

キャラクター名

プレイヤー名

リドラ

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	18
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	バトル	性別	男性
称号クラス				年齢	32
種族	ヒューリン			境遇	墜落
出自 (効果)	騎竜兵			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	27	29	31	8	8	9	9	HP	217
ボーナス	9	9	10	2	2	3	3	MP	106
クラス修正	2	2	2	0	1	1	0	フェイト	6
他修正						2			
能力値	11	11	12	2	3	6	3		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	漆黒の影刃	至近	-3	18				-1	
左手	ナイトシールド	-				15	7	-1	
頭部	蝶の帽子				3	1	0		0
胴部	マジカルチェイン				2	8	5		0
補助	アサルトポイントアーマー				-1	8	2		5
装身具	栄光の前立			4					
能力値			11	0	12	0	6	15	16
スキル				7	2		15		
その他	戦士の環、戦王の武器飾り、漆黒の星		6	2		1		3	
総計(右)			14	31	18	33	35	16	21
総計(左)			17	13					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	3			3	+ 2 d	冒険者セット	
トラップ解除	11			11	+ 2 d	バックパック	転移符×2
危険感知	3			3	+ 2 d	異次元バッグ	耐毒符×3
エネミー識別	2			2	+ 2 d		
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	ポーションフォルダー	小道具入れ
魔術判定	2			2	+ d	ハイHPポーション×5	大地の砥石
呪歌判定	6			6	+ d	ハイMPポーション×10	炎熱の砥石
錬金術判定					+ d	強心丹×2	戦士の環
						万能薬×5	漆黒の星
						グレートMPポーション×2	戦王の武器飾り
						蘇生薬	
現在重量：	57						
最大重量：	69	所持金：	48559	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
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：作成時にフェイト+1								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	カバリング	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+〔CL×10〕する。								
アームズマスタリー：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	長剣装備	
効果：選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。								
パリリー	1	4	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定に+1Dする。ただしあなたがメジャーアクションで行なう判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
カバリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行なう。行動済みでもカバーを行なうことができ、未行動の時にカバーを行なっても行動済にならない。								
シールドパリリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：回避判定の達成値に+2する。								
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：白兵攻撃のダメージに+〔装備している「種別：盾」の重量〕する。								
カバームーブ	1	4	《カバリング》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバリング》と同時に使用する《カバリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
	1							
効果：								
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。								
ボディドライブ	1	3	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果：騎乗状態でなくても、「使用条件：騎乗」のスキルの効果を受け、使用することができる。この効果はシーン終了まで持続する。								
プレパレイション	1	6	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	セットアップが1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用する。その時に同じスキルを連続して使うことはできない。また、ひとつはバトルのスキルでなければならない。								
ウィンドセンス	1	8	判定の直後	-	自身	自動成功	シナリオ3回	
効果：あなたが行なった判定の直後に使用する。その判定の達成値に+〔SL×2〕する。								
イクストリアン	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【俊敏】判定と【感知】判定の達成値に+2する。								
ライドマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：回避判定に+1Dする。								

元タルタル・ハン国の騎竜兵。軍事作戦中に敵軍の対騎竜攻撃に被弾して墜落。そのまま見知らぬ森を彷徨い、行きついた村で介抱してくれた女性と恋に落ち結婚する。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
ステップ：ダーク	3	4	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定の達成値に+[SL×2]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
バトルステップ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ステップ：～》の効果が続中に有効。攻撃の命中判定に+SL、回避判定に+SL、攻撃のダメージに+SLする。								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブプロセス	-	単体	自動成功	-	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう（メインプロセス終了時に行動済みとなる）。対象はこのスキルの効果を拒否できる（この場合、使用回数には数えない）。								
ソードダンス	1	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マタドール	1	4	判定の直前	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定の直前に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+1]する。								
	1							
効果：								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	自身	-	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器 範囲（選択）	命中判定	-		
効果：対象に武器攻撃を行なう。その対象が2体以上の場合、ダメージに+2する。								
	1							
効果：								
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【移動力】に+[SL×3]する。								
ラッシュ	1	4	効果参照	-	自身	自動成功	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。								
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。								
インバルネラブル	1	-	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
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に変更する。								
ア라운드カバー	1	2	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《カバーリング》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なう。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ひとりで受けるダメージより少ない。もしあなたが対象になっていた場合、最終的なHPダメージを倍にして受けること。								
ファイナルガード	1	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
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。								
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。								
スタンドタフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【スリッパ】を受けない。								
サジタリウス	4	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：あらゆる判定の達成値に+[SL+2]する。								
ホースバトラー	1	8	効果参照	至近	単体	効果参照	メインプロセス1回	
効果：あなたのメジャーアクションの終了後に使用する。更にメジャーアクションとして特殊攻撃を行なう。その攻撃の命中判定は【器用】判定となり、その判定に+1Dする。ダメージは[(SL)+CL×3]（貫通ダメージ）となる。								
	1							
効果：								
グラスホップ	1	8	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チェンジスケイル	1	3	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]する。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を3点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。								
ライドスケイル	1	3	《チェンジスケイル》	-	自身	自動成功	-	
効果：《チェンジスケイル》と同時に使用する。同時に使用した《チェンジスケイル》の「効果」に「リアクション」の判定の達成値に+[SL×2]する」を追加する。								
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：フェイトを1点消費。あなたの戦闘不能を回復し、【HP】を【1D】点にする。なお、あなたは行動済となる。								
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行なうスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたには以後、対象が行なうそのスキルに対するリアクションに+20する。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで自働する。								
スピードアタッカーⅠ	1	-	セッアッププロセス	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：行動値増加を行なう。フェイトを1点消費。【行動値】に+5、【移動力】に+5する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
スピードアタッカーⅡ	1	-	フリーアクション	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：フェイトを1点消費。あなたのいるエンゲージを封鎖する。また、回避判定に+1Dする。この効果はあなたのいるエンゲージに敵キャラクターが存在している間、持続する。								
スピードアタッカーⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃で与えるダメージが貫通ダメージに変更される。								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装着しているアイテムを携帯品として、携帯品の別のアイテムを「装備品：右手」と「装備品：左手」に装備する。どちらか片手だけを主武器にしたり、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）。								
アサルトダッシュ	1	-	メジャー	3sq 直線（選択）	命中判定	タ、敵、シナリオ		
効果：対象に白兵攻撃を行なう。ダイスロール増加								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。なお、対象は行動済となる。								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス	-	自身	-	シーン1回	
効果：「種別；ポーション」のアイテムを1個使用する。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した基本能力値に+3する。								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した基本能力値に+3する。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
フェイス：アーケンラーヴ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あらゆる命中う判定の達成値に+1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なう【精神】判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が【筋力基本値】×2】になる。								
ホースマンシップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：回避判定の達成値に+1する。								
イミュンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備している防具の「行動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
クローズオフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								