

キャラクター名

ルーシディティ・ウィンスレット

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	10
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	ダンサー	性別	♀
称号クラス				年齢	23
種族	ヒューリン			境遇	出世
出自 (効果)	騎士			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	26	20	18	9	9	12	9	HP126
ボーナス	8	6	6	3	3	4	3	MP71
クラス修正	2	2	2	0	1	1	0	フェイト5
他修正	1		1					
能力値	11	8	9	3	4	5	3	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	天穹剣アズール	至近	-1	16	0	0	0	-1	0
左手	S3クリスタルシールド		0	0	0	10	0	0	0
頭部	S1ギアヘルム					7	1		
胴部	S1ギアメイル					11	1		
補助	トリックマント					5			
装身具	豪傑の証								
能力値			8	0	9	0	5	13	16
スキル	《アームズマスタリー》:長剣 《バタフライダンス》《シールドスラム》《フェイス・アランゲラ》		1	4					
その他	《赤枝の騎士》《天穹剣アズール》《ギアヘルム》《ギアメイル》《豪傑の証》《騎士の魂》《流星の星》《名馬》		4	3		8		6	15
総計(右)			12	23	9	41	7	18	31 m
総計(左)			13	7					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	4			4	+ 2 d	S3クリスタルシールド	キャップライト
トラップ解除	8			8	+ 2 d	↳過重のクリスタル	ベルトポーチ
危険感知	4			4	+ 2 d	↳暗視のクリスタル	異次元バッグ
エネミー識別	3			3	+ 2 d	↳戦士のクリスタル	小道具入れ
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	S1ギアヘルム	↳戦士の環
魔術判定					+ d	↳敏捷のクリスタル	↳漆黒の星
呪歌判定					+ d	S1ギアメイル	↳
錬金術判定					+ d	↳筋力のクリスタル	↳
							↳転送石：ライン
						名馬	ランチボックス
						森林冒険セット	↳野菜

現在重量：	13		
最大重量：	64	所持金：	126889
		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	★	-	パッシブ・メイン	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値を3つ選択。キャラクター作成時に、選択した3つの能力基本値すべてに+1する。(筋力・器用・敏捷)								
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。								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバーリング》を「射程：20m」に変更する。								
フェザータップ	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：飛行状態になり、戦闘移動を行なう。この時、飛行状態になるだけで、移動を行なわなくてもよい。飛行状態はメインプロセス終了まで持続する。								
ステップ：アース	3	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]する。シーン持続。								
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。								
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
エンカレッジ	★	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(メインプロセス終了後に行動済となる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる。(この場合、使用回数には数えない)。								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：《ヒール》を同時に使用する。この効果により、《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能となる。								
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を[2D]点にする。なお、対象は行動済となる。								
テレポート	1	10	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術	シーン1回	
効果：あなたと対象を記憶した場所に転送する。対象はこのスキルの効果を拒否できる。マークポイントの上限はSL個で、新たに記憶する時は入れ替えが可能。マークポイントの記憶にはメジャーアクションを使用し、視界内の場所を指定する。								
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+[(SL)D]する。								
ワイドアタック	1	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。								
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。								

一人称：私

・誓約
『赤枝の騎士』
【恩恵】パッシブ。あなたが行なう武器攻撃のダメージに+2、【物理防御力】に+2する。
【束縛】あなたは赤枝の騎士として、常に王国の民を守る騎士たらねばならない。弱きを助け、邪悪に膽さず、かつ常に自分を律し悪しき道を辿ってはならない。もしあなたが騎士にふさわしくない行動をとった場合、あなたの騎士の身分は赤枝の騎士団団長の権限に置いて剥奪される。恩恵で得た効果は以後受けられないくなる。

・レギュレーションおよび設定
『ルーシディティ・ウィンスレット』は専用装備として伝承武具1つを取得します。これにより取得する伝承武具は『長剣/天空』を固定とします。
名將を幾人も輩出しているウィンスレット家の令嬢にして、赤枝の騎士団団長。
身軽で空中剣法の達人だが、兵としてよりも將としての才能を持っている。
性格は高潔で人の数だけ正義があるを知っているが、それでもなお自身の正義を貫く意思の強さを持ち合わせている。

・達成依頼
「」

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
スラッシュブロー	3	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。								
シールドスラム	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
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	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	カバリング	
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。								
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。								
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。								
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]になる。								
パラディオンⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：Ft1点消費。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。ダメージ軽減を行なう。そのダメージに-5する。								
フェイス：アーケンラワー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あらゆる命中判定の達成値に+1する。								
ロイヤルノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：さまざまな国の王侯貴族に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
パラディオンⅡ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：Ft1点消費。《カバリング》と同時に使用する。1回のメジャーアクションでの複数回の攻撃や、カバを行な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。								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
アサルトダッシュ	★	8	メジャー	3Sq	直線(選択)	命中	ナイト・ジャリ	
効果：対象に白兵攻撃を行う。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								