

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	バナレット	Lv.1:		レベル	24
サポートクラス	モンク	Lv.1:	ファランクス	性別	女
称号クラス				年齢	?
種族	フェイ (スプリガン)			境遇	没落
出自 (効果)	騎士			目標	運命:喪失

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	9	31	6	33	8	8
ボーナス	13	3	10	2	11	2	2
クラス修正	4	0	2	0	1	1	0
他修正							
能力値	17	3	12	2	12	3	2

HP	310
MP	135
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	フラッグスピア	至近	-1	15				-2	
左手	フェイムシールド(パーフェクトシールド)					24	0		-1
頭部	×								
胴部	ブルースーツ				-2	30	3		-5
補助	スターポイントアーマー				-1	12	0		-1
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			3	0	12	0	3	24	22
スキル	ハイパーシールド(部分)・インフラグナブル・フォースガード					21	45		
その他	ハードマッスル1・レジストエレメンタル1					3	3		
総計(右)			2	15					
総計(左)			3	0	9	90	58	22	15
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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 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

現在重量: 30  
 最大重量: 78  
 所持金: 664121  
 預金・借金:

所持品	
守護者の紋章	
鋼鉄の呪符x20	
ハイMPポーションx5	

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	-	自身	自動	-	
効果: 白兵攻撃のダメージに+5、回避の達成値に-2(最低-1)する。マイナーで解除を宣言するか、シーン終了まで持続								
バッシュ	1	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]								
金剛不壊	★		パッシブ	-	自身			
効果: 対抗属性を持つ魔法ダメージやスキル、アイテムの効果によって、物防・魔防を減少・あるいは0とみなすダメージを受けた場合、物防・魔防の値をそのまま適用してダメージ算出できる。								
ハイパーシールド	★		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加算。								
パーフェクトシールド	◇		パッシブ		自身		盾装備	
効果: 装備している「種別・盾」の「物理防御力に+SLx3する。ハイパーシールドを取得している場合魔防にも適用								
ファランクスフォート	◇		パッシブ		自身			
効果: エンゲージが封鎖されている時、物理防御魔法防御ともにSLx3								
モアタフネス	◇		パッシブ		自身			
効果: 最大HPにSLx5する。とにかく体力を上げるスキル。あなたは体力を上げるのに余念がない。暇さえあれば腕筋・背筋・腕立てを繰り返している。あなたは最後は体力こそが戦闘の勝敗を左右することを、身をもって体現できるだろう。								
ハードマッスル	1		パッシブ					
効果: 物理防御力にSLx3								
レジストエレメンタル	1		パッシブ					
効果: 魔法防御力にSLx3								
フォースガード	★		パッシブ					
効果: 物防・魔防に+3								
クローズシールド	★		パッシブ		自身			
効果: エンゲージ封鎖中、物防・魔防+5								
インフラグナブル	○		パッシブ		自身			
効果: 物理防御と魔法防御にSLx3								
ファランクスダイブ	★	3	セットアップ	至近	単体	筋力	全身装備	
効果: 対象の筋力と対決を行い、勝利した場合対象に「放心」を与える								
フォートレス	○	5	セットアップ		自身	自動		
効果: 物理防御と魔法防御に+SLx4する。ラウンド終了まで持続。								
ランオーバー	★	5	ムーブアクション	効果参照	効果参照	自動	全装備・シールド	
効果: 戦闘移動でエンゲージに突入した場合、そのエンゲージにいるモブエネミーすべてにCLx5点のHPロスを与える。								

戦闘移動でエンゲージに突入した場合、そのエンゲージにいるモブエネミーすべてにCLx5点のHPロスを与える。

