キャラクター名
ゲイル・エアウィンド

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	29
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	14歳
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	魔術師			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	41	50	8	44	8	9
ボーナス	4	13	16	2	14	2	3
クラス修正	0	2	3	0	2	1	0
他修正			4				
能力値	4	15	23	2	16	3	3

HP	288
MP	211
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	バトルスライサー(黒羽根のイヤリング適用)	至近	0	14	0	0	0	0	0
左手	キャリバー（ヒュージエッジ+魔導剣増幅機+黒羽根のイヤリング適用）	10m	1	46	0	0	0	-3	0
頭部	S1ウィンドベレー(抵抗：スリップのクリスタル)					4			2
胴部	S1ストライダークローク(敏捷のクリスタル)				2	9		3	2
補助	時の砂時計					3			2
装身具	黒羽根のイヤリング								
能力値			15	0	23	0	3	39	9
スキル	ハイランダー(長剣)ハーフハンドブラディ(ロスト)ファイス(ダブルブラディ)ラピッドハンドル+5ヒール+10ルアーマ(SL+5)ターフ(ソフト)ニュッピ(ウウィンド)ドラゴン(ドラゴン)ハンドガラ(アイス)		3	52				16	12
その他	漆黒の星+ジェミニカード+ムガ=モリの角笛+嵐竜		5	20	3			1	30
総計(右)			23	86	28	16	3	56	57
総計(左)			24	118					
総計(両)									m
ダイス数			6 d	3 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	16			16	+ 3 d
トラップ解除	15			15	+ 3 d
危険感知	16			16	+ 3 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	
ベルトポーチ	漆黒の星
異次元バッグ	ムガ＝モリの角笛
ウェポンケース	ジェミニカード
ブラインドウィップ	魔導剣増幅機
シースベルト	天竜
麒麟の角	
冒険者セット	
ハイＭＰポーションx10	
ポーションホルダー	
グレートＭＰポーションx5	
万能薬x5	

現在重量：	24		
最大重量：	38	所持金： 673186	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に＋１Ｄする。								
スペシャライズ:短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器 を使用した命中判定の達成値に＋ＳＬ、 ダメージに＋ＳＬする。								
アプリケイション	★	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： MP回復を行う。MPをCL*5点回復する								
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果 :判定の直前に使用する。 その判 定で振るダイスの数が、 スキルなどの 効果（パワー、 ギルドサポートを除く）によって減少していても、 その効果を 受けずに判定を行なえる。								
ラストアクション	★	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：未行動、行動済にかかわらずメインプロセスを1回行う。このメインプロセスで自身のHP回復や戦闘不能を解除することはできない								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブプロセス	20m	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動のキャラを選択し、即座にメインプロセスを行わせる(メインプロセス終了後に行動済になる)								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを1個取得する。このアイテムは自身だけ装備、使用可能								
バレットレイブ	★	3	効果参照	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。攻撃対象とエンゲージしている場合、その対象の行うリアクション判定を-1dする								
カウンターショット	★	-	判定の直後	武器	単体	命中	魔導銃装備、シナリオ1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ランニングショット	★	5	ムーブアクション	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 戦闘移動を行なう。戦闘移動を行った場合、回避判定に+1dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 【行動値】と【移動力】に+[(SL×2)+2]する。								
フェイント	★	4	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果： あなたが行なう武器攻撃の対象 が行なうリアクションの判定に-1Dす る。 この効果はメインプロセス終了ま で持続する。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :「左手」と「左手」にそれぞれ使 用条件で指定された武器を装備してい ある時に有効。装備しているふたつの武 器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」 を合計し、「種別」をすべて揃えた「装 備部位:双」のひとつの武器として扱 う。ふたつの武器の「効果」はすべて 有効、使用可能だが、宣言を必要とす るものは、同時に使用できない。								

称号クラス：ハイランダー

ギルドキャッスル適応先；デスブレイド

「さて、まずやることは…」チェンジアーム使用　コスト5
「そんな小細工が通じるとでも思った?」触れ得ざる者使用　コスト10
「…このぐらいで怯んでいられないんだ。」エフェクトスキップ使用　コスト10
「まともに当たるぐらいなら、これぐらいは…」時の砂時計発動　ＨＰ７消費
「それは…させない！」カウンターショット使用
「多少の無理は承知の上。」アデンダム使用　コスト8
「あっ、そこ手伝うよ。」サポートストライク使用　コスト6
「一切の無駄無く、正確に動く。」ムーブアクションでタイムマジック使用　コスト15
「見切れない程素早く。」ムーブアクションでアフターイメージ使用　コスト12
「避ける余裕のある場所は…ここかな。」ムーブアクションでランニングショット使用　コスト5
「駆け抜けて斬り刻む。」ムーブアクションでダッシュアタック使用　コスト5
「一気に決めに行くか。」ムーブアクションでハイスピード使用　コスト4
「こっちにしよっと。」ムーブアクションでウェポンチェンジ使用　コスト4
「こんなときこそ、そよ風のように穏やかな心を。」マイナーアクションでアプリケイション使用
「一瞬の隙も見逃さない。」マイナーアクションでフェイント使用　コスト4
「風のごとき勢いのままに。」マイナーアクションでウィンドアタック使用　コスト5
「ここで一気に畳み掛ける。疾風のように。」メジャーアクションでゲイルスラッシュ使用　コスト15
「まとめて切り裂く。」ワイドアタック使用

キャラクター名
ゲイル・エアウィンド

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
ゲイル・エアウィンド

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
ゲイル・エアウィンド

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・敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3								
フェンサーⅠ	★	フェイト1	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： 武器攻撃と同時に使用　攻撃のダメージに+攻撃の対象数Dする								
フェイス:ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 行動値+2　これ以外のフェイス系獲得不可								
フェンサーⅡ	★	フェイト1	判定の直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果 :CL4以上。【フェンサーⅠ】で取得可能。リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを1消費。そのリアクションの判定に+2dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知判定に+1d　失敗してもトラップは作動しない。								
トレーニング・筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力基本値+3								
クイックドリンク	★	3	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	-	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 即座にポーションを1個使用する。								
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］x2］になる。								
ウェポンチェンジ	★	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果 :「装備部位:右手」と「装備部位 左手に装備しているアイテムを携帯 品とし、携帯品の別のアイテムを装 部位:右手」と「装備部位:左手」に 装備する。どちらか片方だけを携帯品 にしたり、装備したりしてもよい「装備部位：片(両)」の武器の切り替えも 可能)。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HPに+CL								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルに対するリアクションとして行う精神判定+1dする。								
セウウィング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 種別胴部の装備品が鎧ではないときに効果がある。装備品の行動値修正+2。鎧かどうかはGM判断とする。								
ハイバイタリティ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HP+SL*3								
ハイバイタリティSL2	1							
効果：								
ハイバイタリティSL3	1							
効果：								
ハイバイタリティSL4	1							
効果：								
ハイバイタリティSL5	1							
効果：								
トレイン・敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+2								
シュテークン：ポーション	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： HP回復、MP回復を行う分類：ポーションの効果に+SL*3する。								
シュテークン：ポーションSL2	1							
効果：								
シュテークン：ポーションSL3	1							
効果：								
エクストリーマー・敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+4								

キャラクター名

ゲイル・エアウィンド

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
スペシャルトレーニング・敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
シークレットフェイス：セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	取得するときに任意の能力値を2つ選択し、選択したふたつの能力基本値すべてに+1する。							
スペシャルトレーニング・感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
ゴッドシーリン：グランアイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	攻撃のダメージに+2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：								