

キャラクター名	プレイヤー名
コーネリア・クリングベイル	

メインクラス	バナレット	Lv.1:		レベル	24
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	エクセレント	性別	♀
称号クラス				年齢	20
種族	ディーバ：ヒーロー			境遇	天啓
出自 (効果)	騎士			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	40	36	12	9	15	33	9
ボーナス	13	12	4	3	5	11	3
クラス修正	3	1	1	0	1	2	0
他修正	1						
能力値	17	13	5	3	6	13	3

HP	311
MP	167
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	S3リンメルソード	至近	0	18	0	0	0	-1	0
左手	英雄騎士の盾		0	0	0	28	2	-1	0
頭部	S1ラウールの兜				-1	3			
胴部	S1乙女の戦装束					28			
補助	スピードシューズ				1	4			3
装身具	ミリタントチャーム								
能力値			13	0	5	0	13	11	22
スキル			13	20	13	4	32	7	27
その他			2	25	2	7	5	14	102
総計(右)			28	63					
総計(左)			28	45	20	74	52	30	154
総計(両)									m
ダイス数			5 d	2 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S3リンメルソード	筋力のクリスタル
武神のクリスタル	S3リンメルランス
武烈のクリスタル	武神のクリスタル
筋力のクリスタル	精霊：火のクリスタル
S3ミスリルソード	筋力のクリスタル
武神のクリスタル	S1ラウールの兜
精霊：風のクリスタル	対抗：スリップのクリスタル
筋力のクリスタル	S1乙女の戦装束
S3黒曜の斧	飛行のクリスタル
武神のクリスタル	
精霊：水のクリスタル	エポナブス

現在重量：	24	所持金：	62105	預金・借金：	
最大重量：	92				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディーバ：ヒーロー	★	-	効果参照・メイン	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダイスロール直前に使用する。ダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	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+【筋力】する。メインプロセス持続。								
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]する。								
シャインプレイヤー	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：Ft1点消費。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+[SL×5]する。ラウンド持続。								
ダークネスロード	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：Ft1点消費。ダメージ増加を行う。【物理防御力】と【魔法防御力】、攻撃のダメージに+[SL×2]する。シーン持続。								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行う。行動済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。								
スラッシュブロー	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[SL×2]Dする。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	コーリア・シカガ	
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。								
ゴッドハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージは、〈無〉属性の魔法ダメージとなる。								
ドゥームブレイク	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：Ft1点消費。攻撃と同時に使用する。攻撃のダメージを〈光〉属性の魔法ダメージに変更し、ダメージに+[CL×5]する。								
ワールドステイシス	★	-	効果参照	20m	範囲(選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果：Ft1点消費。対象にダメージ軽減を行う。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[CL×5]する。								
ゴッドフォース：武器攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+4する。								
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：「効果」に「フェイトをn点消費」(nには数字が入る)とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につきMP10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイトすべてをMPで消費すること。ただし、「分限：ロール」スキルには効果を発生しない。								
ボディドライブ	★	3	セットアップ	-	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。シーン持続。								

上記年齢は1003年の物

一人称：私

・運命表：勝利[あなたは勝利すべき運命にある。圧倒的な敵に、あるいは自分が目標としていたものに、大いなる苦難の末、あなたは必ず勝つ。]

・誓約
「ヴェリアンティーン」
【恩恵】アイテム。あなたは神馬の鞍を取得している。
【束縛】騎乗状態でない場合、回避判定の達成値-2。
「防人たちの友」
【恩恵】アイテム。あなたはエポナブスを取得している。
【束縛】あなたがエポナブスに騎乗していない場合、あなたが行う【筋力】判定に-1Dする。また、スキルやアイテム、パワーなどの効果で【筋力】の値を参照する場合、【筋力】の値を1/2にして効果を適用する。

「各地の英雄に助力を得られるように繋がりを作る・・・それが、私の使命だ」

今は亡きベルリール王国に存在するとある騎士の家。その待望の第一子がコーネリアである。現奥方。つまりコーネリアの母は神の写し身であると噂されているが真相は定かではない。魔族討伐で多大なる貢献をしたこの家を誅ましく思った邪神は、幼いコーネリアに対して魔王となる運命の呪いをかけた。そして、それをさせまいと神も勇者となる運命をコーネリアに定めることとし、結果彼女は両方の可能性を秘めた不安定な存在となる。二つの相反する力を宿した彼女は数年、外を歩くこともかなわぬほど衰弱することになる。両親、特に母親の付きっきりの看病により回復し、動けるような

キャラクター名
コーネリア・クリングベイル

プレイヤー名

所持品	
神馬の鞍	神性の宝石×10
森林冒険セット	MPポーション×2
キャップライト	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	
小道具入れ	
└戦士の環	
└漆黒の星	
└騎馬鎧	
└	
└転送石：ライン	
ランチボックス	
└団子	
ポーションホルダー	
└万能薬	
└万能薬	
└万能薬	
└蘇生薬	
└蘇生薬	
クーラーボックス	
└MPポーション	
└MPポーション	
└MPポーション	
└MPポーション	
ウェポンケース	
└S3リンメルランス	
ステルスケース	
└S3ミスリルソード	
クイックケース	
└S3黒曜の斧	
シースベルト	
└	
└	
└	
└	
ドロップポーチ	
幸運のストラップ	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プレパレーション	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ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。								
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。								
ワイドアタック	★	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果：対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
ラッシュ	★	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。								
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。								
ライディング	★	-	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。								
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	経験値1回	
効果：あなたのメジャーアクション終了後に使用する。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[(SL)D+CL×3](貫通ダメージ)となる。								
ハイパーシールド	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：【魔法防御力】に+[あなたが装備してる「種別：盾」の【物理防御力】]する。								
フロントアルサルト	★	-	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。								
インバルネラブル	★	-	DR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。								
ファイナルガード	★	-	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《インバルネラブル》の使用回数を1増やす。								
アラウンドカバー	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シナリオSL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う。カバーされたキャラクターはダメージを受けなく、あなたのカバーによって受けるダメージは、ひとりのダメージでよい。もしあなたも対象になっていた場合、最終的なダメージを2割に受けること。								
サジタリウス	5	-	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。								
ラッシュマスター	7	-	パッシブ	-	効果参照	-	ギルド所属・GS取得	
効果：《駿足部隊》か《突撃部隊》を選択している時に有効。ギルドメンバー全員の【移動力】に+[SL+1]、武器攻撃、魔法攻撃のダメージに+[SL×2]する。								
ガードマスター	3	-	パッシブ	-	効果参照	-	ギルド所属・GS取得	
効果：《精鋭部隊》か《防衛部隊》を選択している時に有効。ギルドメンバー全員の【最大HP】と【最大MP】に+[SL×2]、【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL+1]する。								
スピードマスター	3	-	パッシブ	-	効果参照	-	ギルド所属・GS取得	
効果：《偵察部隊》か《高機動部隊》を選択している時に有効。ギルドメンバー全員が行う危険感知、トラップ探知、エネミー識別、および情報収集判定の達成値に+[SL+1]、【行動値】に+SLする。								
チームピボット	5	-	パッシブ	-	効果参照	-	ギルド所属・GS取得	
効果：《士気高揚》を選択している時に有効。ギルドメンバー全員が行なう命中判定と回避判定の達成値に+SLする。								
バトルスペシャリスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたが取得している《ガードマスター》《スピードマスター》《ラッシュマスター》のSLと「SL上限」に+2する。								
異才：ウォーロード	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得、あるいはSLを上げる際にウォーロードのスキルからひとつ選択せよ。選択したウォーロードのスキルをSL1で取得するが、選択したウォーロードのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる(もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない)。								
クロススラッシュ	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双	
効果：《パッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《パッシュ》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。								
誇りの体現者	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：Ft3点消費。白兵攻撃の命中判定に+1Dし、ダメージに+[CL×5]する。メインプロセス持続。								

