キャラクター名
アーク

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	ミリタント	**Lv.1:**	エクセレント	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	12
種族	グライアイ			**境遇**	天啓
出自（効果）	冒険者			**目標**	運命　闘争

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	38	41	12	8	12	36	10
ボーナス	12	13	4	2	4	12	3
クラス修正	4	3	1	0	0	0	0
他修正	2						
能力値	18	16	5	2	4	12	3

HP	263
MP	210
フェイト	20

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	斬馬剣	至近	-1	26					
左手									
頭部	ブラックヘルムS3				-1	12	2		
胴部	戦鬼の鎧S1				-3	27	3		
補助	マーブルポイントアーマー				-2	10	7		
装身具	グレートグリップ								
能力値			16	0	5	0	12	9	23
スキル				46		2	1	-3	3
その他	アイテムによる上昇		1	16		3	2	4	
総計(右)			16	88	-1	54	27	10	26 m
総計(左)			17	62					
総計(両)									
ダイス数			6 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	16			16	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 2 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
戦士の環	ＥＸＭＰポーション*10
戦王の武器飾り	大地の砥石
魔導剣増幅器	流水の砥石
武芸の印章	炎熱の砥石
	烈風の砥石
リムブースト・メタル	理力符：土*2
リムブースト・リフレクス	理力符：水*2
	理力符：火*2
万能薬*3	理力符：風*2
毒消し*3	耐毒符*2
ハイＨＰポーション*3	転移の呪符*2

現在重量：　74		
最大重量：　76	所持金：　0	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
グライアイ：ストレッチアーム	★		パッシブ		自身	自動		
効果：白兵攻撃が５ｍとなり、エンゲージしていない対象にも行なうことができる。								
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]								
シャインブレイバー	5		セットアップ		自身	自動		
効果：フェイト1点消費。攻撃のダメージに+ＳＬ*5する。ラウンド終了まで持続								
ウェイストオーラ	1		ムーブ		自身	自動	シーン1回	
効果：攻撃で１点でもＨＰダメージを与えた場合、さらにＣＬ*3点のＨＰロスを与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブレイドブラスト	1	4	レガシー		自身	自動	両手剣	
効果：武器攻撃の命中判定に+1Ｄする。								
スマッシュ	1	5	マイナー					
効果：白兵攻撃のダメージに+【筋力】。メインプロセス終了まで持続。								
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動		
効果：ダメージに+SL*3する。リアクションの判定に-1Dする。マイナーで解除するかシーン終了まで持続。								
死神の手	1		マイナー		自身	自動	シナリオ1回	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+［あなたの【最大ＨＰ】-あなたの現在の【ＨＰ】］する。また、その武器攻撃を「対象：単体※」に変更する。この効果はﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ終了まで持続する。								
オーバードライブ	1		パッシブ					
効果：バーサークの効果に「武器を使用した命中判定に+1D6]を追加する。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー		自身	自動	両使用	
効果：バッシュによる武器攻撃を２回行なう。２回目のバッシュはダメージ+2Ｄ。同じ対象でなければならない。１回目が外れれば攻撃はそこで終わる。								
戦鬼	1		メジャー		自身	自動		
効果：フェイト3点消費。バッシュによる武器攻撃を3回行う。このバッシュはコストを消費せず、「対象：※単体」となる。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象を１回ずつ、あるいは2回と１回に分けて攻撃してもよい。								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動	ｳｫｰﾘｱｽ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：武器攻撃と同時。対象：単体に変更。ダメージに+ＣＬ*10する								
ドゥームブレイク	1		効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果：フェイト1点消費。攻撃と同時に使用。ダメージを光属性に変更。ダメージに+ＣＬ*5する								
ラッシュ	1	6	効果参照		自身	自動	騎乗	
効果：白兵攻撃と同時に使用。ダメージに+【移動力】する。								
グレートバースト	4	10	効果参照		自身	自動	両、ｼﾅﾘｵSL回	
効果：白兵攻撃の命中判定を行った（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。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目が2個以上になればクリティカルとなる。								

アルコンの魂を宿すグライアイ。鎖と錠の姿をした魔導剣によって自分を拘束している。普段は大人しくそっけない性格だが、二重人格であり、もう一つの人格「アルコン」が表出すると拘束が外れ、暴虐武人に力を振るう。

☆邪眼の宝珠（ギルドからの借り物）
種別：道具　レベル：8　重量：2
価格：215000　鑑定値：18
効果：アイテム。プリプレイに武器を一つ選択。選択した武器の「攻撃力」に+5する。また、選択した武器による武器攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はシナリオ終了まで持続する。
カース：効果で選択した武器の装備者が行うリアクションの判定に-1Dする。さらに、その武器の装備者は武器攻撃を行ったメインプロセス終了時に10点のHPロスを受ける。

キャラクター名
アーク

プレイヤー名

所持品			
飛翔符*1			
聖水*2			
アクアビット*25			
誓約　天魔の野望			
誓約　偉業			
グライア丸*5			
大騎竜			
対抗：スリップのクリスタル			
対抗：スタンのクリスタル			
対抗：放心のクリスタル			
対抗：毒のクリスタル			
邪眼の宝珠			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ゴッドシャード	3		判定後				ｱｰｼｱﾝ、ｼﾅﾘｵSL回	
効果：フェイト1点消費。判定の結果をＣに変更する。６の目に関わらずダイス+1Ｄ								
スラッシュブロウ	3	3	ＤＲ前					
効果：ダメージに+ＳＬ*2Ｄする								
ストームアタック	3		パッシブ					
効果：スラッシュブロウの効果に+ＳＬ*3Ｄする								
アルコンシード	1		効果参照		自身	自動	シナリオ2回	
効果：攻撃のＤＲ前に使用。ダメージに+（ＣＬ+1）Ｄする								
バイオレントヒット	1		クリンナップ				シナリオ1回	
効果：すでに使用したボルテクスアタックの回数を１増やす								
パーフェクトボディ	1		戦闘不能			自動	シナリオ1回	
効果：戦闘不能を回復し、ＨＰをＳＬ*20点回復する。行動済みにはならない。								
リバースライフ	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：ＴＰをすべて消費し戦闘不能を回復、ＨＰを消費したＴＰ点にする。行動済みとなる。								
ソウルコンバート	1		効果参照		自身	自動		
効果：フェイトｎ点消費とあるスキルと同時使用。フェイト１点につきＭＰを１０点消費することでフェイトの代わりにできる。分類：ロールには効果を発揮しない								
アームズマスタリー：両手剣	1		パッシブ					
効果：命中判定+1Ｄ								
アームズロジック	1		パッシブ					
効果：命中判定+1Ｄ								
アブストラクターマスタリー	1		パッシブ				魔導剣	
効果：命中判定+1Ｄ								
ライディング	1		パッシブ				騎乗	
効果：あらゆる命中判定と回避判定に+1Dする。								
ウェポンタクティカル	1		パッシブ					
効果：Ｒ進行開始時にＳＬ*3+2点のＴＰを取得する								
アブストラクター	1		アイテム					
効果：装備している武器一つに種別：魔導剣を追加する								
イミュニティ：威圧	1		パッシブ					
効果：威圧を受けなくなる								
ハイパーゲイン	1		パッシブ					
効果：武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
ヒュージエッジ	1		アイテム					
効果：装備している魔導剣の「重量」に+3、「攻撃力」に+7、「行動修正」に-3する。								
ハイボルテージ	5		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃のﾀﾞﾒｰｼﾞに+［SL*4］する。								
バーストスラッシュ	1		パッシブ				両使用	
効果：Ｃした時、物理魔法防御を0としてＨＰダメージを算出する								
カラミティトリガー	1		パッシブ		自身			
効果：「クリティカル：ﾀﾞｲｽﾛｰﾙ増加」のスキルでｸﾘﾃｨｶﾙが発生した場合、追加するダイスの数にさらに+［SL+1］Dする。								
鬼の爪	3		パッシブ			自動	両使用	
効果：白兵攻撃の命中判定でｸﾘﾃｨｶﾙした場合、ｸﾘﾃｨｶﾙによるダメージロールへのﾀﾞｲｽ追加に加えて、さらにダメージに+［SL*20］する。								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ		自身	魔術		
効果：難易度10の魔術判定を行なう。成功した場合、自分に罹っている分類：魔術のスキルひとつの効果を解除する。								

キャラクター名
アーク

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
ブロウストライカー1	1	F１点	イニシアチブ				ウォーリア、シナリオ1回	
効果：既に使用したスラッシュブロウの回数を１増やす								
オンスロート	1	8	メジャー	0ｓｑ	十字（選択）	命中	ウォーロード、シナリオ1回	
効果：白兵攻撃を行なう								
ブロウストライカーII	1	F１点	フリーアクション					
効果：武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1Ｄする								
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動	シーン1回	
効果：ポーションを１個使用する。								
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：アイテムの装備制限に+5								
インテンション	1		パッシブ					
効果：最大MPに+CLする								
トレーニング器用	1		パッシブ					
効果：器用基本値+3								
レガシーサイン	1		パッシブ					
効果：クラスチェンジの際、レガシークラスを選択できる								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果：物理防御+2、魔法防御+1								
マシンリム	1		パッシブ					
効果：筋力・器用・敏捷基本値に+1する								
アースノウリッジ	1		パッシブ					
効果：								
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なう精神判定に+1Ｄする								
イミューンウェイト	1		パッシブ					
効果：防具の移動修正が0未満の場合、0に変更する								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ解除の判定に+1Ｄする								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：筋力基本値+3								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：携帯品の重量制限が筋力基本値*2になる								
ファーストエイド	1		メジャー		単体	器用		
効果：　対象が戦闘不能の時、難易度10の器用判定を行ない、成功した時戦闘不能を回復し、ＨＰを1にする。対象は行動済みになる。								
サッカー	1		パッシブ				アーシアン	
効果：移動力に+3ｍする								
スティグマ	1	F１点	効果参照			自動	シナリオ1回	
効果：判定の後で使用。判定の達成値に+1Dする。								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：								
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果：								

キャラクター名
アーク

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：幸運	1		パッシブ					
効果：								
サクセション	1		パッシブ					
効果：	斬馬剣選択。攻撃力に+1							
ブロウストライカーIII	1		パッシブ					
効果：	フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのﾀﾞｲｽを増やす際、消費したフェイト１点ごとにダイスを２個増やす。							
効果：								
効果：								
効果：