キャラクター名
ジュリア

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**	22
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**	女
称号クラス				**年齢**	24
種族	フェィ			**境遇**	天啓
出自（効果）	取り替えっ子			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	21	21	8	24	15	24
ボーナス	5	7	7	2	8	5	8
クラス修正	2	2	1	0	0	2	1
他修正						2	
能力値	7	9	8	2	8	9	9

HP	264
MP	132
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	鉄陣の槍ｓ1		-2	14				-2	
左手	ナイトシールドｓ1		0	0	0	33	40	-1	0
頭部									
胴部									
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			9	0	8	0	9	16	12
スキル	フェイス：ダダデモア・サバイブ・アンブレカルボディ・フォースガード・ブーストダッシュ・マシンアーマー					38	27	2	15
その他	妖精天馬・鉄陣の槍・制約：勇猛の誓い・サジタリウス		5		5	3	3	5	20
総計(右)			13	14	14	83	79	23	50
総計(左)			15	0					
総計(両)									m
ダイス数			4 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	9			9	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 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	
異次元バック	ExMPポーション
ポーションホルダー	ナイトシールドＳ１
ベルトポーチ	グレートHPポーション
小道具入れ	ExＨＰポーション
ハイHPポーション×5	
ハイMPポーション×8	妖精天馬
毒消し×2	冒険者セット
聖水(使用済み)	折り畳み梯子
ハードシールドS2	調理用具
ヘビーランスＳ１	
強心丹×2	マグロ代

現在重量：	40		
最大重量：	42	所持金： 34425	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
フェィ：ヴァルキリー	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果： 攻撃の魔法ダメージに+3する。								
カバームーブ	3	4	効果参照	20ｍ	自身	自動成功	シーン	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：20ｍ」に変更する。ただし、この素ｓキルを使用してもあなたが移動したことにはならない。								
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ軽減を行う。あなたが物理ダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-[SL×３]								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 【物理防御力】に+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジックディフェンダー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《ディフェンダー》5で習得可能。《ディフェンダー》の効果の【物理防御】に+[ＳＬ×3]するを【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]するに変更する。								
フルディフェンス	★	5	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 《ディフェンダー》を同時に使用する。この効果により、《ディフェンダー》がフリーアクションで使用可能になる。								
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： 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことが出来未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。								
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： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[ＣＬ×10]する。								
アームズマスタリー：槍	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし複数の《アームズマスタリー：～》は同時に適用できない。								
テクニカルガード	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 「装備部位；頭部、胴部」の防具を装備していない時に有効。装備している「種別：盾」の物理防御力に+CLする。								
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「装備部位；頭部、胴部」の防具を装備していない時に有効。【物理防御力】に+[SL×2+5]、魔法防御力に+[SL]する。								
ワンオンワン	★	10	セットアップ	至近	単体	自動成功		
効果：貴方は貴方のいるエンゲージに複数のキャラクターが居ても決戦状態を作ることが出来る。この時決戦状態の対象となるキャラクター1体を指定すること。他のキャラがエンゲージに突入してももあなたが作った決戦状態は解除されない。また貴方が行う全ての攻撃を「対象：単体※」に変更する。								
アンブレカルボディ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：〈サバイブ〉5で習得可能。「装備部位；頭部、胴部」の防具を装備していない時に有効【物理防御力】と【魔法防御力】に+CLする。								
バトルセンス	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：使用する際受けているバットステータスからひとつ選択せよ。選択したバットステータスを回復し、以降選択したバットステータスを受けなく無くなる。この効果はシーン終了まで自足する。								
テイルズシンボル	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： フェィの種族ごとに設定されたアイテムを1個得る。このアイテムはあなたのみ装備、使用することが出来る。								

キャラクター名
ジュリア

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
フォーカスガード	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ＣＬ５以上で習得可能。【物理防御力】と【魔法防御力】に+3する。							
アラウンドカバー	2	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。同じエンゲージにいる任意の複数のキャラクターにカバーを行う。カバーされたキャラクターはダメージを受けることはなく、あなたがカバーによって受けるダメージは、一人分のダメージは一人分でよい。もしあなたにも太守王になっていた場合、最終的なHPダメージを2倍にして受けること。								
インバルネラブル	★	-	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0にする。							
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	【移動力】に+[SL×3]する							
スティールクラッド	3	3	《アイアンクラッド》	-	自身	自動成功		
効果：《アイアンクラッド》と同時に使用する。このスキルを使用した《アイアンクラッド》は魔法ダメージに対しても効果を発揮するようになる、さらにその《アイアンクラッド》の効果に+[SL×4]する								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ		自身	-	盾装備時	
効果：	【魔法防御力】に+[あなたが装備している「種別：盾」の「物理防御力」]する。							
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	メインプロセス1回	
効果：あなたのメジャーアクションの終了後に使用する。さらにメジャーアクションとして特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【器用】判定となり、その判定に+1Dする。ダメージは[(SL)D+CL×3](貫通ダメージ)となる。								
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果：	白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+【移動力】する。							
サジタリウス	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	《ブーストダッシュ》5で習得可能。あらゆる判定の達成値に+[SL+2]する。							
ヘビーアタック	★	8	マイナー	-	自身	自動成功	両手剣・斧・槍使用	
効果：ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用した武器一つの重量する。この効果はメジャープロセス終了まで持続する。								
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する。							
ウエポンエキスパート：槍	★	-	パッシブ	-	自身	-	洗濯武器使用時	
効果：取得時する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《ウェポンエキスパート：》のように記述し選択した「種別」の武器を使用した武器攻撃のダメージに+2Dする。								
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。							
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：	既に使用した《インバルネラブル》の使用回数を1増やす							
サーチリスク	1		パッシブ		自身	-		
効果：	危険感知の判定に+1Dする。							
バイタリティ	1		パッシブ		自身	-		
効果：	【最大HP】に+CLする《バイタリティ》っとは同時に収得できない。							
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身	-		
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱。キャラクター制作時に収得した場合、このスキルの効果により能力基本値の上限である13を超えてもよい。								
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身	-		
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱。キャラクター制作時に収得した場合、このスキルの効果により能力基本値の上限である13を超えてもよい。								
トレーニング：俊敏	1		パッシブ		自身	-		
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱。キャラクター制作時に収得した場合、このスキルの効果により能力基本値の上限である13を超えてもよい。								
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する。							
エリアサーチ	1		パッシブ		自身	-		
効果：	警戒行動を行うことが可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる。							
アスレチック	1		パッシブ		自身	-		
効果：	筋力判定+1D							

キャラクター名
ジュリア

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
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身	-		
効果：【行動値】に+2する。ただし、他の《フェイス：～》をを習得できなくなる。								
クローズオフ	1		パッシブ		自身	-		
効果：封鎖からの離脱判定に+1Dする。								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身	-		
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱。キャラクター制作時に取得した場合、このスキルの効果により能力基本値の上限である13を超えてもよい。								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身	-		
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱。キャラクター制作時に取得した場合、このスキルの効果により能力基本値の上限である13を超えてもよい。								
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身	-		
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱。キャラクター制作時に取得した場合、このスキルの効果により能力基本値の上限である13を超えてもよい。								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身	-		
効果：携帯品の所持重量が[【筋力基本値】×2]になる。								
マシンアーマー	1		パッシブ		自身	-		
効果：【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する。								
ベアアップ	1		パッシブ		自身	-		
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
フックダウン	1		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。								
ウエポンチェンジ	1	4	ムーブ		自身	自動成功		
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい。								
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：								