	<u> </u> キャラクター名 <u></u>	⇒, ┌ プレイヤー名 ────
t	-T P J J J 1	
	トプア	

メインクラス	バナレット	Lv.1:		レベル	25
サポートクラス	バートル	Lv.1:	グラディエーター	性別	男
称号クラス				年齢	23
種族	ヒューリン			境遇	没落
出自 一般人				目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	36	39	8	9	8	6
ボーナス	13	12	13	2	3	2	2
クラス修正	1	2	4	0	0	1	0
他修正			3				
能力値	14	14	20	2	3	3	2

HP	306
MP	140
フェイト	26

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	フローズヴィトニルの顎S1	至近	-1	33	0	0	0	-2	0
左手	クマーラの盾			0	0	40	50	-1	0
頭部	サバイブ+アンブレ					40	30		
胴部	スケイルスキン					27	2		
補助 ローグマントS3					2	2	1		
装身具 ムガ=モリの爪									
	能力値		14	0	20	0	3	23	19
スキル			5	18	10	3	2	12	109
その他			-1	12	1	5	3	2	
	総計(右)		17	63					
総計(左)			18	30	33	117	91	34	128
	総計(両)								m
	ダイス数	5 d	4 d	5 d					

	能力值	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	14			14	+ 2	d
危険感知	3			3	+ 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							
<アイテム>	理力符:風						
冒険者セット	理力符:地						
小道具入れ	<ポーション>						
□戦士の輪	食材						
□ムガ=モリの角笛	ハイMPポーション						
□騎馬鎧	ポーションホルダー						
	□グレートHPポーション×3						
リムブースト・メタル	□グレートMPポーション×2						
神馬の鞍	万能薬						

現在重量: 37

78 所持金: 1473430 預金・借金: 最大重量:

<アイテム>	理力符:風
冒険者セット	理力符:地
小道具入れ	<ポーション>
□戦士の輪	食材
□ムガ=モリの角笛	ハイMPポーション
□騎馬鎧	ポーションホルダー
	□グレートHPポーション×3
] リムブースト・メタル	□グレートMPポーション×2
神馬の鞍	万能薬
理力符:火	<アームズクリスタル>
理力符:水	腐敗騎士のクリスタル

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	*	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:		【ベステ	-ィア:エクウス	】常時騎爭	乗、移動力	+10、幸運	重基本値−3	
カバーリング	*	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果:		行動	済でもカバー	丁能。未行	動ならば行	動済にな	らない	
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーン[SL]回	
効果:				射程を20r				
AM:両手剣	*	ı	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果:					中判定+1D			
サバイブ	5	ı	パッシブ	-	自身	_	頭部、胴部非装備	
効果:			【物防】+	+[SL×2+	5]【魔防】	+[SL]		
<パッシブ>	\Diamond							
効果:								
テクニカルガード	*	-	パッシブ	-	自身	-	話仇 頭紅 胴部抹着	
効果:			[種別	』:盾]の【4	物防】+[C	L]		
フットワーク	1	-	パッシブ	-	自身	-	頭部、胴部非装備	
		回避	判定達成値+[\$	SL+1]、É	兵攻撃ダ	メージ+[S	L×3]	
アンブレイカブルボディ	*	-	パッシブ	-	自身	-	頭部、胴部非装備	
			【牧	物防】【魔	防】+[CL]		
ラーニング:スケイルスキン	*	-	パッシブ	-	自身	-	胴部、全身非装備	
			【物防] +[CL+	2]【魔防】	+2		
バタフライダンス	*	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:				回避判定	È+1D			
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果:			【行動値	】【移動力	カ】+[SL>	(2+2]		
シールドパリー	*	-	パッシブ	-	自身	_	盾装備	
効果:			[回避判定道	達成値+2			
イクストリアン	*	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
			【敏捷】	【感知】	判定達成	值+2		
シールドスラム	*	-	パッシブ	-	自身	_	盾装備	
			白兵攻	峰ダメージ	"+[装備盾	重量]		

クラン=ベルで毎年開催される伝統のレース、トゥインクル・シリーズ。20年前、父はそこで無名でありながら優勝し、莫大な富と名声を手に入れた。しかし、ただの一般人である父の勝利を良く思わない有力馬主達により、ドーピングの罪を擦り付けられ、その名誉を奪われてしまった。失意から父は酒に溺れ、元より 病弱であった母は精神すら病んでしまう。両親の姿を見て、少年は固く決意する

「俺がレースで優勝し、父の名誉を取り戻す」 ウイニングライブ目指して、走り続ける

ギルド名:ブレーメンズ Lv13(70)

☆ キャラクター名	プレイヤー名 ────	
ゾア		ハイパーシールド ★ - パッシブ - 自身 - 盾装備
	所持品	ライドマニューバ ★ - パッシブ - 自身 - 騎乗
抵抗:スリップのクリスタル		効果: 回避判定+1D
敏捷のクリスタル		ライディング ★ - パッシブ - 自身 - 騎乗
回避のクリスタル		効果: あらゆる命中判定、回避判定+1D
		パワーアーム ★ - パッシブ - 自身 - 耐熱 ќ 機順
		効果: 「装備部位:両」を片手で装備できる
		マイティスラッシュ 1 - パッシブ - 自身 - 盾装備
		効果: 白兵攻撃命中判定+2、ダメージ+[SL×3]
		ブーストダッシュ 5 - パッシブ - 自身 - 騎乗
		効果: 【移動力】+[SL×3]
		WE:両手剣 ★ - パッシブ - 自身 - 選択武器使用
		効果: 武器攻撃ダメージ+2D
		サジタリウス 1 - パッシブ - 自身 - 機乗
		効果:
		AL:両手剣 ★ - パッシブ - 自身 -
		効果: 武器使用命中判定+1D
		<セットアップ> ◇
		効果:
		グラスホップ ★ 8 セットアップ - 自身 自動成功
		効果: シーン終了まで、回避判定+1D
		< ムーブ> ◇
		効果:
		ドラゴンスクリーム ★ 6 ムーブ - 自身 自動成功
		効果: 武器攻撃の対象のリアクション判定-1D
		誇りの体現者 ★ F3 ムーブ - 自身 自動成功
		効果: メインプロセス終了まで、白兵攻撃命中判定+1D、ダメージ+[CL×5]
		<マイナー> ◇
		効果:
		腐敗の太刀筋 ★ - マイナー - 自身 自動成功ラウンド1回
		効果: メインプロセス終了まで、1点でもダメージを与えた場合、30点HPロス
		<x5v-> ♦</x5v->
		効果:
		バッシュ 1 4 メジャー 武器 単体 命中
		効果: 武器攻撃ダメージ+[SL]D
		ストラグルクラッシュ ★ 10 メジャー - 自身 自動成功 両使用
		効果:《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。2回目のダメージ+2D。同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象:単体※」と な
		<判定直前>
		効果:
		セイバースキル ★ 2 判定直前 - 自身 自動成功シナリオ3回
		効果: 白兵攻撃命中判定+1D
		ドラゴンソウル 1 9 判定直前 - 自身 自動成功シーン[SL+1]回
		対果: 判定+1D
1	1	1.1

_{II} キャラクター名 	────── プレイヤー名 ────	────────────────────────────────────
ゾア		八重垣 ★ - 判定直前 視界 単体 自動成功シナリオ1回
		効果: 対象が行う攻撃の命中判定直前、その攻撃を「対象:単体※」に変更し、対象を自身に変更する。この時、射程等は無視する
	所持品	OR直前 >
		効果:
		守護者降臨 ★ 12 DR直前 視界 単体 自動成功ラウンド1回
		効果: 行動済でもカバー可能。未行動ならば行動済にならない。また、カバー不可無効
		<dr直後></dr直後>
		アイアンクラッド 1 3 DR直後 - 自身 自動成功
		効果: 物理攻撃ダメージ - [SL×3]
		□スティールクラッド 5 3 アイアンクラッド - 自身 自動成功
		効果: 魔法攻撃ダメージにも有効化、効果+[SL×4]
		インバルネラブル ★ - DR直後 - 自身 自動成功シナリオ1回
		効果: ダメージを0に変更
		喰らい尽くす ★ - DR直後 - 自身 自動成功以が加え値
		効果: 武器攻撃で1点でもダメージを与えた場合、対象のLv点のHPロスを追加で与える
		<クリンナップ>
		効果:
		ファイナルガード ★ - クリンナップ - 自身 自動成功シナリオ1回
		効果: インバルネラブル復活
		<効果参照> ◇
		効果:
		効果: 武器攻撃同時。対象:単体※に変更し、ダメージ+[CL×10]
		ラッシュ ★ 6 効果参照 - 自身 自動成功 騎乗
		効果: 白兵攻撃同時。ダメージ+【移動力】
		< 戦闘不能 > □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
		効果:
		効果: HPを[1D]点で復活する。行動済となる
		パーフェクトボディ 1 - 戦闘不能 - 自身 自動成功シナリオ1回
		効果: 戦闘不能から回復し、HPを[SL×20]にする。行動済にならない
		ベアアップ ★ - パッシブ - 自身 -
		対果:
		トレーニング:筋力 ★ - パッシブ - 自身 -
		効果: 【筋力基本値】+3
		トレーニング:敏捷 ★ - パッシブ - 自身 -
		効果: 【敏捷基本値】+3
		マシンリム ★ - パッシブ - 自身 -
		マシンアーマー ★ - パッシブ - 自身 -
		ホースマンシップ ★ - パッシブ - 自身 - 騎乗

☆ キャラクター名		━━ ┌ プレイヤー名 ────	────────────────────────────────────
ゾア			スピードアタッカー ★ F1 セットアップ - 自身 自動成功
			効果: ラウンド終了まで【行動値】【移動力】+5
	所持	寺品	スピードアタッカー ★ F1 フリー - 自身 自動成功
			効果: 同Engに敵キャラクターがいる場合、Engを封鎖し、回避判定+1D
			ホースマンシップ ★ - パッシブ - 自身 - 騎乗
			如果:
			フェイバリットフィールド ★ - パッシブ - 自身 - 騎乗
			効果: 【物防】【魔防】+1
			トレーニング:器用 ★ - パッシブ - 自身 -
			効果: 【器用基本値】+3
			エンラージリミット ★ - パッシブ - 自身 -
			効果: 携帯品の重量制限を【筋力基本値】×2に変更
			バイタリティ ★ - パッシブ - 自身 -
			効果: 【最大HP】+[CL]
			スピードアタッカーⅢ ★ F1 効果参照 - 自身 - シーン1回
			効果: 武器攻撃と同時に使用。攻撃を貫通ダメージに変更する
			フックダウン ★ 3 クリンナップ - 自身 自動成功シーン1回
			効果: 「種別:ポーション」を1個使用
			スティグマ ★ F1 効果参照 - 自身 自動成功シナリオ1回
			効果: 判定終了後、判定達成值+1D
			ファーストエイド ★ - メジャー 至近 単体 器用
			効果: 【器用:10】に成功した場合、戦闘不能者を【HP】1で復活。対象は行動済となる
			サクセション ★ - パッシブ - 自身 -
			効果: プリプレイに装備又は携帯している武器か防具を選び、武器なら攻撃力+1、防具なら【物防】か【魔防】+1
			<mark>効果: </mark>
			<mark>効果: </mark>
			<mark>効果: </mark>
1			効果: