キャラクター名
クレシミエント

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	10
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	7さい
種族	フェイ：スプリガン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	24	6	6	8	21	9
ボーナス	8	8	2	2	2	7	3
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	9	10	3	2	2	8	4

HP	113
MP	77
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	狼王尾斧（さいきょうのおの）S1[弱体：脚封じのクリスタル]	至近	-2	17				-1	
左手	ラウンドシールドS2[対抗：ノックバック] [対抗：毒]		0	0	0	13	0	-1	0
頭部									
胴部									
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			10	0	3	0	8	5	14
スキル	サバイブ,アンブレイカブル,フォースガード,ウェポンルーラー		2			28	16		
その他	戦士の環			1		1			
総計(右)			10	18	2	47	28	3	14
総計(左)			12	1					
総計(両)									m
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険者セット	
ベルトポーチ	樹海産の肉(1F)*1
バックパック	
ポーションホルダー	
ハイHPポーション*5	ランチボックス
万能薬*1	樹海産の肉(2F)*5
毒消し*2	樹海魚(2F)*1
団子*3	
HPポーション*2	
	0
MPポーション*2	

現在重量： 27		
最大重量： 55	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
フェイ：スプリガン	★	2	セットアップ/メイキング		自身	自動		
効果：ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+5、回避判定の達成値に-2（最低1）する。マイナーで解除するかシーン終了まで持続。								
	1							
効果：								
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。行動済みでもカバーでき、未行動の時に行っても行動済みにならない。								
アームズマスタリー：斧	★		パッシブ		自身		斧使用	
効果：斧を使用した命中判定に+1d。								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》		自身	自動	シーンSL回	
効果：《カバーリング》の射程を20mに変更。								
	1							
効果：								
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。物防に+[SL×2+5]、魔防に+[SL]する。								
アンブレイカブルボディ	★		パッシブ		自身			
効果：《サバイブ》5で取得可能。「装備部位：頭部、胴部」の防具を装備していない時に有効。物防と魔防に+[CL]する。								
	1							
効果：								
ウェポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果：武器を使用した命中判定の達成値+[SL+1]								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	ウォーリアシナリオ1回	
効果：武器攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。								
	1							
効果：								
テクニカルガード	★		パッシブ		自身		盾装備	
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]								
ワンオンワン	★	10	セットアップ	至近	単体	自動		
効果：エンゲージに複数のキャラクターがいても決戦状態を作ることができる。この時対象を一体指定。他のキャラクターが突入しても決戦は解除されない。自身が行うすべての攻撃を「対象：単体※」に変更する。								
デュエルファイト	5	4	マイナー		自身	自動	決戦	
効果：白兵攻撃の命中判定+1D　ダメージ+[SL×2]。メインプロセス終了まで持続。								

「くれしーはさいきょうのスプリガンになってさいきょうのダンジョンのヌシになるのだ！！」
あだ名はクレシィ。
最強のスプリガンを目指して修行する妖精。
守護する遺跡を持たずに放浪していたが、世界樹の迷宮を最強のダンジョンと見込み、自分がその主になろうと挑戦する。
戦闘時はでっかくなる。

伝承武具
狼王尾斧（さいきょうのおの）
継承：スロット
伝承：対軍武具
宿命：束縛
特徴：貧相

キャラクター名
クレシミエント

プレイヤー名

所持品			
チャンピオンベルト			
樹海産の肉(3F)*2			
樹海魚(4F)*2			
戦士の環			
ソードストッパーS1[対魔のクリスタル]			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ラストブロウ	3		DR直前		自身	自動	決戦、シーン1回	
効果：	白兵攻撃のダメージに+[SLx3 D]する。							
ラストスタンド	★		DR直後		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	《デュエルファイト》5で取得可能。あなたがダメージを受けるDRの直後に使用。そのダメージによってHPが0になる場合、あなたは戦闘不能にならず、HPは1になる。またそのダメージとともに受けるBSも受けない。							
エキサイトバトル	2		パッシブ		自身		決戦	
効果：	白兵攻撃のダメージに+[SLd]							
チャンピオン	★		アイテム		自身			
効果：	チャンピオンベルトを取得する。自身のみ携帯可能							
パシスタンス	2	10	セットアップ		自身	自動	シナリオ3回	
効果：	【HP】が【最大HP】と同じ値の時に使用可能。【最大HP】と【HP】を+[SL×10]点する。この効果はシーン終了まで持続し、効果の終了時に【HP】が【最大HP】以上の場合、【HP】は【最大HP】と同じ値となる。							
ファイトアピール	2	4	ムーブ		自身	自動		
効果：	白兵攻撃のダメージに+[SL×3]。シーン終了まで持続。							
	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エネミ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。							
フォースガード	★		パッシブ		自身			
効果：	CL5以上で取得可能。物防と魔防に+3							
オピニオン	★		パッシブ		自身			
効果：	交渉や説得などの精神判定+1d							
エンラージリミット	★		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							
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
パラディオンⅠ	★		効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果：	DRの直前に使用。フェイト1点を消費しダメージ-5							
パラディオンⅡ	★		効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果：	CL4以上、《パラディオンⅠ》1で取得可能。《カバーリング》と同時に使用。Ftを1点消費。1回のメジャーアクションで複数回の攻撃や、カバーを行うことができないスキルを使用されていてもカバーリングを使用できる。							
フォースブースト	★		イニシアチブ		自身	自動	効果参照	
効果：	CL5以上かつ各クラスロールスキルⅠで取得可能。PCの取得しているクラスロールにより違った強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。一度使用した場合、再度使用するためには日数の経過が必要。効果はすべてラウンド持続。パラディオン：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。							
ロギング	★		パッシブ		自身			
効果：	伐採によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。							
パラディオンⅢ	★		パッシブ		自身			
効果：	パラディオンⅠの効果を「幸運」以下のフェイトを消費し、１点ごとにダメージに-5にする」に変更する。							
マイニング	★		パッシブ		自身			
効果：	採掘によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。							
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果：	精神基本値+3							
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
効果：								
効果：								