キャラクター名: アンナリーゼ・フォン・ルミナステラ

プレイヤー名:

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	プリーチャー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	妖魔			**境遇**	傷病
出自 **(効果)**	始祖の子			**目標**	運命

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	41	32	9	9	8	32	9
ボーナス	13	10	3	3	2	10	3
クラス修正	4	3	0	0	1	0	0
他修正	3						-1
能力値	20	13	3	3	3	10	2

HP	241
MP	151
フェイト	15

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ザッヘル・レジーナ	至近	-1	35	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	狂牙の兜S1				-1	10			-2
胴部	狂撃の鎧S1					10			
補助	狂撃の籠手S1					4			
装身具	狂撃の角								
能力値			13	0	3	0	10	6	25
スキル				46		2	1		2
その他			1	10	-2	1		5	3
総計(右)			13	91	0	27	11	9	28 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			8 d	13 d	2 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	13			13	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
＜アイテム＞	＜アームズクリスタル＞
召喚具:ユニコーン	対抗:威圧のクリスタル
小道具入れ	対抗:スリップのクリスタル
□戦士の輪	筋力のクリスタル
□狂戦士の鎖	
□戦王の武器飾り	
邪眼の宝珠	
＜ポーション＞	
ハイMPポーション	
＜食糧＞	
肉	

現在重量： 32

最大重量： 41

所持金： 5354

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**
ミステリアスブラッド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力基本値】+4、【知力基本値】-1							
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：	武器攻撃ダメージ+[SL]D							
AM:両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣	
効果：	武器使用命中判定+1D							
ライフブースト	3	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	HP回復の対象になった直後。効果+[SL×5]							
イートザミート	★	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	メインプロセス終了まで、武器攻撃ダメージ+[にくの効果で回復した【HP】]。最大【HP】を超えた回復分は含まない							
シンクロナイズ	★	4	セットアップ	20m	単体	自動成功	ギルド所属	
効果：	対象と自身の【行動値】を高い方に変更							
ハードワイヤード:筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力】+2【幸運】-1							
ハーデンボディ	★	5	DR直後	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：	ダメージ-【筋力】							
オーソリティ：アエマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ[SL]回	
効果：	HP、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーと同時使用。効果+3D							
ブレイブソウル	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	未行動、行動済に関わらず、メインプロセスを行う。このメインプロセス終了時、HPが0になる							
コールスレイプニル	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	シーン終了まで、「種別:乗物/召喚具」を取得							
バーサーク	2	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃ダメージ+[SL×3]。リアクション判定-1D							
ソウルヒート	3	3	バーサーク	-	自身	自動成功		
効果：	[狂戦士化(SL+1)]を受ける							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	メインプロセス終了まで、白兵攻撃ダメージ+【筋力】							
フリンジスイング	★	-	パッシブ	-	自身	-	狂戦士化	
効果：	白兵攻撃命中判定+1D							

始祖の血筋を引き継ぐ貴族、ルミナステラ家の長女として生まれた。数多の妖魔を葬ってきた両親のように騎士となる事を望まれたが、幼い頃に報復として妖魔に襲われ右腕を失ってしまう。騎士として活動するのは絶望的かと思われたが、義手を装着し、産まれながらの才能と弛まぬ努力により騎士となった。世間知らずなところもあるが、騎士及び貴族としての誇りや責任感(ノブレス・オブリージュ)はしっかりと持っている。が、戦闘の際にはついテンションが上がってしまい、困った性癖が出てしまうこともしばしば。愛剣のザッヘル・レジーナは両親が救国の褒美としてアエマより賜ったもので、幼い彼女の養生の手助けとなった

★ザッヘル・レジーナ（レディアントクレイモア）
継承:救済(HP回復+3)
伝承:転生(HP1で復活、行動済にならない)
呪詛:重圧(敏捷達成値-2)

キャラクター名

アンナリーゼ・フォン・ルミナステラ

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
ライフドレイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器攻撃で1点でもダメージを与えた場合、【HP】を5点回復								
ブルータルライフ	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	狂戦士化	
効果：【HP】を[SL×3]点回復。ラウンド進行中しか使用できない								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。2回目のダメージ+2D。同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象:単体※」となる								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	スマッシュ	
効果：武器攻撃ダメージ+【筋力】								
AL:両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣	
効果：武器使用命中判定+1D								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング:マイナー」のスキルを同時に使用する								
ブラッドヒート	5	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：[SL×5]点以下の任意の【HP】を消費。メインプロセス終了まで、武器攻撃ダメージ+【消費HP】+5								
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《バーサーク》の効果中、武器使用命中判定+1D								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果：命中判定Cri時、対象の防御を0とみなす								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：武器攻撃同時。対象:単体※に変更し、ダメージ+[CL×10]								
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：《ボルテクスアタック》復活								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器攻撃ダメージ+[SL×4]								
ドラゴンフレッシュ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：HP回復の対象になった直後。効果+[CL×5]								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：戦闘不能から回復し、HPを[SL×20]にする。行動済にならない								
クリムゾンミスト	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：戦闘不能から回復し、HPを1にする。行動済になる								
フリンジゾーン	★	-	パッシブ	-	自身	-	狂戦士化	
効果：白兵攻撃の命中判定Cri時、ダメージ+2D								
戦鬼	★	F3	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：《バッシュ》による武器攻撃を3回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象:単体※」となる								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】判定+1D								
ホーム:アヴェルシア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力基本値】【感知基本値】【精神基本値】+1								
フェイス:アエマ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：HP、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果+2								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力、器用、俊敏基本値】+1								
トレーニング:筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力基本値】+3								

キャラクター名	プレイヤー名
アンナリーゼ・フォン・ルミナステラ	

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
トレーニング:器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用基本値】+3							
トレーニング:精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神基本値】+3							
セカンドライフ	★	F1	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能になるスキルを使用した直後に使用。戦闘不能から回復し、HPを1にする。行動済になる							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大HP】+[CL]							
グリルミート	★	1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	「にく」と同時に使用。効果+1D							
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：	【器用:10】に成功した場合、戦闘不能者を【HP】1で復活。対象は行動済となる							
バトルマニア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	クライマックスフェイズ時、白兵攻撃命中+2、リアクション-1							
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	プリプレイに装備又は携帯している武器か防具を選び、武器なら攻撃力+1、防具なら【物防】か【魔防】+1							
トレーニング:幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【幸運基本値】+3							
スティグマ	★	F1	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	判定終了後、判定達成値+1D							
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【物防】+2【魔防】+1							
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	防具の【移動修正】を±0に変更							
フックダウン	★	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」を1個使用							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								