キャラクター名
グレン・ランベール

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	バード	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	35
種族	ヒューリン			**境遇**	死神
出自（効果）	騎士			**目標**	《運命》：

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	33	8	9	12	38	9
ボーナス	11	11	2	3	4	12	3
クラス修正	2	0	0	0	1	4	1
他修正						2	
能力値	13	11	2	3	5	18	4

HP	255
MP	151
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	ティフェレトの槍	至近	-1	27	0	10	10	-6	0
左手	ナイトシールド		0	0	0	25	41	-1	0
頭部	溶岩の甲冑				-4	28	10		±0
胴部	溶岩の甲冑								
補助	スターポイントアーマー S1				-1	12			±0
装身具	ガードシンボル					5	3		
能力値			11	0	2	0	18	7	18
スキル						12	11		
その他				1		1			
総計(右)			10	28	-3	93	93	0	18 m
総計(左)			11	1					
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	18			18	+ 2 d
錬金術判定	11			11	+ d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
戦士の環	
錬金竜	
ハイHPポーション×8	
ハイMPポーション×10	
EXHPポーション×7	
EXMPポーション×5	
生命の呪符	

現在重量：	33		
最大重量：	96	所持金： 108580	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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
バッシュ	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーン3回	
効果： 《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更。移動はしない								
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果： 物理ダメージに-15 [SL×3]								
	◇							
効果：								
ハードマッスル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物理防御力に+9 [SL×3]								
レジストエレメンタル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法防御力に+9 [SL×3]								
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神に+2								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果： バッドステータスを受けた直後に使用で受けたバッドステータスを全て回復								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダメージを受けた直後、攻撃を行った対象に受けたHPダメージ分HPロスを与える(最大は自身の【最大HP】)								
	◇							
効果：								
アイアンカバー	3	2	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーン3回	
効果： 《カバーリング》でダメージを受ける際、物理・魔法防御力に+[選択した防具の重量]								
ディフェンスマスター	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	全身装備・防御中1回	
効果： ダメージ軽減の対象になった際に使用。ダメージ軽減に+6 [SL×2]								
	◇							
効果：								
ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20m	単体	呪歌	シーン1回	
効果： 行動済のキャラクターを未行動にする								

グラスウェルズ王国の騎士の家系に生まれ、若い頃は神官兼軍師であるサーシャ･ノアの父親の指揮の元で戦場に身を置いてきた。
戦争の中で目覚ましい戦果を挙げ民衆から英雄視されるが、騎士団内では勝利のためならば味方であっても見殺し、あるいは利用して多くの犠牲を出す非道な戦い方から「死神」と称され敬遠されていた。
その頃は勝利のための犠牲を是としており、その結果、必然と言うべきか、騎士団内で唯一自分を慕い続けてくれていた部下を戦死させてしまう。
部下に諭されて自身の考えが過ちだったことに気づくも後の祭り。勝利に執着し多くの犠牲者を出したことによる罪の意識に苛まれる中で、「多少の犠牲は仕方ない」と自分を英雄に祭り上ようとする民衆に耐えられなくなり、諸国遊学という建前で逃げるように国を出る。
放浪の末に、冒険者として活動を始める。その際に、味方を守る盾役へと戦闘スタイルを変えた。
常に危険が付きまとう盾役についたのは、贖罪のつもりか、罪悪感からの破滅願望か、それとも―――

一人称は「俺」、もしくは「おっさん」。(現在の)性格は気さくでノリが軽い。

《盾而矛(盾にして矛)》
特殊戦闘スキル。取得には【筋力】【精神】の合計値が18以上必要。
効果参照。《カバーリング》と同時に使用。
《カバーリング》を[対象：シーン(選択)][射程：視界]に変更。
その攻撃のダイスロールの結果分のHPロスを相手に与える。また、その攻撃によるダメージは0になる。
1シナリオに1回使用可能。

キャラクター名
グレン・ランベール

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
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：「シナリオ～回」のスキル使用回数を1増やす								
	◇							
効果：								
盾而矛(盾にして矛)	1	-	効果参照	効果参照	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《カバーリング》を[対象：シーン(選択)]、[射程：視界]に変更。その攻撃のDR結果分のHPロスを相手に与える(上限無し)。また、受ける予定のダメージは0になる								
	◇							
効果：								
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：《アイアンクラッド》と同時使用で魔法ダメージにも軽減を適用　《アイアンクラッド》の効果に+20　[SL×4]								
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：盾の物理防御力、魔法防御力に+9　[SL×3]　(ハイパーシールド取得済)								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：魔法防御力に盾の物理防御力を+する								
アラウンドカバー	2	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：同エンゲージにいる任意の複数キャラクターにカバーを行う								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダメージは0じゃ								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣・槍・斧装備	
効果：装備部位：両の武器を右手or左手で装備可能　ただし武器の装備部位は両のままであること								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：使用したインバルネラブルの回数を1増やす								
	◇							
効果：								
チェンジスケイル	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：クリナップごとにMP3点を支払うことでシーン終了まで物理・魔法防御力に+15　(SL×3)								
グレートスケイル	5	5	リアクション	-	自身	自動成功		
効果：チェンジスケイル効果中にリアクションとして使用し、ダメージを50点軽減　攻撃は自身に自動的に命中する　(SL×10)								
ドラゴンチェンジ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：セットアップにチェンジスケイルを使用可能								
ドラゴンソウル	1	9	判定直前	-	自身	自動成功	シーン2回	
効果：判定に+1D								
ドラゴンフレッシュ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：HP回復の対象になった際、HP回復の効果に+95（CL×5）								
イモータルブラッド	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイト1点を消費して戦闘不能を回復し、1D点回復								
	1							
効果：								
金剛不壊	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :対抗属性魔法ダメージ、スキル、アイテムによる防御力の軽減、防御力を0とみなすダメージを受けた場合、防御力をそのまま適応する								
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：カバー不能のスキル、パワー、アイテムを使用されてもカバー可能								
	1							
効果：								

キャラクター名
グレン・ランベール

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
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限を筋力基本値×2]							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物理防御力に+2、魔法防御力に+1							
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値に+3							
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値に+3							
フェイス:ゴヴァノン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物理防御力、魔法防御力に+1							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5							
ホーム:グラスウェルズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用、知力、精神基本値に+1							
パラディオンⅠ	1	FP1点	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：	DR直後にフェイトを1点消費してそのダメージに-5							
パラディオンⅡ	1	FP1点	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果 :フェイトを1点消費し《カバーリング》と同時に使用。メジャー複数回、カバーできないスキルを使用されても《カバーリング》を使用できる								
パラディオンⅢ	1	幸運以下のFP	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
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て1点につきダメージに-5」に変更する							
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備している防具の移動修正が0未満の場合、移動修正を±0に変更							
フックダウン	1	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]のアイテムを1個使用							
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値に+3							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：	戦闘不能者に対し難易度10の器用判定に成功でHPを1にして復活　復活対象は行動済みになる							
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	嘘やはったりを見抜くなどの精神判定に+1D							
サクセション	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	プリプレイに武器の攻撃or防具の物理か魔法防御力に+1する							
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時にHP、MPを2D+19回復（2D+CL）							
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	はったりや嘘をついて騙すなどの精神判定に+1D							
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	交渉、説得などの精神判定に+1D							
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	警戒行動を使用可能。聞き耳判定に失敗しても気づかれない							
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値に+3							
	1							
効果：								