キャラクター名	プレイヤー名
NPC　ゴーシュ	

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:**	アコライト	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ネヴァーフ			**境遇**	渡来
出自（効果）	冒険者			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	29	30	9	8	9	28	6
ボーナス	9	10	3	2	3	9	2
クラス修正	3	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	12	12	4	3	3	10	2

HP	195
MP	117
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	S1ティフェレトの槍		-1	30		10	10	-6	
左手	S1ナイトシールド					20	7	-1	
頭部	全身装備								
胴部	S1闇の甲冑				-3	25	6		-5
補助	スターポイントアーマー				-1	12			-1
装身具	猛進のアミュレット			10					
能力値			12	0	4	0	10	7	17
スキル	ウォンバットコンバーターイビニーンウェイト+アメイジングバンカーフェイバリットシールド・騎士鎧+ウォンバーラーメルバーブールドラゴンエイディスポンゴ		2	8		6	27		15
その他	鋼の角＋戦士の環＋ランドランナー＋リムブースト・メタル＋騎馬鎧			1		10	3	3	15
総計(右)			13	49	0	83	63	3	41 m
総計(左)			14	19					
総計(両)									
ダイス数			4 d	4 d	2 d				

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

所持品	
幸運のペンダント	ポーションホルダー
幸運のペンダント	Lハイ MPポーション　５本
アイゼン	ハイ MPポーション　５本
対抗：毒のクリスタル	理力符：火
硬化のクリスタル	理力符：火
武烈のクリスタル	理力符：水
鋼の角	理力符：地
戦士の環	理力符：風
騎馬鎧	理力符：風
キャップライト	理力符：光
毒消し	ハイ HPポーション×1

現在重量：　41		
最大重量：　41	所持金：　-118210	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
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：作成時に物理防御力+3								
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]								
アームズマスタリー：槍	1		パッシブ					
効果：槍の命中判定に＋１ｄ								
プロテクション	5	3	ダメージロール直後					
効果：ダメージに対し「SL」ｄ軽減								
ボルテクスアタック	1		効果参照					
効果：ダメージ+CL×１０								
スラッシュブロウ	3	3	ダメージロール直前					
効果：＋「SL×２」ｄする								
インビジブルアタック	1	3	マイナー					
効果：命中判定に＋１ｄ								
ヘイスト	4	3	セットアップ					
効果：行動値に＋「SL」ｄする								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前					
効果：カバーしても行動済みにならず、行動済みでもカバーできる								
カバームーブ	3	4	カバーリング	２０ｍ				
効果：								
テレポート	1	10	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術判定	シーン１回	
効果：自身と対象を記憶した場所（マークポイント）に転送する								
アンチマジック	1		パッシブ					
効果：【魔法防御力】＋５								
アイアンカバー	1	2	カバーリング		自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :使用する際に装備している防具から１つ選ぶ。《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》によるカバーでダメージを受ける際に、【物理防御力】と【魔法防御力】に+「選択した防具の『重量』する								
ファランクスアタック	1	10	ダメージロールの直前		自身	自動成功	シーン１回	
効果：ダメージに＋「選択した防具の『重量』」する								
インバルネラブル	1		ダメージロールの直後		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：自身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								

４ｄ６＋１３　命中判定

５ｄ６＋１３　命中判定《インビジブルアタック》（MP：３点消費）

《ヘビーアタック》ダメージに＋２４（マイナーアクション）（MP:８点消費）

４ｄ６＋４９　ダメージ

《バッシュ》メジャーアクション　ダメージに＋５ｄ（ＭＰ：４点消費）

《ラッシュ》効果参照　ダメージ増加【ランドランナー：＋４１＋１】【陸マグロ：＋４６＋１】（ＭＰ：６点消費）

《スラッシュブロウ》ダメージロールの直前　ダメージに＋６ｄ６（ＭＰ：３点消費）シーン１回

《ブロウストライカーⅠ》　イニシアチブプロセス　《スラッシュブロウ》の回数を１回復《フェイト１点消費）

《ファランクスアタック》ダメージロールの直前　ダメージに＋２３（ＭＰ：１０点消費）シーン１回

《ボルテクスアタック》効果参照　ダメージ＋１６０　シナリオ１回

《フロンタルアサルト》効果参照　ダメージに＋２９＋１　シーン１回

キャラクター名
NPC　ゴーシュ

プレイヤー名

所持品			
ハイHPポーション×2			
万能薬			
ベルトポーチ			
転移の呪符×２			
異次元バック			
リムブースト・メタル			
Eスマートフォン			
蘇生薬			
生命の呪符			
転移の呪符×２			
勇気のホイッスル×２			
マウント：ランドランナー			
マウント：陸マグロ（オオマー）			
マウント：陸マグロ（ムロト）			
→ネオ・ダイナストカバルセット			
→ハイMPポーション×１０			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファイナルガード	1		クリンナッププロセス		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							
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							
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗、メインプロセス１回	
効果	:自身のメジャーアクション終了後に使用する。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							
フロンタルアサルト	1		効果参照		自身	自動成功	シーン１回	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに＋【筋力基本値】する							
ウェポンマスター	1		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃のダメージに＋５する							
ウェポンエキスパート：槍	1		パッシブ		自身			
効果：	選択した武器の攻撃に＋２ｄする							
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＋「自身が装備している「種別：盾」の【物理防御力】」する							
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							
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なく、自身がカバーによって受けるダメージは１人分のダメージでよい。もし自身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							
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に＋１ｄする							
ブーストダッシュ	3		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	【移動力】に＋「SL×３」する							
パワーアーム	1		パッシブ		自身		両手剣・斧・槍装備	
効果	:「装備部位：両」の武器を「右手」あるいは「左手」のみで装備できる。武器の「装備部位」は「両」のままであることに注意すること							
ヘビーアタック	1	8	マイナー		自身	自動成功	両手剣・斧・槍	
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のひとつの重量」する。この効果はメインプロセス終了まで持続する							
マイティスラッシュ	1		パッシブ		自身		盾装備	
効果：	白兵攻撃の命中判定に＋２、ダメージに＋「SL×３」する							
パーフェクトシールド	1		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。もしハイパーシールドも同時に取得していた場合、【魔法防御】にも適応される							
リムーブトラップ	1							
効果：	トラップの解除判定に＋１ｄ							
マシンアーマー	1							
効果：	物理防御＋２　魔法防御＋１							
イクイップリミット	1							
効果：	装備しているアイテムの重量制限に＋５							
フェイス：ダナン	1							
効果：	ダメージ軽減するスキルに＋１							
イミューンウェイト	1							
効果：	移動修正を０にする							
バイタリティ	1							
効果：	最大HPに＋CL							
トレーニング：筋力	1							
効果：	筋力基本値に＋３							

キャラクター名

NPC　ゴーシュ

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：器用	1							
効果：器用基本値に＋３								
トレーニング：精神	1							
効果：精神基本値に＋３								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】＋１								
ブロウストライカーⅠ	1		イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シナリオ1回、ウォーリア	
効果：フェイトを１点消費、すでに使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を１増やす								
フェイバリットフィールド：騎乗状態	1		パッシブ		自身			
効果：選択した状態の時に有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に＋１する								
ブロウストライカーⅡ	1		フリーアクション		効果参照	自動成功	ウォーリア	
効果：フェイトを１点消費。自身が行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定にー１ｄする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
バトルマニア	1		パッシブ		自身			
効果：クライマックスフェイズの時に有効。自身が行うエンゲージしているキャラクターへの攻撃の命中判定に＋２。リアクションの判定の達成値にー１する								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス		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								
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に＋１ｄする								
アースノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：自身は「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない								
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：								