

キャラクター名 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	24
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	25	39	9	39	9
ボーナス	4	2	8	13	3	13	3
クラス修正	2	1	1	1	1	1	1
他修正				2			1
能力値	6	3	9	16	4	14	5

HP	264
MP	166
フェイト	7

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	14	13	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					
総計(左)			24	71	9	124	113	12	61
総計(両)									m
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	16	6	2	24	+ 4 d
アイテム鑑定	16		2	18	+ 4 d
魔術判定	16		2	18	+ 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	
ポジションホルダー	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	所持金:	-238960	預金・借金:	
最大重量:	36				

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する。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:胸部、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。								
シールドラッシュ	2	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果:《ラッシュ》のダメージに+[SL*4]する								
スタンドタフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果:貴方は[スリッパ]を受けない。								

「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ブリ環境を象徴するようなビルドである。恐らく仮想討伐対象はアロケン。
 ○『《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点稼ぐ』がメインギミックである。
 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、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。
 □《スーパーマスタリー: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…。

