エリト・ローラン

メインクラス	ナイト	L v 1:	ウォーリア	レベル	26
717777	7 11.	LV.I.	20 27	ענייט	20
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	男
称号クラス				年齢	20前後
種族	ヒューリン			境遇	親友
出自 (効果) 商人				目標	運命:孤独

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	31	9	9	9	33	15
ボーナス	13	10	3	3	3	11	5
クラス修正	2	1	2	0	0	2	1
他修正							-1
能力値	15	11	5	3	3	13	5

HP	315
MP	172
フェイト	5

スキル名

オールラウンド

セイブアタック

フロンタルアサルト

ディフェンダー(+1)

フルディフェンス

チェンジスケイル

オートガード

シールドスラム

マイティスラッシュ

アームズマスタリー:両手剣 1

バッシュ

効果:

効果:

効果:

効果:

効果:

効果:

効果:

 $\star$ 

1

| 1 |

3

1 |

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	プリシディアルソード	至近	1	26		10		-3	
左手	ステイシスシールドS1[硬化]					26	41	-1	
頭部	賦活の兜				-1	13	2		0
胴部	戦鬼の鎧				-3	27	4		0
補助	シールドガントレット				-1	8	2		0
装身具	アバトのたてがみ					3	3		
	能力値		11	0	5	0	13	8	20
スキル	(オートガード)(インプラグナブル)(フェイス:ゴヴァノン)(マシンアーマー)					21	17		
その他	戦士の環					1			
	総計(右)		12	26					
	総計(左)		11	0	0	109	82	4	20
総計(両)									m
	<b>ダイス数</b>		2 d	2 d	2 d				

	能力值	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	11			11	+ 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	3			3	+	d
呪歌判定	13			13	+	d
錬金術判定					+	d

所持金:

8

85

現在重量:

最大重量:

4	所持品												
	ベルトポーチ	┗霰商会の証明書											
	異次元バッグ	┗太陽のリボン											
	ポーションホルダー	ドロップポーチ											
	┗ハイHPポーション*4												
	┗ハイMPポーション*4	楽器											
	万能薬*3	カツオブシの宝珠											
		身分証明書											
-	小道具入れ												
	<b>└</b> ドレスブック												

┗戦士の環

預金・借金:

3731028

ı	L 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2	_		1,1,2,2			/H 2/ /m	
l	効果:		白乒	ミ攻撃の命中判	定に+2、	ダメージに	+[SL*3]する。	
	•							
	「オレはエリト。エリト・ローラン。 「うーん、どうしても行って確認しな 「アンタがそういうならオレも協力す 「確かに前は全く違う戦い方をしてた 「どう呼ばれようが勝手っスけど。オ	いとい るっス んスけ	ナない事情/ よ!という/ どね。護る/	が出来たんスよね か何より一人はど カが無いといけな	- う考えても いなって。	まあ、また1;	· · · · ·	で!」
	生き別れた幼馴染を探している青年。 戦闘スタイルを以前と大きく変えて防 楽器だけでなく踊りの経験もあったの 以前は軟派なところがあったが、現在	が活き	たらしい。i	両手剣の扱いはか	つて誰かに	教えてもらっ		
1	■メモ 初期:ディフェンダー・カバーリング・ ・2章PC間コネ メモ:友人→家族	トリッ	クステップ	・ステップ:アー:	z			
ı								

SL コスト タイミング 射程 対象 判定 制限

キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1

武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]

武器攻撃と同時に使用。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL\*10]する。

武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+【筋力基本値】

【物理防御力】+[SL\*3] シーン持続

《ディフェンダー》の効果を「【物理防御力】と【魔法防御力】+[SL\*3]」に変更

《ディフェンダー》をフリーアクションで使用可能

効果:【物理防御力】と【魔法防御力】に+「SL\*3]する。この効果はクリンナッププロセスごとに【MP】を3点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。

- |パッシブ| - |自身| -

【物理防御力】に+[SL\*2]、【魔法防御力】に+[SL]

選択した武器を使用した命中判定に+1d - /パッシブ - 自身 - 盾装備

白兵攻撃のダメージに+[装備している「種別:盾」の重量]

|効果:対象に武器攻撃。命中時、対象にエンゲージしている自身以外のキャラクター一人を離脱させる(封鎖の影響は受けない)。効果の拒否可能

| 1 | - |効果参照| - | 自身 | 自動 |シーン1回

自身

| パッシヴ | -

1 | 4 |メジャー| 武器 | 単体 | 命中 |

1 | 4 | メジャー | 武器 | 単体 | 命中

6 3 | マイナー | - | 自身 | 自動

5 | フリー | - | 自身 | 自動

| 5 | 3 |マイナー| - | 自身 | 自動 |

- |パッシブ| - |自身|

- 「パッシブ」 - | 自身 |

| ボルテクスアタック | 1 | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動 | シナリオ1回

マジックディフェンダー 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - |

メモ

ァラクター名	プレイヤー名 一		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象
ローラン			パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身
			効果: 「装	備部位	:両」の武	器を「右手」「	左手」のる	けで装備で
	所持品		ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身
		3			法防御力】	】に+[自身が装	備している	5 「種別:盾
			パーフェクトシールド	3	_	パッシブ	-	自身
			効果: 装備している「種別			「 御力】に[SL*3	3] 《ハイ	パーシー
			インプラグナブル	4	_	パッシブ	-	自身
		3	効果:			【物理防御力	】と【魔法	
				1				
		3	効果:					'
			ステップ : アース	3	5	セットアップ	-	自身
			効果:			【物理防御力		
			フォートレス	5	5	セットアップ	-	自身
			効果:	-		力】と【魔法院		
				1				
		Į į	効果:					
			エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体
		Ż	効果 :未行動のキャラクターに使用	用可能。	対象はイニ	ニシアチブプロセ	?スにメイン	プロセスを
				1				
		Ż	効果:					
			グレートスケイル	2	8	リアクション	-	自身
		Ż	効果: 《チェンジスケー	イル》 σ	効果中に	使用可能。自身	が受ける	ダメージに
				1				
		Į.	効果:					'
			カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体
		<u> </u>	効果: 対領			。行動済みでも	5カバー可	、未行動時
			カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身
		<u> </u>	効果:			《カバーリング	"》を「射和	程:20m」(a
			アラウンドカバー	3	4	《カバーリング》	-	自身
		<u> </u>	効果:同じエンゲージにいる任意の複数の対象にカル	「一を行う。	カバーされたキャ	ゥラクターはダメージを受l	ナず、自身がカバー	-によって受けるダ
				1				
		Į į	効果:	1				'
			アイアンクラッド	1	3	DR直後	-	自身
		Į į	効果:			物	理ダメージ	ジ-[SL*3]
			スティールクラッド	2	3	《アイアンクラッド》	-	自身
		Į į	効果:		《アイア	"ンクラッド》を	・魔法ダメ	ージに適用
			トリックステップ	5	5	DR直後	-	自身

パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣・斧・槍装備	
		:両」の武	器を「右手」「	左手」の	みで装備で	きる(装備	請部位は「	 両」のまま)
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	ı	自身	-	盾装備	
効果:			に+[自身が装					]する
パーフェクトシールド			パッシブ				盾装備	
	]:盾」(	の【物理院				ルド》取得	時、【魔法	法防御力】にも適用される。 
インプラグナブル	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:			【物理防御力	】と【魔法	去防御力】	に+[SL*3]	]	
	1							
効果:								
ステップ:アース	3	5	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果:			【物理防御力	】と【魔法	去防御力】	に+[SL*3]	]	
フォートレス	5	5	セットアップ			自動		
効果:		【物理防御	力】と【魔法隊	方御力】 に	:+{SL*4]。	ラウンド	終了まで持	続
	1							
効果:								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果:未行動のキャラクターに使用	可能。	対象はイニ	ニシアチブプロセ	2スにメイン	ンプロセスを	を行う(メー	インプロセス	ス終了後行動済となる)。拒否可能
	1							
効果:								
グレートスケイル	2	8	リアクション	-	自身	自動	-	
効果: 《チェンジスケィ	(JV) σ.	効果中に	使用可能。自身	が受ける	ダメージに	-[SL*10]	、対象の攻	文撃は自動的に命中する。
	1							
効果:					1			
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果: 対象	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	「一を行う	。行動済みでも	ラカバー可	、未行動師	けに行って	も行動済に	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	ジ》を「射	- 程:20m」	- こ変更する	0	
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:同じエンゲージにいる任意の複数の対象にカバ	 (ーを行う。	カバーされたキャ	, ラクターはダメージを受!	ナず、自身がカバ·	- ーによって受ける:	ザメージはひとりź	) (自身も対象にな	・ 「っている場合は最終的なHPダメージを2倍にする)で良し
	1							
アイアンクラッド	1	3	DR直後	-	自身	自動	-	
				L  理ダメー				
u = _ u			193		_ []			
Ⅰ ステイールクラッド	2	3					_	
スティールクラッド 効果:	2		《アイアンクラッド》	_	自身	自動		
効果:		《アイア	《アイアンクラッド》 'ンクラッド》を	- を魔法ダメ	<b>自身</b> - ジに適月	自動		J
	5		《アイアンクラッド》	- E魔法ダメ -	自身ージに適用	自動用可。効果自動		]
効果: トリックステップ 効果:		《アイア	(アイアンクラッド) アンクラッド) アンクラッド) DR直後 自身が受ける	- E魔法ダメ -	自身 - ジに適月 自身   自身	自動 用可。効果 自動 ジ-[SL*3]		]
<sup>効果:</sup> トリックステップ	5	《アイア 5 -	(アイアンクラッド) ソンクラッド》を DR直後	- E魔法ダメ - S武器攻撃 -	自身 一ジに適原 自身 のダメージ 自身	自動 用可。効果 自動 ジ-[SL*3] 自動	z+[SL*4] - -	
<ul><li>効果:</li><li>トリックステップ</li><li>効果:</li><li>バニシングステップ</li><li>効果:</li></ul>	5	《アイア 5 -	(アイアンクラッド) アンクラッド》を DR直後 自身が受ける DR直後 受ける武器攻撃	- E魔法ダメ - S武器攻撃 -	自身 ージに適序 自身 のダメーラ 自身 ジに-[CL*	自動 用可。効果 自動 ジ-[SL*3] 自動 10] シナ	こ+[SL*4] - - リオSL回	
<ul><li>効果:</li><li>トリックステップ</li><li>効果:</li><li>バニシングステップ</li><li>効果:</li><li>インバルネラブル</li></ul>	3	《アイア 5 - 自身が	(アイアンクラッド) アンクラッド》を DR直後 自身が受ける DR直後 受ける武器攻撃 DR直後	- E魔法ダメ - S武器攻撃 - E®のダメー	自身 - 一ジに適F 自身 値のダメージ 自身 ジに-[CL*	自動 用可。効果 自動 ジ-[SL*3] 自動 10] シナ'	こ+[SL*4] - - ノオSL回 シナリオ1回	
<ul><li>効果:</li><li>トリックステップ</li><li>効果:</li><li>バニシングステップ</li><li>効果:</li><li>インバルネラブル</li></ul>	3	《アイア 5 - 自身が	(アイアンクラッド) アンクラッド》を DR直後 自身が受ける DR直後 受ける武器攻撃	- E魔法ダメ - S武器攻撃 - Sのダメー - コールの直	自身 - 一ジに適F 自身 値のダメージ 自身 ジに-[CL*	自動 用可。効果 自動 ジ-[SL*3] 自動 10] シナ' 自動 そのダメ	こ+[SL*4] - - ノオSL回 シナリオ1回	変更する。
<ul> <li>効果:</li> <li>トリックステップ</li> <li>効果:</li> <li>バニシングステップ</li> <li>効果:</li> <li>インバルネラブル</li> <li>効果:</li> <li>自身</li> </ul>	5 3 1 身がダン	《アイア 5 - 自身が	(アイアンクラッド) Pンクラッド》を DR直後 自身が受ける DR直後 受ける武器攻撃 DR直後 Etd Sダメージに	- E魔法ダメ - S武器攻撃 - Sのダメー - コールの直	自身 - 一ジに適月 自身   自身   回身   ジに-[CL*   自身   直後に使用。	自動 用可。効果 自動 ジ-[SL*3] 自動 10] シナ' 自動 そのダメ	こ+[SL*4] - - リオSL回 シナリオ1回 ージを0に	変更する。

判定

制限

メモ

<sub>  -</sub> キャラクター名	──── プレイヤー名 -	─ スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エリト・ローラン			1							
		効果:								
	所持品	ダンシングヒーロー	1	_	判定の直前	-	自身	自動	シーン1回	1
		効果:		•	判定の直	前に使用。	その判定	(こ+1D		
		スーパーヒーロー	1	_	判定の直後	_	自身	自動	シナリオ1回	j
		効果: 《ダンシングヒー								1
			1							
				1				1		
		イモータルブラッド	1	_	戦闘不能	_	自身	自動	シナリオ1回	]
										· 分は行動済となる。
			1							
			1	T _	パッシブ	_	白身	_	_	
		八重垣			判定の直前					
										<u>4</u> 変更する。攻撃の射程などは無視する
		守護者降臨			DR直前					
									_	<del>刊</del> ムを使用されていてもカバーを行うことが出来
		最後の砦			DR直後					
								1		<del>刊</del> ⊧ないスキル、アイテムを使用されていても適用
		ブラフ			パッシブ					T T T T T T T T T T T T T T T T T T T
					<u>  ハッフラ  </u>  を言ったり、嘘					
		<u> </u>			装備して					
			1							
			'		ハッフフ  携帯品の重量制					
		_	1							7
		パラディオン II								
		_								´  使用されていても《カバーリング》を使用でき
										世界でれていても 《カバーソング》 を使用でき
		イミューンウェイト 効果:	 		ハツンノ	- *:0+:#	日月	- 「4夕至4.1夕:	T.+0. /=#	
		フックダウン	1							4
		効果:			「種別:ポーショ					<u> </u>
		ファーストエイド								+ + + + + + + - = + + = -
		効果: 難易度10の【器用】								1
		パラディオンIII	1		パッシブ		自身		ウォーリア	
				ーシ軽減を1 <del>-</del>				消費した	フェイト1点に	ごとにそのダメージに-5する」に変§ 「
		サーチリスク	1	_	パッシブ		自身	_	-	
		効果:			I .011	危険感知				Т
		ベアアップ	1	<u> </u>	パッシブ		自身			
				スキル	に対するリアク			【精神】	判定に+1D	T
		フェイス:ゴヴァノン	1	_	パッシブ		自身	_	-	
		効果:			【物理防律	卸力】【麂	法防御力	】(こ+1		

<del> -</del> キャラクター名 <u></u>	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ			
エリト・ローラン			トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-		
			効果:				【筋力基本					
所抄	<del></del>		シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	_	-		
			効果:	奇襲	攻撃を受(	ナた時、判定に	-1Dされる	ることなく	リアクショ	ンを行なが	える。	
			バイタリティ	1	_	パッシブ	-	自身	_	-		_
			効果:				【最大HF					
			マシンアーマー	1	_	パッシブ	-	自身	_	-		
			効果:					【魔法防御				_
			サクセション	1	_	アイテム	-	効果参照	<u> </u>	-		_
			効果:					_ 魔法防御力				_
			エリアサーチ	1	_	パッシブ	-	自身	_	-		_
			効果:					るようにな		1	1	_
			スーパーセンス	1	_	パッシブ				_		_
					1	警戒行動、				1		_
			ストライダー	1	_	パッシブ	_	自身	_	_		_
			効果:			 Eエンゲージか				判定に+1	.D	_
			インサイト	1		パッシブ				_		_
			効果:	-		」 はったりや嘘を				·1D		_
			オピニオン	1	_	パッシブ	_	自身	_	_		_
						交渉や説得						_
												_
									1	1		_
												_
			効果:	-						1		-
												_
									1			_
												_
						I.			1			_
												_
										1		_
												_
			効果:					'				
												_
			効果:					'	'			
			効果:									_
			効果:									
			効果:	_								_
			効果:									_
			効果:									