キャラクター名
“天の眼”アロイス

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	19
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	26
種族	ドゥアン（天翼族）			**境遇**	平凡
出自（効果）	族長（王侯貴族）			**目標**	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	30	15	27	18	18	7
ボーナス	6	10	5	9	6	6	2
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	2	3			2	1	
能力値	11	15	7	9	8	8	2

HP	221
MP	134
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	デュエルナックルS1[戦技]	至近	2	14	0	0	0	3	0
左手	AC：命中+1								
頭部	ギアヘルムS1[器用]		2			7	1		
胴部	千眼の衣S1[対滑]		2			9			
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	求道者の腰帯			7					
能力値			15	0	7	0	8	15	16
スキル	命中[武器]+-5]攻撃[鋼撃9, 殺ﾞｸﾞｳ11, ﾌｪｲﾝﾄ2, 戦王飾2]物防[硬盾3, 黄金蛇1]魔防[黄金蛇1]行動[戦王飾2]		3	24		4	1	2	
その他	命中[AM1D, AGﾞｲﾝ1D(,ｳｲﾝ-1D,)貫ﾌｧﾝ2]回避[鋼ﾌｧｲﾄ-1]攻撃[鋼飾2D(,ｳｲﾝ5+15,ｽﾀﾝ11,ﾋﾞﾙﾄﾞ上20)]		2D(+1D+2)	2D(+46)	(-1)				
総計(右)			24	45	7	22	10	20	16
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			4 d	4 d	2 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	15			15	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	15			15	+ d

所持品	
黄金蛇のメダル	
戦王の武器飾り	
盟友の証	

現在重量：	1		
最大重量：	19	所持金： 1000000	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
ウィング	★							
効果：								
	◇							
効果：								
ファインドアウト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：隠密状態キャラクターがシーンに登場していることに気づくことができる（名前や場所は分からないが人数は分かる）。隠密キャラクター発見判定に成功した場合、対象は［放心］を受ける。								
看破能力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 隠密キャラクターを攻撃やスキルの対象に選択できる。対象となった隠密キャラクターは即座に隠密状態が解除される。								
アームズマスタリー：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択武器命中判定+1D								
アームズロジック：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択武器命中判定+1D								
ウェポンルーラー	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器使用命中判定+[SL+1]								
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器攻撃与ダメ+精神								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃与ダメ+筋力								
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大HP+[SL×5]								
ハードマッスル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 物防+[SL×3]								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 知力判定達成値+[SL×2]								
エリュダイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 知力判定ダイス増一般スキル効果+1Dを+2Dに変更								
	◇							
効果：								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： エネミー識別セットアップ使用化								

GL4
《ギルドシンボル》1:パッシブ。ギルドシンボルアイテム携帯キャラがシーンに登場している間、全ギルメンが行う攻撃与ダメ+2D
《突撃部隊》1:パッシブ。全ギルメンの武器・魔法攻撃与ダメ＋３。
《陣形》1:セットアップ。全ギルメンは戦闘移動を行える。シナリオ３回使用可能。
《再行動》1:全シーン登場キャラ行動済時に使用。ギルメン全員は未行動になる。

キャラクター名
“天の眼”アロイス

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
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	対象場面（選択）、射程視界の全対象にエネミー識別可。判定は1回のみ行う							
ウィークポイント	3	8	セットアップ	20m	SL体	知力	-	
効果：	識別成功対象に有効。対象が行うリアクション-1D。ラウンド持続。Crt時コスト0							
バイタルパート	★	5	《ウィークポイント》	-	自身	自動成功	-	
効果：	《ウィークポイント》と同時使用。その効果を「リアクション-1Dし、対象への与ダメに+1Dする」変更							
ウォークライ	5	6	セットアップ	至近	範囲（選択）	自動成功	-	
効果：	対象が行う武器攻撃与ダメ+[SL×3]。ラウンド持続							
	◇							
効果：								
ドゥアン：天翼族	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	飛行状態になる。シーン終了まで持続する							
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	マイナースキル同時使用によりムーブ使用化。メインプロセス時に同スキル使用は不可							
	◇							
効果：								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	自身の白兵攻撃のダメージに＋【筋力】する。メインプロセス持続。							
ビルドアップフォース	5	5	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	武器攻撃与ダメ+20。効果重複。武器攻撃DR行うかシーン終了まで持続							
セルフヒーリング	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	HPを[CL×10]回復							
	◇							
効果：								
ペネトレイトブロウ	★	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘使用	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のDRでは対象の物防・魔防を0と見なしてダメ算出。Crt時ダイス増							
トリプルブロウ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	格闘使用、シナリオ1回	
効果：	単体※に白兵攻撃を3回行う。メジャースキル・パワー使用不可。同対象でも別々対象でも可。Crt時ダイス増							
	◇							
効果：								
ワンツーブロウ	5	3	判定直前	-	自身	自動成功	格闘使用、シーンSL回	
効果：	白兵攻撃の命中判定直前に使用し、その判定+1D							
アドバイス	1		判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ[SL+1]回	
効果：	判定に+1D。自身を対象選択不可							
バトルコンプリート	1	7	判定直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	攻撃の命中判定の直後に使用し、ダイス数変更無しで振り直す							
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：	武器攻撃と同時使用。その攻撃を「対象：単体※」にし、与ダメ+[CL×10]							
トリビアリスト	★	5	効果参照		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定を知力で代用判定							
ディフェンスライン	★	15	リアクション	視界	単体	命中	双装備	
効果：	対武器攻撃リアクションを装備武器使用命中判定で行う							
インデュア	★	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：	自身の被BS直後に使用し、その時に受けた全BS回復							

キャラクター名

“天の眼”アロイス

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
ソウルバスター	★	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 攻撃ダメージを受けた直後に使用。その被HPダメと同値のHPロス（最大自身の最大HP）を、攻撃を行った対象に与える								
	◇							
効果：								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 使用済《ボルテクスアタック》使用回数1増								
ルーラーオブスカイ	★	-	クリンナップ	シーン	画面（選択）	自動成功	-	
効果 :クリンナップ。シーン内の、戦闘不能状態の場面（選択）を対象とする。対象は次ラウンドのクリンナッププロセスで戦闘不能から回復し【ＨＰ】を【最大ＨＰ】まで回復する。								
	◇							
効果：								
パーフェクトボディ	5	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 戦闘不能を回復し、HPを[SL×20]にする。未行動だった場合は行動済にはならない								
	1							
効果：								
メタルマッスル	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器攻撃与ダメ+2D								
ヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
フェイス：グランアイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃与ダメ+2								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別+1D								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
トレーニング：感知	★							
効果：								
オンスロート	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
バトルマニア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： CLIMAX時、自身が行うエンゲージ中キャラへの攻撃命中判定+2、リアクション-1								
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
ブラフ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								

キャラクター名
“天の眼”アロイス

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
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
得意分野：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
戦いの序曲	★		セットアップ					
効果：	セットアップスキルをふたつ使用できる（同スキル連続使用は不可）。							
集団統率	3	-	セットアップ	シーン	場面（選択）	自動成功	-	
効果：	シーン内の場面（選択）のモブエネミー行動値+[SL×5]。ラウンド持続。							
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：								