

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	32
サポートクラス	ミリタント	Lv.1:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	??
種族	アーシアン：ドゥアン			境遇	バス
出自 (効果)	称号			目標	誓い

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	46	46	15	12	12	38	9
ボーナス	15	15	5	4	4	12	3
クラス修正	2	2	3	0	0	1	0
他修正		1	1				
能力値	17	18	9	4	4	13	3

HP	389
MP	206
フェイト	44

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	伝承武具プリンレイク	至近	-1	33	1	0	0	-1	0
左手	ファンクシールド		0	0	0	17	17	0	0
頭部	ウイングヘルム(S3)				0	10	4	0	2
胴部	プライドメイル				-2	22	0	0	0
補助	マーブルポイントアーマー				-2	10	7	0	0
装身具	手入れ道具			1					
能力値			18	0	9	0	13	13	22
スキル	カバリング、エンカレッジ、ウェポンルーラー、シールドスラム、ファイトソング、カリキュレイト、ラストアクション		4	12		9	9		
その他	冒険者セット、ヘルム、スタデッドメイル、ファルシオン、ハードシールド、ゴールドヘルム、ブリガンダイン、ガントレット		1	12	2	3	1		121
総計(右)			22	58					
総計(左)			23	25	8	71	51	12	145
総計(両)									m
ダイス数			5 d	2 d	4 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	18			18	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ d
呪歌判定	13			13	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	
HPポーション	ブロードソード
MPポーション	カイトシールド
冒険者セット	ヘルム
丁度いい感じの棒	スタデッドメイル
聖水	ファルシオン
ベルトポーチ	ハードシールド
	ゴールドヘルム
MPポーション	ブリガンダイン
HPポ	ガントレット
MPポーション	

現在重量：	69	所持金：	518124	預金・借金：	
最大重量：	104				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：転生	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	タイミングがメイキングのアーシアン以外の種族スキル一つを修得。□ドゥアン：有角族、筋力+3□ただし幸運基本値-3							
バッシュ	4	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+[SL]D							
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動		
効果：	相手のリアクション判定-1D							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲	選択	命中	
効果：	攻撃対象が2体以上の場合、ダメージ+[SL*2]							
アームズマスタリー：長剣	1		パッシヴ		自身			
効果：	長剣での命中判定+1D							
アイアンクラッド	5	3	DR直後		自身	自動		
効果：	ダメージに-<SL*3>							
カバリング	1	2	DL直前	至近	単体	自動		
効果：	カバーを行う。							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20M	単体	自動	シーン1回	
効果：	未行動のキャラにメインプロセスを行う。							
ボルテクスアタック	1		効果参照			自身	シナリオ1回	
効果：	対象：単体、ダメージ+[CL*10]							
カバームーブ	3	4	カバリング		自身	自動	シーンSL	
効果：	カバリング範囲を20Mに							
ウェポンルーラー	1		パッシヴ		自身			
効果：	命中判定+[SL+1]							
シールドスラム	1		パッシヴ			自動		
効果：	ダメージ+[盾重量]							
ファイトソング	1		セットアップ	20m	単体	自動		
効果：	シナリオX回の使用済み回数を1復活							
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身	自動	シーン1回	
効果：	未行動時にメインプロセスで行動可能							
ラストアクション	1	10	戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	メインプロセス1回、自身で回復不可能							

人間の頃の名前は富士齊 万毘ふじなり ばんび□。
 彼は常に見下されていた。親から受け継がれない身長142cm□、体重45kg□、着せ替え対象。勉強は中の上だが、目つきの悪さ□親譲り□で無駄に喧嘩を売られる日々。
 表も裏も”対応”する中で、万毘は嘗められないために必要なモノを知った。即ち”カ”と”所業”。

——記憶が戻った時、彼はドゥアンの一人となっていた。記憶を読み返し、”あまりに貧相な体からヒョロ、と名付けられそうになった”ことに苛立った。
 まだマシな響きであるヒューロへと変えられたとはいえ、親父も——いや、ドゥアンという種族に再び見下されていると感じた。
 人間時代より伸びた身長、体重、体躯だが、それでもドゥアン平均から比べれば”頼りない”とは、見做される。

ざけんな。
 見下すな。
 馬鹿にするな。
 俺は俺だ。俺様は俺様だ。俺様を俺様として認めさせてやる。

”でっけえ”男になってやる！

キャラクター名
ヒューロ

プレイヤー名

所持品		
伝承武具布林レイク		
聖水		
太陽のリボン		
戦士の環		
異次元バッグ		
EXHPポ		
『騎馬鎧』		
クリスタルシールド		
ダイアーマー		
ミスリルマント		
ジルコニアヘルム		
EXMPポ		
聖水		
壊れた天使の人形		
アクアビット		
蘇生薬		
名馬ホワイトホース		
ヘビーシールド		
ミスリルヘルム		
ガラントアーマー		
スターポイントアーマー		
ミスティからの借金		
神馬の鞍		
EXMPポ		
蘇生薬		

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウェポンタクティカル	1		パッシヴ		自身			
効果: [SL*3+2]点のTPを入手								
リバースライフ	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果: TPを消費して復活、HP=使用したTP								
ラッシュ	1	6	効果参照		自身	自動		
効果: 白兵攻撃と同時に使用。ダメージに+{移動力}								
スティールクラッド	5	3	アイアンクラッド		自身	自動		
効果: アイアンクラッドと同時に使用。魔法ダメージにも効果発揮、アイアンクラッドの効果に+<SL*4>								
ハイパーシールド	1		パッシヴ					
効果: 盾の防御力を魔法防御力に								
ライディング	1		パッシヴ				騎乗	
効果: 命中判定・回避判定に+1D								
インバルネラブル	1		DR直後				シナリオ1回	
効果: ダメ0								
パーフェクトシールド	3		パッシヴ		自身		盾装備	
効果: 盾の物理防御力に[SL*3]、ハイパーシールドがある場合魔防にも+[SL*3]								
ファイナルガード	1		クリンナップ				シナリオ1	
効果: インバルネラブル復活								
マイティスラッシュ	1		パッシヴ		自身		盾装備	
効果: 命中判定+2、ダメージ+[SL*3]								
チェンジスケイル	1	3	マイナー		自身	自動		
効果: 物防・魔防に+[SL*3]								
グレートスケイル	5	8	リアクション		自身	自動	チェンジスケイル	
効果: ダメージ-[SL*10]、攻撃は自動命中								
アラウンドカバー	3	4	カバーリング				シナリオSL	
効果: 同一エンゲージかばう。ダメージ2倍								
イモータルブラッド	1	fate1	戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果: 戦闘不能回復、HPを1D天にする。行動済みになる。								
ウェポンエキスパート：長剣	1		パッシヴ		自身			
効果: 長剣のダメージ+2D								
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	メインアクセス1回	
効果: メジャーアクション終了時に特殊攻撃。判定: 器用、判定値+1D、ダメージ[SLD]+CL*3								
ドラゴンソウル	1	9	判定直前		自身	自動	シナリオ[SL+1]回	
効果: 判定+1D								
誇りの体現者	1	fate3	ムーヴ		自身	自動成功		
効果: 命中判定+1D、ダメージ+{CL}*5								
八重垣	1		判定直前	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 命中判定直後。相手の攻撃を「対象: 単体」に変更、対象を自身に変更								
金剛不壊	1		パッシヴ		自身			
効果: 物防・魔防減少・0効果無効。□全部物防・魔防を参照□								
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	自動	ラウンド1回	
効果: カバーを行う。行動済みとならないし、カバー防止も無効。								
異才: ウォーロード□クロススラッシュ□	1	12	メジャー		自身	自動		
効果: パッシュを二回行う。対象は同じ相手に二回でも、別の対象でもよい。								

