キャラクター名
リンセ

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	ファランクス	**Lv.1:**	フォーキャスター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	裏切り
出自（効果）	探索			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	31	9	11	9	12	28	21
ボーナス	10	3	3	3	4	9	7
クラス修正	3	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	13	5	4	4	4	10	7

HP	195
MP	118
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	ナイトシールドS1（封鎖のクリスタル、サクセション）					16	8	-1	
頭部	古代の冠S1（飛行のクリスタル）								
胴部	ガラントアーマーS1（対抗：スリップ）				-3	19			-4
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	女神のネックレス								
能力値			5	0	4	0	10	8	18
スキル	パーフェクトシールド、ハイパーシールド、フェイバリットフィールド、マシンアーマー					12	27		
その他	戦士の環、戦車,					4			20
総計(右)			5	0	0	58	46	7	33 m
総計(左)			5	0					
総計(両)			5	0					
ダイス数			2 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 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	10			10	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
（封鎖のクリスタル）	釣り竿
（飛行のクリスタル）	
（対抗：スリップのクリスタル）	
戦士の環	
戦車	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
神性の宝石	
騎馬鎧	
キャップライト	
冒険者セット	

現在重量：	14		
最大重量：	82	所持金：	98727
		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
ディーバ：エルダ	★		パッシブ		自身			
効果： あなたが取得しているスキルのコストを-1する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功		
効果： 対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、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	《カバーリング》	-	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、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
アイアンスピリット	1	6	《カバーリング》	-	自身	自動成功	全身装備	
効果： 《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》によるカバーはバッドステータスを受けない。								
アラウンドカバー	3	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でよい。もしあなたも対象になっていた場合、最終的なHPダメージを2倍にして受けること。								
タクティカルプレイ	5	5	セットアップ	20m	単体	魔術判定	-	
効果：ダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージに+[SL×4]する。この効果はラウンド終了まで持続する。このスキルの使用後にあなたは行動済となる。								
エフェクトエクステンド	2	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：「効果」に「ラウンド終了まで持続する」とある「分類：魔術」のスキルと同時に使用する。そのスキルの「ラウンド終了まで持続する」を「シーン終了まで持続する」に変更する。								
アンパッサン	1	5	セットアップ	20m	単体※	魔術判定	-	
効果：対象は戦闘移、あるいは離脱を行う。ただし、対象のいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
ストラテジウム	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：「判定：魔術判定」「対象：単体」のフォーキャスターのスキルと同時に使用する。そのスキルを「対象：範囲（選択）」に変更する。								
プロモーション	1	9	セットアップ	20m	単体※	自動成功	シーン1回	
効果：対象は取得しているスキルから一つ選択せよ。そのスキルのSLがそのスキルのSLに+1する。この効果でSLがそのスキルの「SL上限」を超えてもよい。ただし、使用回数がSLにより決定する場合、使用回数は増えない。この効果はシーン終了まで持続する。								
スペシャルコマンド	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のフォーキャスターのスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
ファイトソング	1	-	セットアッププロセス	20m	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャーアクション	20m	単体※	呪歌判定	シーンSL回	
効果： 行動済のキャラクターに有効。対象を未行動にする。								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： すでに使用した《インバルネラブル》の使用回数を1増やす。								
アイアンクラッド	1	3	DRの直後	-	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を受ける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]する。								

失踪した冒険者の父を探して（500年ほど）旅をしている少女
お父様至上主義
メイジの父にあこがれているが本人の適正は違うようです。

ダメージ-20
ダメージ軽減の効果+1

キャラクター名
リンセ

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
スティールクラッド	5	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。								
インバルネラブル	1	-	DRの直後	-	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に変更する。								
ストップガード	5	7	リアクション	-	自身	自動成功	全身装備	
効果：ダメージ軽減を行う。攻撃のリアクションとして使用する。その攻撃であなたが受けるダメージに-[SLD]する。なお、その攻撃はあなたに自動的に命中する。なお、その攻撃はあなたに自動命中する。								
ファランクスモード	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「使用条件：全身装備」と記述されているファランクスのスキルを、装備している防具に関わらず効果を発揮、使用することができる。								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
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。								
クローズシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：あなたが封鎖されているエンゲージにいるときに有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に+5する。								
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：装備している「種別：盾」の「物理防御力」に+[SL×3]する。								
ファランクスフォート	3	-	パッシブ	-	自身	-	全身装備	
効果：あなたのいるエンゲージが封鎖されているときに有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]する。								
ワンダーワーク	1	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象が行う判定の直後に使用する。対象はその判定を振りなおす。その隊、ダイス数は変更されない。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
フェイバリットフィールド:飛行	1							
効果：								
フェイス：ダナン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：ダメージ軽減を行うスキル、パワーの効果に+1する。								
サクセション	1	-	アイテム	-	-	-	-	
効果：プリプレイに装備、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、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
クローズオフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に+1Dする。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力基本値に+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：敏捷基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：感知基本値に+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：精神基本値に+3								
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。								
フックダウン	1	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」のアイテムを1個使用する。								
フィッシング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。MP回復を行う。								

キャラクター名
リンセ

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
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： このスキルのSLが1ならば3個のMPポーション2ならば5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する。								
スティグマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その判定の達成値に+1Dする。								
パラディオンⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
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。ダメージ軽減を行う。フエィトを1点消費。そのダメージに-5点する。								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								