キャラクター名
ガートルード・クロイツェル

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**	15
サポートクラス	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	出世
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	18	14	15	15	26	9
ボーナス	10	6	4	5	5	8	3
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	13	8	6	5	5	9	3

HP	184
MP	108
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ウィングランシア	至近	-2	18	0	0	0	-2	0
左手	ナイトシールド		0	0	0	15	7	-1	0
頭部	ルーンバンド					3	1		
胴部	ジルコニアアーマー				-2	16			-2
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			8	0	6	0	9	11	18
スキル	ﾌｪｲｽ:ｸﾞﾗﾝｱｲﾝ、ｵｰﾄｶﾞｰﾄﾞ、ﾊｲﾊﾟｰｼｰﾙﾄﾞ、ﾎｰｽﾏﾝｼｯﾌﾟ			2	1	6	18		
その他	ﾗﾝﾄﾞﾗﾝﾅｰ					5			
総計(右)			7	20	4	57	36	8	15 m
総計(左)			9	2					
総計(両)									
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ランドランナー	
クリスタルシールド	
リフレクトアーマー	

現在重量： 0		
最大重量： 60	所持金： 167276	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	5	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]								
カバーリング	1	2	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	至近	単体	自動	1/防御中	
効果： カバー、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	SL/Scn	
効果： 《カバーリング》の射程を20mにする								
セイブアタック	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：武器攻撃を行う。その攻撃が対象に命中した場合、対象にエンゲージしている自分以外のキャラを一人離脱させる。この時、封鎖の影響を受けない。離脱するキャラクターはこの効果を拒否できる。								
アームズマスタリー：槍	1		パッシブ		自身			
効果： 選択した武器の命中判定+1D								
ディフェンダー	5	3	マイナー		自身	自動		
効果： 物防+[SL×3]する。シーン終了まで。								
フルディフェンス	1	5	ﾌﾘｰｱｸｼｮﾝ		自身	自動		
効果： 《ディフェンダー》をフリーアクションで使用する。								
リカバリー	1	3	クリンナップ		自身	自動		
効果： バッドステータスひとつ回復								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲([SL×2]体)	命中	両使用	
効果： 範囲([SL×2]体)の白兵攻撃を行う。								
マジックディフェンダー	1		パッシブ		自身			
効果： 《ディフェンダー》の効果が魔法防御にも追加される。								
オートガード	3		パッシブ		自身			
効果： 物防+[SL×2]、魔防+SL								
アイアンクラッド	3	3	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直後		自身	自動		
効果： ダメージ軽減、物理ダメージ-[SL×3]								
パワーアーム	1		パッシブ		自身			
効果： 装備部位：両の武器を片手で装備可。装備部位自体は両のまま変わらない。								
ハイパーシールド	1		パッシブ		自身			
効果： 盾の物防値を魔防にも適用する。								

キャラクター名
ガートルード・クロイツェル

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	3	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗、1/MP	
効果：メジャーアクション後に使用、更にメジャーアクションとして特殊攻撃を行う。命中判定は【器用】となり、判定値+1Dされる。ダメージは[(SL)D+CL×3]の貫通ダメージとなる。								
ライディング	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：あらゆる命中判定と回避判定+1D								
スタンドタフ	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：スリップを受けない								
スティールクラッド	3	3	《アイアンクラッド》		自身	自動		
効果：《アイアンクラッド》と同時に使用、魔法ダメージにも効果を発揮するようになり、更に軽減値を+[SL×4]する								
アラウンドカバー	3	4	《カバーリング》		自身	自動	SL/Sin	
効果：《カバーリング》を同エンゲージ内にいる任意の複数のキャラクターに対して行う。この時、受けるダメージは一人分のダメージとなり、自分も対象になっていた場合は最終ダメージが2倍となる。								
インバルネラブル	1		ダメージロール直後		自身	自動	1/Sin	
効果：ダメージを0にする。								
フォーメーション：アタック	1	10	セットアップ	視界	場面(選択)	自動	ギルド所属	
効果：ギルドメンバーが行う攻撃のダメージ+[SL×3]。ラウンド終了まで。対象はこの効果を拒否できる。複数の《フォーメーション：～～》の効果を同時に適用することはできない。								
フォーメーションコア	1		パッシブ			自動		
効果：《フォーメーション：～～》の効果中かつ、自分以外に一人以上《フォーメーション：～～》の効果が適用されている時のみ、攻撃のダメージ+10。								
ヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果：国や町の歴史、過去の事柄などに対する【知力】判定+1D								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：携帯可能重量2倍								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：筋力基本値+3								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：精神基本値+3								
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身			
効果：器用基本値+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：感知基本値+3								
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果：知力基本値+3								
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：HP+CL								
フェイス：グランアイン	1		パッシブ		自身			
効果：攻撃のダメージ+2　他のフェイス取得不可								
パラディオンⅠ	1		効果参照		自身			
効果：自分がダメージを受けるダメージロールの直後に使用。フェイトを1点消費してダメージを5点軽減する。								
パラディオンⅡ	1		効果参照		自身			
効果：《カバーリング》と同時に使用、フェイト1点消費、1回のメジャーアクションでの複数回の攻撃や、カバーを行うことが出来ないスキルを使用されていても、《カバーリング》を使用出来る。								
ホースマンシップ	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：回避判定達成値+1								
効果：								