

キャラクター名

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	23
サポートクラス	グラディエーター	Lv.1:	グラディエーター	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	師匠
出自 (効果)	騎士			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	33	30	24	9	9	12	11	
ボーナス	11	10	8	3	3	4	3	
クラス修正	2	2	1	0	0	2	1	
他修正								
能力値	13	12	9	3	3	6	4	

HP	275
MP	134
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	暗銀と蒼の剣	至近	0	27	0	0	0	-4	0
左手	ナイトシールド		0	0	0	15	7	-1	0
頭部									
胴部									
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			12	0	9	0	6	12	18
スキル			2	22		94	89		
その他	盾上昇値		3	13		32	32		
総計(右)			17	62	8	148	135	7	17
総計(左)			17	35					
総計(両)									
ダイス数			3 d	7 d	2 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	3			3	+ 2 d				
トラップ解除	12			12	+ 2 d				
危険感知	3			3	+ 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					+ d				
呪歌判定					+ d				
錬金術判定					+ d				

現在重量：0

最大重量：66

所持金：73300

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
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
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+[SLd]								
アームズマスタリー：長剣	1		パ					
効果：両手剣命中+10								
サバイブ	5		パ					
効果：頭部と胸部未装備時 物防10 魔防5上昇								
クラン=ベル・スタイル	1		パ					
効果：ラウンド終了時、HP半分未満の時最大HPの半分回復								
アンブレイカブルボディ	1		パ					
効果：物防と魔防に+CL								
デュエルファイト	3	4	マイナー					
効果：命中+1d ダメージ+sl×2								
エキサイトバトル	5		パ					
効果：決戦効果時白兵ダメージ+5d								
テクニカルガード	1		パ					
効果：盾の物理防御力+cl								
オートガード	2		パ					
効果：物防+SL×2 魔防+SL								
カバームーヴ	1	2	ダメロ					
効果：手番消費無しにカバー可能								
カバーリング	1	4	ダメロ				S1	
効果：カバーリングの射程を20に変更								
バトルセンス	1	3	マイナー					
効果：バッドステータスを回復し、回復したバッドステータスをこのシーン中受けなくなる								
パーフェクトシールド	3		パ					
効果：盾の物防に+SL×3								
ハイパーシールド	1		パ					
効果：魔法防御を+盾の物防する								

【暗銀と蒼の剣】
レベル：CL 重量：16 種別：両手剣
攻撃力：4+CL 射程：至近 装備部位：両
命中修正：-2 行動修正：-4

特殊効果
【生命素吸収】
--「モグモグモグモグモグ」
パッシブ。
種別：人造生命、アンデッド を含むエネミー撃破時、現在HP+5。

【第三生命機関 制約領域】
戦闘前。HPコスト20、MPコスト30。
この効果を宣言することで、下述リストに則った効果をこの戦闘の間使用できる。

【成長】
--「サウィン、ハッテントジョーなのよ」
シナリオ終了時。
アフタープレイまでに宣言。
以後、永続的にこの武器の「重量」に+2、「攻撃力」に+2する。
最大で6回まで累積し、2回成長ごとに『成長-I』『成長-II』『成長-III』へと成長段階進行。

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
ボルテクスアタック	1		ダメロ				シナリオ	
効果： ダメージを+230								
ワンオンワン	1	10	セット					
効果： 自分のいるエンケージに複数いても決戦状態に出来る								
インプラグナブル	5		パッシブ					
効果： 防御+s1×3								
フォートレス	5	5	セット					
効果： 防御+SL×4 ラウンド間持続								
ファイナルガード	1		パ				シーン1回	
効果： インバルネラブルの回数を一回回復								
ア라운드カバー	1	4	カバリン		自身		シナリオs1	
効果： 同じエンケージにいるキャラを全て庇う。自分も含まれている場合最終的なダメージは二倍になる								
インバルネラブル	1		ダメロ				シナリオ1回	
効果： ダメージを0にする								
シールドスラム	1		パ					
効果： 攻撃に盾の重量を+								
パワーアーム	1		パ					
効果： 両手武器を片手で装備可能。								
ヘビーアタック	1	8	マイナー					
効果： 両手武器の攻撃力に武器の重量を+								
シールドストライク	3		パ					
効果： 武器を使用した攻撃命中値に								
チェンジスケイル+ドラゴンチェンジ	5	3+5	マイナー					
効果： 防御力+15 クリナップでmp3消費すればシーン終了まで持続								
グレートスケイル	5	8	リ					
効果： その攻撃で受けるダメージを-50する。スケイルチェンジ効果時のみ								
イモータルブラッド	1	F1	戦闘不能				S1	
効果： 戦闘不能を回復し、HPを+10								
ドラゴンフレッシュ	1		効果				S1	
効果： 貴方が受けるHP回復の効果に+cl×5								
マイティスラッシュ	3		パ					
効果： 命中+2 ダメージ+9								
フロンタルアサルト	1		効果				シーン	
効果： ダメージに+筋力基礎値								
エンラージリミット	1							
効果：								
バイタリティ	1							
効果： HPプラスCL								
ベアアップ	1							
効果： 精神リアクションに+10								
リムーブトラップ	1							
効果： トラップ解除判定+10								
パラディオン1	1							
効果：								

キヤラクター名

プレイヤー名

[illegible][illegible]