キャラクター名
ジム

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**	16
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	不明
称号クラス				**年齢**	不明
種族	エクスマキナ			**境遇**	師匠
出自（効果）	諜報員			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	29	9	27	9	34	9	7
ボーナス	9	3	9	3	11	3	2
クラス修正	2	2	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	11	5	10	4	12	4	2

HP	207
MP	96
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	ミスリルハルバードｓ２	至近	0	22	0	0	0	-2	0
左手	ナイトシールドS1					32	39	-1	
頭部									
胴部									
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	アクセルブースター							3	
能力値			5	0	10	0	4	22	16
スキル	サバイブ・リンメルコーティング・アンブレカルボディ・マシンアーマー					38	27	2	17
その他	防御・名馬・フェイス：ダグデモア					16	8	2	15
総計(右)			5	22	11	90	78	29	51
総計(左)			5	0					
総計(両)									m
ダイス数			4 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12			12	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	名馬
バックパック	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション×10	
ハイHPポーション×2	
毒消し	
聖水	
万能薬×3	
飛翔符	

現在重量： 15		
最大重量： 36	所持金： 20400	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
ランパート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： キャラクター作成時に追加で《カバーリング》を取得する								
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。								
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。								
カバームーブ	3	4	効果参照	20m	自身	自動成功	シーンSL回	
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。								
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。								
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果： 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]								
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。								
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。								
テクニカルガード	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備時	
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。								
アームズマスタリー：斧	★	-	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。								
アンブレカルボディ	★	-	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。								
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。								
アキュートアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の命中判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
アクセラレーション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【行動値】と【移動力】に+2する。								

キャラクター名
ジム

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
アップデート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	CL5以上で習得可能。習得する際に能力基本値からからひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+5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。							
インバルネラブル	1	-	DR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	-		
効果：	【移動力】に+[SL×3]する							
アラウンドカバー	1	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。								
ラッシュ	★	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。							
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							
ヘビーアタック	★	8	マイナー	-	自身	自動成功	両手斧槍剣	
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。								
ランディング	★	-	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。							
リンメルコーティング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	CI10以上で習得可能。「物理防御力」と「魔法防御力」に+5する							
スティールクラッド	1	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								
サジタリウス	2	-	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。							
グラディエイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	効果参照	
効果：	装備している武器の「命中修正」が0未満の時に有効。その武器の「命中修正」を±0に変更する。							
ウエポンエキスパート:斧	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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。								
トレーニング：感知	1		パッシブ			-		
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			-		
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。								
サーチリスク	1		パッシブ			-		
効果：	危険感知の判定に+1Dする。							
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ			-		
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。							
バイタリティ	1		パッシブ			-		
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：筋力	1		パッシブ			-		
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。								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	携帯品の所持重量が[【筋力基本値】×2]になる。							
クローズオフ	1		パッシブ					
効果：	封鎖からの離脱判定に+1Dする。							

キャラクター名

ジム

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
トレーニング：精神	1		パッシブ					
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。								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果：【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する。								
エリアサーチ	1		パッシブ					
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。								
ベアアップ	1		パッシブ					
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		自信	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。								
アスレチック	1		パッシブ					
効果：登攀や跳躍時の筋力判定+1D								
ホムンクルス	1		セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果：MP回復を行う。フェイトの使用上限以下のフェイトをし消費。消費したフェイト一点ごとにMPを[CL]点回復する。								
サクセション	1		パッシブ		自身	-		
効果：プリプレイ時に装備、あるいは携帯している武器か防具から一つ選択せよ、選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1防具なら物理防御緑か魔法防御力に+1する。								
ボーディング	1		セットアッププロセス		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費し[CL×100]以下のアイテムを1個購入できる。このスキルによるアイテム購入は、シーンの場所、時間、状況などによって制限されることは無い。たとえ戦闘中だったとしても購入することが出来る。								
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：								