キャラクター名
"黒獅子" サー・ガル=ネメア・カーディフ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	エクセレント	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	???
種族	レムレス			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	探索(レムレス出自表)			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	23	8	10	9	33	9
ボーナス	7	7	2	3	3	11	3
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正	1					11	-1
能力値	9	9	3	3	3	23	3

HP	153
MP	114
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									
左手									
頭部	小月守(S伝承武具)				-1	16	5		0
胴部	S1鍛錬の胴着				-3	7			-5
補助	異界の霧盾				1	3	3		0
装身具	栄光の前立								
能力値			9	0	3	0	23	6	14
スキル	マジンアーマーホーリーベールアイアンフィストリーオーラアイアンアームドアイアンフットアーマーアデプトLv11Lv1剣士の盾		2	33	1	10	9		15
その他	戦神爪+ソニックラン					23	23	-3	1
総計(右)			11	33	1	59	63	3	25 m
総計(左)			11	33					
総計(両)			11	33					
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険セット	┗団子*4
ベルトポーチ	
異次元バッグ	●小道具入れ
ドロップポーチ	┗戦士の環
ウェポンケース	┗大地の砥石
	┗流水の砥石
●ポーションホルダー	┗炎熱の砥石
┗MPポーション*2	┗烈風の砥石
┗ハイHPポーション	
	リムブーストメタル
●ランチボックス	

現在重量：	16		
最大重量：	35	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
リインカネーション:ベスティア:リーオー	★		パッシブ					
効果： 素手の攻撃力を「攻撃力:+[CL+4]」に変更する。回避の達成値+1								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みで使用可、未行動時の使用でも行動済にならない								
カバームーブ	2	4	《カバーリング》		自身	自動	SL/シーン	
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：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。								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	1/シナリオ	
効果： 武器攻撃と同時に使用。その対象を単体に変更し、ダメージに+CL*10								
ボディビルディング	★		パッシブ					
効果： 【筋力】+1【精神】+1								
ウェポンルーラー	1		パッシブ					
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー:格闘	★		パッシブ					
効果： 格闘使用の命中判定+1D								
マインドアデプト	★		パッシブ					
効果： 【精神】+2								
アイアンフィスト	★		パッシブ				格闘使用	
効果： 武器攻撃のダメージ+【精神】								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中	格闘使用	
効果 :対象に白兵攻撃を行なう。その攻撃は〈無〉属性の魔法ダメージとなり、ダメージに+[SL*2]する。このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも白兵攻撃が可能。								
ワンツーブロウ	5	3	判定の直前		自身	自動	格闘使用SL/シーン	
効果： 白兵攻撃の命中判定の直前に使用する。その判定のダイスに+1Dする。								
トリプルブロウ	★	10	メジャー		自身	自動	格闘使用1/シナリオ	
効果 :白兵攻撃を3回行なう。この白兵攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。同じ対象に3回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
	1							
効果：								
ウェポンタクティカル	★		パッシブ					
効果： ラウンド進行開始時に[SL*3+2]点のTPを取得する。ラウンド進行の終了時、あなたが得たTPはすべて失われる。								

「おお、ノータンディ。我が郷愁深きノータンディよ…！」
エルカラドルに住む知性を持つ獣の死骸を乗っ取ったレムレス。世界樹の謎を解き明かし、故郷を救う為に戦う。
世界樹に取り巻く問題を片付け、ノータンディ大陸を、ミーミル王国を救うことは、故郷の問題解決に繋がると信じている。

…身体の物語(サロゲートの獅子)
その獅子はエルカラドルの為に戦う戦士の仲間であった。サロゲートの男と共にグローヴィスへ命を捧げ、腐敗の軍勢と戦っていた。
ある戦いで両名ともに致命傷を負い、サロゲートの男は息絶えた。獅子も生き長らえることは出来ない程の傷を負っていたが、男の遺体を背に乗せてエルカラドルまで戻ってきた。限界を迎えた獅子はそのまま息絶え、仲間たちの手で弔われることとなったのである。
サロゲートの男は元アルディオン東方の出身で、獅子もまた男の故郷に骨を埋めることを望み、両名の棺はアースランの壁の外へと送られることとなったのだが、その葬儀の最中、別次元の悪霊「サー・ガル=ネメア・カーディフ」が獅子の遺体へと乗り移り、獅子は最後の望みを叶えることはなくなった。

…悪霊の物語(サー・ガル=ネメア・カーディフ)
平行世界のエリンから来たらしく、エリンの事情にはある程度詳しい。かつては重装に身を包み、竜を駆る騎士であった。

二つのエリンの明確な違いはノータンディ大陸の状態にあった。ガル=ネメアの居たノータンディ大陸には、彼が騎士として剣を捧げた大きな国があり、独自の文明を発展させていた。
魂魄に関する技術に長け、人々は身体から解き放たれて霊魂のみとなり悠久なる時を紡いでいた。しかし、ある日王城の地下から巨大な樹の根っこが生え続け、あっという間にかの国を覆いつくしてしまったのだ。
国の学者、魔術師達は総出で根を調べた。そして、樹の根は人々の霊魂を吸い、更にそれは別の世界へと送られているということが判明した。
このままではいずれ民の霊魂は全て吸われ、国がやがて亡ぶことを予見した国王は、最も信頼できる騎士「サー・ガル=ネメア・カーディフ」へ霊魂の流れを追って次元回廊を渡り、原因の究明と解決をするように頼んだのだ。
そうしてガル=ネメアはこっち側のエリンへとやってきた。自分たちのノータンディを救う為。

キャラクター名

"黒獅子" サー・ガル=ネメア・カーディフ

プレイヤー名

所持品			
筆記用具			
チョーク			
アリアドネの糸			
キャップライト			
樹海魚5Fの干物*2			
転移の呪符*2			
グレートHPポーション			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インパクトブロウ	★		レガシー		自身	自動	格闘使用	
効果 :5点以下の任意のTPを消費(最低1)。ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[消費したTP*3]する。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ラッシュアンドラッシュ	★	7	レガシー		自身	自動	格闘使用	
効果： 武器攻撃を「対象：範囲(3体)」に変更する。この効果はメインプロセスまで持続する。								
オーラシールド	★	4	DR直後		自身	自動	格闘装備、防御中1回	
効果： ダメージ軽減を行なう。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-[1D+【精神】]する。								
	1							
効果：								
ホーリーベール	2		パッシブ					
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL*2]する。								
ディバインコール	1	6	セットアップ		自身	自動	SL/シーン	
効果 :「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
	1							
効果：								
カリキュレイト	★		イニシアチブ		自身	自動	1/シーン	
効果： 未行動時に使用可。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う								
	1							
効果：								
ハードワイヤード:精神	★		パッシブ					
効果： 【精神】+2、【幸運】-1								
リブート	★		戦闘不能		自身	自動	1/シナリオ	
効果 :フェイトを1点消費。あなたが戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し、【HP】を1点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。								
	1							
効果：								
アンプロンプチュ	1	7	判定の直前		自身	自動	1/シーン	
効果： 判定の直前に使用する。その判定を呪歌判定で代用判定する。								
ファイトソング	1		セットアップ	20m	単体※	自動	1/シナリオ	
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。								
	1							
効果：								
ファランクスクラッシュ	★	3	ムーブ		自身	自動		
効果 :装備している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の「重量」が合計で15以上の時に有効。ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージに+[《ファランクススタイル》で選択した能力値]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ファランクススタイル:精神	★		パッシブ					
効果： 装備できる防具の重量制限を【精神基本値】に変更する。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる。								
アイアンアームド	1		パッシブ					
効果 :装備している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の「重量」が合計12以上の時に有効。【物理防御力】に+SL、【魔法防御力】に+[SL*2]する。								
アイアンフット	5		パッシブ					
効果： 装備している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の「重量」が合計12以上の時に有効。【移動力】に+[SL*3]する。								
アーマーアデプト	2		パッシブ					
効果 :装備している防具ひとつにつき、攻撃のダメージに+SLする。「装備部位：全身」の防具を装備している場合、ふたつの防具を装備しているものとして扱う。								
ファランクスモード	1		パッシブ					
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。								
ファランクスブロック	1		イニシアチブ	至近	範囲(選択)	自動成功	1/シーン	
効果： 対象が行なう判定に-1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								

キャラクター名
"黒獅子" サー・ガル=ネメア・カーディフ

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
	1							
効果：								
リバイバル	1		セットアップ		自身	幸運	1/シナリオ	
効果：フェイトを1点消費。あなたが既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：シーン～～回」のスキルのみである。								
ゴッドシャード	1		判定の直後		自身	自動成功	1/シナリオ、アーシアン	
効果：メジャーアクションで行う判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。その判定の結果をクリティカルに変更する。クリティカルによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目の数に関わらず、そのダイスロールに+1Dする。								
	1							
効果：								
パーミエーション	1		DR直後		自身	自動	1/シナリオ	
効果：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。そのダメージを0に変更する。								
	1							
効果：								
逃走	★		セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	GMが使用を許可した戦闘中	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のキャラクターと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
トレーニング:精神	1		パッシブ					
効果：精神基本値+3								
ソニックラン(分類:魔術〈風〉)	1	2	メジャー		自身	魔術		
効果：【移動力】に+1する。シナリオ終了まで持続。								
パラディオンⅠ	1		効果参照		自身	自動		
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。ダメージ軽減を行なう。フェイトを1点消費。そのダメージに-5する。								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果：【物理防御力】+2、【魔法防御力】+1								
マシンリム	1		パッシブ					
効果：筋力基本値+1、器用基本値+1、敏捷基本値+1								
フォースブースト	1		イニシアチブ		自身	自動	1/日	
効果：受けるダメージに-CLする。また、カバーを制限なく行うことができる。そのカバーの対象を「対象：場面(選択)」、射程を「射程：視界」に変更する。さらにそのカバーで行動済みにならない。《カバーリング》ではない点に注意。R進行中以外で日付が変わるタイミングで使用回数が1になる。R進行中に日付が変わった場合はR進行が終了した際に使用回数が1になる。効果はすべてラウンド持続。								
アースノウリッジ	1		パッシブ					
効果：								
パラディオンⅡ	1		効果参照		自身	自動		
効果：《カバーリング》と同時に使用する。フェイトを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、カバーを行なうことができないスキルを使用されていても、あなたは《カバーリング》を使用出来る。								
ホーム：グラスウェルズ	1		パッシブ					
効果：器用基本値+1、精神基本値+1、知力基本値+1								
フェイス：セフィロス	1		パッシブ					
効果：器用基本値+1、精神基本値+1								
エリアサーチ	1		パッシブ					
効果：ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：【精神】で振るリアクション+1D								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン一回	
効果：対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」のときに有効。対象の【精神】と対決を行なう。この対決に勝利した場合、対象を行動済みにする。								
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：「分類：ポーション」のアイテムをひとつ使用する。								
アナライズエリア	1	6	効果参照		自身	魔術		
効果：奇襲ダイスロールの直前に1度だけ使用できる。ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								

キャラクター名
"黒獅子" サー・ガル=ネメア・カーディフ

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
パラディオンIII	1		パッシブ					
効果：《パラディオンⅠ》の「効果」を、「ダメージ軽減を行なう。【幸運】以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとにそのダメージに-5する」に変更する。								
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：								