

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	30
サポートクラス	ブリーチャー	Lv.1:	バトル	性別	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	46	8	39	8	42	15	12	HP588
ボーナス	15	2	13	2	14	5	4	MP172
クラス修正	4	0	0	1	2	1	0	フェイト21
他修正	1							
能力値	20	2	13	3	16	6	4	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	斬軍刀+ステイシスシールド	至近	-3	10		15	15	-8	
左手	ベンノの斧+ステイシスシールド	至近	-2	32				-3)	
頭部	神王の冠				0	20	15		0
胴部	S1ベンノメイル				-2	25	10		0
補助	ベンノの力帯				0	5	5		0
装身具	ミリタントチャーム							5	5
能力値			2	0	13	0	6	29	25
スキル			22		7		17	12	37
その他									90
総計(右)			21	10	18	65	68	38	157m
総計(左)			22	32					
総計(両)									
ダイス数			4 d	2 d	5 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	16			16	+ 2 d	【クリスタル】	
トラップ解除	2			2	+ 2 d	筋力のクリスタル>S1ベンノメイル	
危険感知	16			16	+ 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		
現在重量：0							
最大重量：46						所持金：-2216500	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:エクウス	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果 :素手の「攻撃力」を「攻撃力+[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。								
【戦闘前】	★							
効果：								
	1							
効果：								
【セットアップ】	★							
効果：								
プレパレイション	1	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事はできない。また、ひとつはバトルのスキルでなければならない。								
ベストルート	5	3	セットアップ	20m	単体	自動成功	-	
効果：対象の【移動力】に+[SL×5]mする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
コネクトナーブ	5	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果 :行動値増加を行う。特殊攻撃のダメージ、【行動値】、【移動力】に+[SL+2]する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。								
	1							
効果：								
【ムーブ】	★							
効果：								
ムービングセット	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：戦闘移動を行う。その移動の終了後、「タイミング:ムーブアクション」のスキルをひとつ使用する。								
ファランスクラッシュ	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果 :《ファランクススタイル》1で取得可能。装着している「装備部位:頭部,胴部,全身」の防具の「重量」が合計で15以上の時に有効。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+《ファランクススタイル》で選択した能力値]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
【マイナー】	★							
効果：								
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。								
	1							
効果：								

1Rセット行動値35→42 メインプロセス時にフリーで49、終了時武器破壊で58 2R目セット行動値65 メインプロセス時に

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	射撃	対象	判定	制限	メモ
【メジャー】	★							
効果：								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定	-	
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。/クリティカル:ダイスロール増加							
トライヒット	1	15	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	:白兵攻撃を3回行う。この白兵攻撃では「タイミング:メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象:単体※」となる。同じ対象に3回攻撃しても、別々の対象に1回ずつ攻撃してもよい。							
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果：	対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。							
	1							
効果：								
【判定の直前】	★							
効果：								
	1							
効果：								
【判定の直後】	★							
効果：								
	1							
効果：								
【ダメ前】	★							
効果：								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：	対象にかバーを行う。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。							
カバームーブ	1	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》と同時に使用する。《カバーリング》を「射撃:至近」から「射撃: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。							
	1							
効果：								
【ダメ後】	★							
効果：								
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に変更する。							
	1							
効果：								
【フリー】	★							
効果：								
グレートコネクト	1	4	フリー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	《コネクトアイ》5か《コネクトナープ》5か《コネクトフォース》5で取得可能。《コネクトアイ》か《コネクトナープ》か《コネクトフォース》と同時に使用する。この効果により、それらのスキルがフリーアクションで使用可能となる。							
	1							
効果：								
【クリンナップ】	★							
効果：								
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：	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。							
	1							
効果：								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
【効果参照】	★							
効果：								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1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。								
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(装備の制限もそのまゝ)。不便を感じたキャラクターが「ヒューマナイズ」を見送ろうとした場合、そのキャラクターの「感知」とあなたの「精神」で対決を行う。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。								
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】)。								
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。								
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。								
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。								
コネクトドラゴン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：【コネクトアイ】か【コネクトナブ】か【コネクトフォース】のいずれかと同時に使用する。フェイトを1点消費。あなたは「分限:竜」となり、さらに攻撃のダメージに+【筋力】する。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。								
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	メインフェーズ1回	
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。/クリティカル:ダイスロール増加								
	1							
効果：								
【パッシブ】	★							
効果：								
アームズマスタリー:斧	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：取得する際に「長剣、両手剣、槍、斧」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー:長剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー:〜》を同時に適用できない。								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【行動値】と【移動力】に+[(SL×2)+2]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となる。								
ライドマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：《ライトニングライド》5で取得可能。回避判定に+1Dする。								
ファランクススタイル:筋力	1	-	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。装備できる防具の重量制限を選択した能力値に変更する。《イクウィップ/ミット》など装備品の重量制限に修正を与えるスキルは、選択した能力基本値に修正を与えるようになる。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる。								
アキュートアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の命中判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
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。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1D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。								
サジタリウス	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：《ブーストダッシュ》5で取得可能。あらゆる判定の達成値に+【SL+2】する。								
パーフェクトボディ(異オ:ウォーロード)	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、行動済にはならない。								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
【スマホなので未整備】	1							
効果：								
クロススラッシュ(異オ:ウォーロード)	1	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果：《パッシュ》による白兵攻撃を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。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。								
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。武器の「装備部位」は「両」のままであることに注意すること。								
ハイパーゲイン(異オ:ウォーロード)	1	-	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】する。								
ア라운드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ることなく、あなたが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倍にして受けること。								
ゲートシフト	1	-	イニシアチブ	-	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。								
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。								
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。								
ソウルコンバート	1	-	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。								
インサイト	1							
効果：								
アースノウリッジ	1							
効果：								
アイテムマスタリー	1							
効果：ベンノの力帯の消費-2								
イミュンウェイト	1							
効果：マイナスの移動修正を0へ								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：使わなくても一応所持								
エンラージリミット	1							
効果：重量不安解消								
オウルアイド	1							
効果：魔法暗闇対策。ペナを-2に								
トレーニング:筋力	1							
効果：必須枠。								
トレーニング:敏捷	1							
効果：欲しいけど無くても								
トレーニング:感知	1							
効果：必須枠。								
トレーニング:精神	1							
効果：欲しいけど無くても								
トレーニング:幸運	1							
効果：あっても無くても								
バイタリティ	1							
効果：必須枠。HP+30								

キャラクター名

プレイヤー名 _____

[illegible][illegible]