

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	28
サポートクラス	グラディエーター	Lv.1:	モンク	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ベスティア (エウクス)			境遇	渡来
出自 (効果)	贖罪			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	40	42	10	8	10	37	8	
ボーナス	13	14	3	2	3	12	2	
クラス修正	3	3	0	0	0	1	1	
他修正								
能力値	16	17	3	2	3	13	3	

HP	333
MP	185
フェイト	17

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	夢で絶望を狩る死神の両手剣	至近	-1	31				-2	
左手	ナイトシールド					18	7	-1	
頭部									
胴部									
補助	プライドガントレット					12			
装身具	グレートグリップ			10					
能力値			17	0	3	0	13	6	21
スキル			2D	7	1D	83	69		23
その他			3	1	1	1			10
総計(右)			19	49	4	114	89	3	54
総計(左)			20	18					
総計(両)									
ダイス数			4 d	2 d	3 d				m

	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	異次元バッグ	L毒消し×5
トラップ解除	17			17	+ 2 d	ベルトポーチ	LグレートHPポーション×10
危険感知	3			3	+ 2 d	冒険者セット	LグレートMPポーション×10
エネミー識別	2			2	+ 2 d	戦士の環	L聖水×3
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	闘士の鎖	
魔術判定					+ d		
呪歌判定					+ d		
錬金術判定					+ d		
						ポーションホルダー	
						LハイMPポーション×6	
						L万能薬	
						L転送石	
現在重量：	46						
最大重量：	92	所持金：	477834	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
ベスティア (エウクス)	★		メイキング		自身			
効果 : 素手の攻撃力をCL+4に変更する。さらに、あなたは騎乗状態 (ひとりまで同乗可) となり、移動力に+10する。この騎乗状態はスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果や、自身のマイナーアクションでも解除できない。								
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]								
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果 : ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+筋力する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
カバールینگ	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功		
効果 : 対象にカバールを行う。行動済みでもカバールを行うことができ、未行動時のカバールを行っても行動済みにならない。								
カバームーブ	3	4	カバールینگ		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 : カバールینگと同時に使用する。カバールینگ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。								
アームズマスタリー : 両手剣	1		パッシブ		自身			
効果 : 選択した武器を使用する命中判定に+ 1 D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。								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
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。								
アイアンクラッド	1	3	ダメージロールの直後		自身	自動成功		
効果 : ダメージ軽減を行う。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-SL*3する。								
	1							
効果 :								
アラウンドカバール	2	4	カバールینگ		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 : カバールینگ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ルを行う。								
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にする。								
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 : 既に使用したインバルネラブルの使用回数を1増やす。								
パーフェクトシールド	3		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+SL*3する。もしハイパーシールドも同時に取得していた場合、「魔法防御力」にも適用されることに注意すること								
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。								

地属性

狂乱のエルドラドで得た呪いの装備

夢で絶望を狩る死神の両手剣

夢＝装備者が行うあらゆる命中判定の達成値に+1する。

死神＝パッシブ : 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス追加に加えて、さらにダメージに+CL÷5+1Dする。

呪詛追加

絶望＝装備者が判定でファンブルした場合、即座にフェイトを1点失う。アリアプレイでCL×500G消費する。払えない場合シナリオ終了まで使用不可になる。

キャラクター名

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
パワーアーム	1		パッシブ		自身		両手剣・斧・槍装備	
効果： 装備部位：両の武器を右手あるいは左手のみで装備できる。装備部位は両のままであることに注意すること。								
フロンタルアサルト	1		効果参照		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+筋力基本値する。								
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。								
ラッシュ	1	6	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。								
ホースバトラー	1	10	効果参照		単体	効果参照	馬・メインゲイル	
効果：あなたのメジャーアクションの終了後に使用する。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する。ダメージはSLD+CL*3貫通ダメージとなる。								
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。								
シールドラッシュ	3		パッシブ		自身		盾装備	
効果： あなたが使用するラッシュの効果に+SL×4する。								
スティールクラッド	5		アイアンクラッド		自身	自動成功	3	
効果：アイアンクラッドと同時に使用する。このスキルを使用したアイアンクラッドは魔法ダメージに対しても効果を発揮し、さらに効果に+SL*4する。								
	1							
効果：								
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点消費。あなたの戦闘不能を回復し、HPを1D点にする。行動済みになる。								
	1							
効果：								
インデュア	1	5	効果参照		自身	自動成功	防御中1回	
効果： あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
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：あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。最大あなたの最大HP								
	1							
効果：								
クラン=ベル・スタイル	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：ラウンド進行終了後に使用する。HPが最大HP÷2点未満の場合HPを最大HP÷2点にする。また、戦闘不能から回復した場合もHPを最大HP÷2点にする。								
サバイブ	5		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。物理防御力に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： サバイブ5で取得可能。装備部位：頭部、胴部の防具を装備していないときに有効。物理防御力と魔法防御力に+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。								
	1							
効果：								
エレメントエンチャンター	1		セットアップ	至近	単体	魔術		
効果：所持金を100G消費。使用するとき属性から一つを選択する。対象の属性を、選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ステップ：エアリアル	3	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 移動力に+SL×5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
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
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う。							
アプリケーション	1		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	MP回復を行う。MPをCL×5点回復する							
	1							
効果：								
スケールスキン	1		パッシブ		自身			
効果：	物理防御力に+CL+2、魔法防御力に+2する。ただし装備部位：胴部、全身の防具を装備できなくなる。							
ヒューマナイズ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：	任意の人間種族の姿で登場できる。データは変更されない。見れる場合見れる側の感知と自身の精神の対決で行う。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。							
アニマルハンド	1		パッシブ		自身			
効果：	CL5以上で取得可能。装備部位：片、両、双のアイテムが装備可能となる。							
ゲートシフト	1		イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	CL10以上で取得可能転送を行う。距離は移動力と同じとなる。							
	1							
効果：								
誇りの体現者	1		ムーブ		自身	自動成功		
効果：	フェイトを3点消費。白兵攻撃の命中判定に+1Dし、ダメージに+CL*5する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
鋼鉄の疾走	1		ムーブ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	戦闘移動、もしくは全力移動を行う。その移動を行った場合、移動後のエンゲージにいる任意のキャラクターに移動力点のHPロスを与える。							
異オ：ウォーロード（ストラグルクラッシュ）	1	10	メジャー		自身	自動成功	両使用	
効果：	パッシュによる武器攻撃を2回行う。このパッシュはコストを消費せず、対象：単体※となる。さらに2回目のパッシュによる攻撃のダメージに+20する。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目が外れた場合、2回目の攻撃は行えない。							
金剛不壊	1		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防御力を減少、あるいは0とみなすダメージを受けた場合、そのままの防御力を適用して、ダメージを算出できる。							
二心同体	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	あらゆる命中判定の達成値に+SLし、移動力に+SL*5する。							
八重垣	1		判定の直前	視界	単体	自動成功	隠匿、シナリオ1回	
効果：	対象が行う攻撃の命中判定の直前に使用する。対象が行う攻撃を対象；単体※に変更し、その対象をあなたに変更する。この時、その攻撃の射程などは無視する。							
守護者降臨	1	12	ダメージロールの直前	視界	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	カバリング1で取得可能。対象のカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。また、カバーを行うことができないスキル、パワー、アイテムを使用されていても、カバーを行うことができる。							
異オ：ウォーロード（パイオレントヒット）	1		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	すでに使用したボルテクス安宅の使用回数を1回増やす。							
異オ：ウォーロード（パーフェクトボディ）	1		戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	あなたの戦闘不能を回復し、さらにHPをSL+20点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。							
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果：	登攀や跳躍を行う筋力判定に+1Dする。							
アストラルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	アヴァロンについての知力判定に+1Dする。							
パラディオンⅠ	1		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア	
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。ダメージ軽減を行う。フェイトを一点消費。そのダメージに-5する。							
パラディオンⅡ	1		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア	
効果：	CL4以上パラディオンⅠで取得できる。カバリングと同時に使用する。フェイトを一点消費。1回のメジャーアクションでの複数回の攻撃やカバーを行うことができないスキルを使用されていても、あなたはカバリングを使用できる。							
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：	最大体力に+CL							

キャラクター名
---------

プレイヤー名

[illegible][illegible]