キャラクター名
イリス

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	19
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	???
種族	スプライト			**境遇**	師匠
出自（効果）	隠れ里			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	7	24	33	8	33	5
ボーナス	4	2	8	11	2	11	1
クラス修正	2	1	1	1	1	1	1
他修正				2			1
能力値	6	3	9	14	3	12	3

HP	214
MP	135
フェイト	9

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ビーストバインド[S3]	至近	-1	57				0	
左手	クロマキの盾(テンパー)					45	50	-1	
頭部	サバイブ+アンブレイカブルボディ					35	25		
胴部	スケイルスキン					22	2		
補助	精霊のタリスマン					5	6		
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			3	0	9	0	12	12	11
スキル	BB+HW/PR/Gr+Ag		17	3		11	8		
その他	刺客の末路他アイテム		4	68		6	4		50
総計(右)			23	128	9	124	111	11	61 m
総計(左)			24	71					
総計(両)									
ダイス数			5 d	7 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	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	14	6	2	22	+ 4 d
アイテム鑑定	14		2	16	+ 4 d
魔術判定	14		2	16	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
異次元バック	守護の呪符
ベルトポーチ	理力符(6属性)
冒険者セット	
ポーションホルダー	EXHPポーション*2
	EXMPポーション*3
名馬ホワイトホース	
古代の鞍	ルーンブースター
魔眼の宝珠	騎馬鎧
	戦士の環
死返玉	月光の種
玉串	チャンピオンベルト

現在重量：	26		
最大重量：	36	所持金：	-238960
		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:スプライト	★	5	セットアップ	20m	単体	自動		
効果 :対象が行う武器攻撃のダメージを〈光〉属性に変更する。この効果はラウンド終了まで持続する。また、キャラクター作成時に《飛行能力》を取得する。								
-	★							
効果：								
飛行能力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :飛行状態となる。シーンに登場する際、このスキルの効果を適用するか、適用しないかを選択sるう子と。このスキルの効果の適用と解除はマイナーアクションで行う。								
フォースガード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物防】【魔防】+3								
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に+[SL+1]する。								
アームズマスタリー:鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ラーニング:スケイルスキン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物防】+[CL+2]、【魔防】+2する。ただし、「装備部位:胴部、全身」の防具を装備できなくなる。								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力】判定のダイスを増やす一般スキルに有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1Dする」を「判定に+2Dする」に変更する。								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 貴方が行う【知力】判定の達成値に+[SL*2]する。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「対象:場面(選択)」「射程:視界」の全ての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別の判定は1回だけ行い、各エネミーの識別地と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
サバイブ	1	-	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ときに有効。【物防】+[SL*2+5]、【魔法防御力】に+[SL]する。								
アンブレイカブルボディ	1	-	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ときに有効。【物防】【魔法防御力】に+[CL]する。								
テクニカルガード	1	-	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ときに有効。装備している「種別:盾」の【物理防御力】に+[CL]する。								
スタンドタフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 貴方は[スリップ]を受けない。								
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+[あなたが装備している「種別:盾」の「物理防御力」]する。								

「あの里の妖精は一筋縄じゃいかないよ」

クラン・ベルで剣闘士をやっていた騎士。重装備を脱がないので知られていないが、その中身は人間ではなく小さな妖精。念動力で周囲の物体を浮かせて騎士に扮したり、鞭を用いて戦う。
そも、妖精の加護があり、鎧を着ない方が硬い。
武器に付呪を行うことに長けている。クロマキの盾は彼女の落し物…らしい。

アルディオン大陸南部、偉大なるヒースと交わりが深かった地の一角には人類に
生きながらにして眠っているような、一日の終わりと翌日の朝が繋がっていないような、不思議な場所だった。
だが、その中心になっていた樹の崩壊と共にその里は崩壊し、イリスも外界に放り出された。

初期取得はカバームーブ×2、ボルテクスアタック/サバイブ×2

【コンセプト】
◎新機軸の守備型ナイト。データ厨による先鋭化したフルサプリ環境に生み出されたマンチビルド。仮想討伐対象はアロケンだが他にもいるかも。
○『《フェイ:スプライト》で相手の武器攻撃を光属性化して魔防*2で受ける』『《シールドルーン》+《ウィッチドクター》+『守護の呪符』でダメージ軽減を50点積む』がメインギミック。
最も有利な条件で攻撃を受けた場合のイリスの防御力はおよそ300点程度ならプロテクションなしでもノーダメージで弾く。
○攻撃には『刺客の末路』で武器攻撃力を2倍にした鞭での3回攻撃を搭載。
○戦闘中の支援力は薄いが、カバーリングとエネミー識別が可能。加えて戦闘前に《○○ルーン》系列を配布可能となっている。
□《スーパーマスター:ウィザード》等の魔法攻撃型には前述した防御ギミックが1枚腐る上、対抗属性を突かれて魔防0となる。《金剛不壊》があれば…。
▲敵の武器攻撃を光ダメージ化するため、相対的にイリス以外の耐久力がやや落ちる。高レベルなら元々敵も魔法ダメージ化手段は持っているだろうが…。

キャラクター名
イリス

プレイヤー名

所持品			
巨王烏賊のクリスタル			
武烈のクリスタル			
武勇のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
パーフェクトシールド	2	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 装備している盾の【物理防御力】に+[SL*3]する。								
マイティスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 白兵攻撃の達成値に+2、ダメージに+[SL*3]する。								
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。								
アビリティルーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 能力値ひとつを指定する。指定した能力値に+2する。								
バトルブレイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の命中判定で使用する能力値を【知力】に変更する。								
タイニィウェポン	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器から一つ選択せよ。選択した武器の[重量]に-3、「命中修正」に+1(最低0)、「行動修正」に+2(最大0)する。								
チャンピオン	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： チャンピオンベルトを1個取得する。								
リチュアルチャーム	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 「価格:購入不可」の「種別:呪符」のアイテムを[SL]個取得する。このアイテムは貴方のみ使用することができる。								
レジェンド	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器から一つ選択せよ。選択した武器の「攻撃力」に+[SL*3]する。このアイテムは貴方のみ装備、使用することができる。								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動	1/ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	
効果 :《エンサイクロペディア》と「タイミング:セットアップ」のスキル一つを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果： エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
クリエイトチャーム	1		セットアップ					
効果：								
スカイルーン	1	6	フリー	-	自身	自動	飛行	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。この効果は飛行状態が解除されるか、シーン終了まで持続する。								
クラーケンアーム	1	10	メジャー	-	自身	自動	鞭使用	
効果 :はめ込んだ武器による武器攻撃を3回行う。この攻撃では「対象:単体※」となり、「タイミング:メジャーアクション」のスキル、ﾊﾟﾜｰ、アイテムの効果は使用できない。さらに、攻撃のダメージに-10する。								
アタックルーン	1	10	メジャー	至近	単体	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器から一つ選択せよ。選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。選択した武器の「攻撃力」に+5する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
ウェポンルーン	1	6	メジャー	至近	単体	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器から一つ選択せよ。選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。選択した武器の「命中修正」に+2する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
シールドルーン	1	9	メジャー	至近	単体	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している盾から一つ選択せよ。選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージに-[SL*2]する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
プレートルーン	1	10	メジャー	至近	単体	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果 :対象が装備、あるいは携帯している武器、防具、装身具から一つ選択する。選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。対象の【物防】+5、【魔防】+3する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
リペアルーン	1	10	メジャー	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している盾から一つ選択せよ。選択したアイテムが破壊された場合、その破壊を打ち消して再び使用できるようになる。ただし、使用不可のアイテムや失われたアイテム、使用した「消耗品」などに効果はない。この効果は破壊を打ち消すか、シナリオ終了まで持続する。								
ウィッチドクター	1	6	効果参照	-	自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果 :HP回復、ダメージ軽減を行うスキル、パワー、アイテムと同時に使用する。「レベル」があなたのCL以下の「種別:呪符」のアイテムを1個消費。HP回復、ダメージ軽減を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+[消費したアイテムのレベル*2]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する。その攻撃のダメージに+【移動力】する。								
ボルテクスアタック	1	-	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する。その攻撃の対象は「単体※」となり、ダメージに+[CL*10]する。								

キャラクター名
イリス

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
イモータルブラッド	1	F1	戦闘不能	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： フェイトを1点消費。貴方の戦闘不能を回復し、【HP】を[1D]点にする。なお、貴方は行動済みとなる。								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 貴方は対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。								
カバームーブ	2	4	ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ	-	自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果： 《ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ》と同時に使用する。《カバーリング》を[射程:至近]から[射程:20m]に変更する。								
アラウンドカバー	3	4	ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ	-	自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：《ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ》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はなく、あなたがカバーによって受けるダメージは、一人分のダメージで良い。もしあなた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。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
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。そのダメージを0にする。								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
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。								
シックスセンス	1							
効果：								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯可能重量を【筋力基本値*2】に変更								
ホーム:エストネル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】【知力基本値】【精神基本値】+1								
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【知力基本値】+3								
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】+3								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神基本値】+3								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別判定に+2Dする。								
フェイバリットフィールド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 飛行状態のときに有効。【物防】+1、【魔防】+1								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物防】+2【魔防】+1								
フェイス:エリカ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【知力】判定の達成値に+1する。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大HP】に+[CL]する								
ベアアップ	1	-	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】判定に+1Dする。								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 指定した武器の攻撃力+1								
エンシェントノウリッジ	1							
効果：								
イービルノウリッジ	1							
効果：								
キャンセルマジック	1	3	セットアップ	-	自身	魔術		
効果： あなたが受けている[魔術]のスキルの効果一つを解除する。								

キャラクター名: イリス

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
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3sq	直線(選択)	命中	1/シナリオ	
効果：対象に白兵攻撃を行う。								
パラディオンⅠ	1	F1	効果参照	-	自身	自動		
効果：あなたがダメージを受けるDRの直後に使用する。ダメージ軽減を行う。そのダメージに-5する。								
パラディオンⅡ	1	F1	効果参照	-	自身	自動		
効果：《カバーリング》と同時に使用する。1回のMAでの複数回の攻撃や、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、あなたは《カバーリング》を使用できる。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/シーン	
効果：[重量:1]かつ[種別:ポーション]のアイテムを一つ使用する。								
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：								