キャラクター名
アインハルト

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	40
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヒューリン			**境遇**	平凡
出自（効果）	一般人			**目標**	運命：喪失

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	54	57	51	8	12	11	12
ボーナス	18	19	17	2	4	3	4
クラス修正	4	3	0	0	0	1	0
他修正	7						1
能力値	29	22	17	2	4	4	5

HP	435
MP	289
フェイト	22

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ベイルイフリート	至近	-2	50					
左手	ポイズンコンバットナイフ	至近		48					
頭部	リベレイターヘルム				-1	42			-5
胴部	呪われたカニの甲羅S1[筋力]				-1	45			0
補助	巨人の手袋					5			
装身具	黒羽根のイヤリング								
能力値			22	0	17	0	4	21	34
スキル	フェイス,ゴッデスブレス、マシンアーマー、ライトニングライド		1	2		2	1	4	4
その他	戦士の環、戦王の武器飾り、天馬、神馬			3		1		2	155
総計(右)			21	55	15	95	5	27	188
総計(左)			23	53					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	22			22	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ポーションホルダー
ベルトポーチ	ハイMPポーション
バックパック	ハイMPポーション
小道具入れ	ハイMPポーション
戦士の環	ハイMPポーション
戦王の武器飾り	
ルーンブースター	
キャップライト	
毒消し	ランチボックス
	団子*2

現在重量： 43		
最大重量： 115	所持金： 3	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	★	-	パッシヴ	-	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	5	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]								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーでき、未行動の時に行っても行動済みにならない。								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》		自身	自動	シーンSL回	
効果： 《カバーリング》の射程を20mに変更。								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	ｳｫｰﾘｱｼﾅﾘｵ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動		
効果： 白兵攻撃のダメージに+[筋力]　メインプロセス持続。								
	1							
効果：								
スティール	4	3	DR直後		自身	自動	シナリオSL回	
効果 :エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常通り、ドロップ品決定ロールを行うこと。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、[EL×100]Gを得る。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定+1d								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身		短剣・鞭装備	
効果 :「右手」と「左手」それぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているこつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」を全て揃えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の効果は全て有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
	1							
効果：								
AM：鞭	★		パッシブ		自身		鞭使用	
効果： 武器攻撃の命中判定+1d								
ウェポンタクティカル	5		パッシブ		自身			
効果： ラウンド進行の開始時に[SL×3+2点]のTPを取得する。ラウンド進行終了時に全て失われる。								
ウィップレイブ	★		レガシー		自身	自動	鞭使用	
効果 :5点以下の任意のTPを消費（最低1)。武器攻撃を「対象：範囲（2体）」に変更する。また、武器攻撃のダメージに+[消費したTP×3]する。メインプロセス持続。								
プリシジョン	★		マイナー		自身	自動	短剣使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+[器用]。メインプロセス持続。								

アインハルト＝フォルスター
アースランのとある村に住む一般人の生まれ。
退屈な田舎暮らしに飽きており、刺激を求めて代理戦士になるためエルカラドルにやってきた。
普段の振る舞いは享楽的なところが目立つが、根が真面目でたまにそういう部分が出る。
いくつかの戦いで活躍し、十三神将の一人"愛神将"から武具を授かった。

誓約「伝説の武具」
恩恵：アイテム。伝承武具を１つ取得する。
束縛：恩恵で得た伝承武具を装備していない場合、あらゆる判定に-1d。

伝承武具
・ベイルイフリート
朽ちた祭壇に放置されていた消えない篝火。火精霊の力が宿っており、使用者の意志に応じて炎の鞭として展開する。
種別：鞭
継承：拾い物（重量+2　幸運+1）
伝承：精霊の祝福（パッシブ。この武器の攻撃は火属性）
宿命：探索
特徴：不幸

・ポイズンコンバットナイフ（短剣）
アーシアンの戦士が使っていたという短剣をアースランの鍛冶師が複製したもの。元の武器は地球産のただのナイフだったが、その戦士が毒使いであったため複製品には毒の力が付与されている。

キャラクター名
アインハルト

プレイヤー名

所持品			
ハイHP*1			
蘇生薬			
HPポーション			
グレートMPポーション*2			
神馬の鞍			
大騎竜（貸出中）			
クイックケース			
麒麟の角			
クラーケンウィップ			
上位爆撃符			
上位爆撃符			
上位爆撃符			
上位爆撃符			
上位爆撃符			
上位呪壁符			
上位呪壁符			
上位呪壁符			
上位呪壁符			
上位呪壁符			
天馬			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ペインバインド	★	8	効果参照		自身	自動	鞭使用	
効果： 効果強度の設定されているBSを武器攻撃で与えた直後に使用する。その効果強度に+1する。								
ドッジエッジ	★		判定の直後		自身	自動	短剣装備	
効果： 回避判定の直後に使用。5点以下の任意のTPを消費（最低1)。その判定の達成値に+[消費したTP×2]する。								
リバースライフ	★		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果： TP1点以上で使用可能。TPを全て消費。あなたの戦闘不能を回復し、HPを[消費したTP]点にする。行動済みとなる。								
	1							
効果：								
レガシーサイン	★		パッシブ					
効果： レガシークラスに転職可能。								
	1							
効果：								
レイザーシャープ	★		パッシブ		自身			
効果： CL5以上で取得可能。武器攻撃のダメージに+1d								
ギフト	★		効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果： ダイスロールの直前に使用。そのDRに+2dする。								
	1							
効果：								
ビルドアップフォース	5	5	マイナー		自身	自動	シーンSL回	
効果： 武器攻撃のダメージに+20　複数回使用で重複。武器攻撃のダメージロールを行うか、シーン終了まで持続。								
ファストセット	★	6	ムーブ		自身	自動		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルと同時に使用、そのスキルがムーブアクションで使用可能。ただしそのメインプロセスのマイナーアクションでそのスキルは使用できない。								
クロススラッシュ	★	12	メジャー		自身	自動	片・双使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
バイオレントヒット	★		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 既に使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
アームズロジック：鞭	★		パッシブ		自身		鞭使用	
効果： 武器攻撃の命中判定に+1dする								
ハイパーゲイン	★		パッシブ		自身			
効果： 《スマッシュ》1で取得可能。武器攻撃のダメージに+[筋力]								
ハイボルテージ	5		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×4]								
パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、HPを[SL×20]にする。未行動だった場合、行動済みにならない。								
クロックアップフォース	★	9	セットアップ		自身	自動		
効果： ビルドアップフォースを5回以下の任意の回数まで同時に使用可能。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
アビリティルーン	★		パッシブ		自身			
効果： プリプレイに能力値からひとつ選択。選択した能力値に+2する。								
ウェポンルーン	★	6	メジャー	至近	単体	自動	シナリオ1回	
効果：使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器一つから選択。選択したアイテムを対象が装備している時に有効。選択した武器の命中修正＋２する。シナリオ持続								

キャラクター名
アインハルト

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
エレメントルーン	1	6	メジャー	至近	単体	自動	シナリオSL回	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器と属性一つから選択。選択したアイテムを対象が装備している時に有効。選択した武器を使用した武器攻撃のダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。シナリオ持続								
アタックルーン	2	10	メジャー	至近	単体	自動	シナリオSL回	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器一つから選択。選択したアイテムを対象が装備している時に有効。選択した武器の攻撃力に+5する。シナリオ持続								
スピードルーン	3	7	メジャー	至近	単体	自動	シナリオSL回	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器、防具、装身具から一つから選択。選択したアイテムを対象が装備している時に有効。対象の行動値と移動力に+5する。シナリオ持続								
ファイアルーン	1	6	フリー		自身	自動		
効果 :ダメージ増加を行う。火属性のダメージを与える攻撃のダメージに+5、あらゆる攻撃の命中判定の達成値に+[SL+1]する。シーン持続。								
プレートルーン	3	10	メジャー	至近	単体	自動	シナリオSL回	
効果 :使用する際に対象が装備、あるいは携帯している武器、防具、装身具一つから選択。選択したアイテムを対象が装備している時に有効。対象のに物防に+8、魔防に+3する（ルーンブースター適用済み）シナリオ持続。								
	1							
効果：								
戦鬼	★		メジャー		自身	自動		
効果 :フェイトを3点消費。バッシュによる武器攻撃を3回行う。このバッシュはコストを消費せず、「対象：単体※」となる。対象は別々でも良い。								
死神の手	★		マイナー		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃のダメージに+[あなたの【最大HP】-【現在HP】]する。また、「対象：単体※」に変更する。メインプロセス持続。								
異才：ナイト	5							
効果：								
ラッシュ	★	6	効果参照		自身	自動	騎乗	
効果： 白兵攻撃と同時に使用。その攻撃のダメージに+[移動力]する。								
守護者降臨	★	12	DR直前	視界	単体	自動	ラウンド1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済でも行え、行動済にならない。カバー不可スキル・パワー・アイテムを使用されていてもカバー可能								
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗、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。さらにメジャーアクションとして特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は器用判定となり、その判定に+1d。ダメージは[(SL)d+CL×3]の貫通ダメージとなる。								
インバルネラブル	★		DR直後		自身	自動	シナリオ1回	
効果： あなたがダメージを受けるDRの直後に使用。そのダメージを0にする。								
ファイナルガード	★		クリンナップ		自身	自動	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								
フロンタルアサルト	★		効果参照		自身	自動	シーン1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。そのダメージに+[筋力基本値]する								
	1							
効果：								
スラッシュブロウ	1	3	DR直前		自身	自動	シーン1回	
効果： 武器攻撃のDR直前に使用。そのダメージに+[SL×2]ｄする。								
残像の刃	★		パッシブ		自身			
効果 :《スラッシュブロウ》1で取得可能。《スラッシュブロウ》の効果を「その攻撃のダメージに+[SL×2]d+[器用基本値]する。さらにこのダメージは、スキルやアイテムによってダメージを軽減できず、0に変更することもできない」に変更する。								
刹那の返し	1	20	効果参照	至近	単体	自動	双装備、ラウンド1回	
効果： 対象が行った武器攻撃に対するリアクションと同時に使用。結果に関わらず、対象に[CL×3]のHPロスを与える								
修羅	3		効果参照		自身	自動	シナリオSL回	
効果 :武器を使用した命中判定と同時に使用。その判定でフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト１点につき判定にさらに+1dする。								
武の極地：鞭	5		パッシブ		自身		鞭使用	
効果： 選択した種別の武器を使用した白兵攻撃のダメージに+[SL×7]								
ファイティングロウ	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]								

キャラクター名

アインハルト

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
バトルコンプリート	3	7	判定の直後		自身	自動	シーンSL回	
効果：	攻撃の命中判定の直後に使用。その判定を振りなおす。ダイス数は変更されない							
ディフェンスライン	★	15	リアクション	視界	単体	命中	双装備	
効果：	対象が行った武器攻撃に対するリアクションを装備している武器を使用した命中判定で行う。対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。							
	1							
効果：								
ベストルート	5	3	セットアップ	20m	単体	自動		
効果：	対象の移動力に+[SL×5]する。ラウンド持続。							
プレパレイション	★	6	セットアップ		自身	自動	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ1回	
効果：	「タイミング：セットアップ」のスキルを2つ使用する。1つはバートルのスキルでなければならない。							
ライトニングライド	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	行動値と移動力に+（[SL×2]+2）する。							
ホーミングヒット	★		判定の直前		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	攻撃の命中判定の直前に使用。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。							
ストライクバック	1	4	リアクション	武器	単体	命中	シーンSL回	
効果：	対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを装備している武器を使用した命中判定で行う。勝利した場合、対象に[CL×5]のHPロスを与える。対象の攻撃は自動的に命中する。							
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果：	スキルに対するリアクションの精神判定+1d							
イミューンウェイト	★		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：±0」変更する。							
フェイス：グローヴィス	★		パッシブ		自身			
効果：	器用判定達成値+1							
ゴッデスブレス	★		パッシブ		自身			
効果：	（武器）取得時に武器攻撃か魔法攻撃から１つ選択。選択した攻撃のダメージ+2							
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
効果：	このスキルのSLが１ならば3個のMPポーション、２ならば5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する。							
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
ストロングアームＩ	★		判定の直前		自身	自動	ラウンド1回	
効果：	トラップ解除の判定、または判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する。							
ストロングアームII	★		パッシブ		自身			
効果：	ストロングアームIの効果を「判定に直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する。」に変更する。							
ストロングアームIII	★		イニシアチブ	シーン	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消費。対象を退場させる。							
オンスロート	★	8	メジャー	0Sq	十字（選択）	命中	ｳｫｰﾛｰﾄﾞ､ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動	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。							
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	携帯品の重量制限が[筋力基本値]×2となる。							

キャラクター名
アインハルト

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
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果：精神基本値+3								
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：最大MPに+[CL]								
アプレンティス	★		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：あなたはとどめの一撃を受けても死亡とならない。シーン持続。								
トレーニング：感知	★		パッシブ		自身			
効果：感知基本値+3								
デストロイヤー	★		パッシブ		自身			
効果：オブジェクトに与えるダメージに+2d								
マシンアーマー	★		パッシブ		自身			
効果：物防+2、魔防+1								
マシンリム	★		パッシブ		自身			
効果：筋力、器用、敏捷基本値+1								
トレーニング：幸運	★		パッシブ		自身			
効果：幸運基本値+3								
ウェポンチェンジ	★	4	ムーブ		自身	自動		
効果：「装備部位：右手、左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを右手と左手に装備する。どちらか片方だけでも良い。								
アニマルエンパシー	★		パッシブ		自身			
効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。								
ホースマンシップ	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果：回避判定達成値+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								