド：騎乗	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	選択した状態の時、【物防】【魔防】+1。ほかの《フェイバリットフィールド》と同時取得不可。							
ゴッデスブレス：武器攻撃	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	選択した攻撃のダメ+2							
ダークストーク	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	[暗闇]による移動ペナ無効							
トレーニング：筋力	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	言							
トレーニング：器用	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	わ							
トレーニング：敏捷	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	ず							
トレーニング：知力	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	も							
トレーニング：感知	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	が							
トレーニング：精神	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	な							
トレーニング：幸運	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：	☆							