

キャラクター名

プレイヤー名

アルトリウス

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	17
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	エクセレント	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			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	36	29	8	9	33	10	6	
ボーナス	12	9	2	3	11	3	2	
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0	
他修正	1							
能力値	16	12	3	3	12	3	2	

HP	177
MP	110
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	アサルトソード	至近	-2	22	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	祝福の鎧				-2	13			-3
補助	ラウールの補助鎧				-1	5	0	0	0
装身具	ファイターズジュエル								
	能力値		12	0	3	0	3	15	21
スキル			2	14					15
その他									
	総計(右)		12	36					
	総計(左)				-1	22	3	12	33
	総計(両)								m
	ダイス数		4 d	2 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	12			12	+ 2 d		使い魔 栄養ドリンク
トラップ解除	12			12	+ 2 d		使い魔 召喚士のクリスタル
危険感知	12			12	+ 2 d		使い魔 戦士のクリスタル
エネミー識別	3			3	+ 2 d		グレートヘルムS3 召喚士のクリスタル
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d		名馬
魔術判定					+ d		だんご5
呪歌判定					+ d		異次元バッグ
錬金術判定					+ d		ポーションホルダー
							ランチボックス
							ベルトポーチ
							ハイMPポーション
現在重量：	96						
最大重量：	114	所持金：	131025	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1							
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]							
シャインブレイバー	5	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果：	ダメージ増加を行なう。フェイトを1点消費。攻撃のダメージに+[SL X5]する。この効果はラウンド終了まで持続する。あなたが神に“勇者”として選ばれたことを表わすスキル。ただし、敵を打ち砕く力で何を為すかはあなたが決めることだ。							
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	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「MP」10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、「分断ロール」のスキルには効果が発揮しない。神竜王の力で奇跡を起こすスキル。							
ドゥームブレイク	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	(シャインブレイバー)5で取得可能。攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。攻撃のダメージを〈光〉属性の魔法ダメージに変えし、ダメージに+[CL X5]する。神に与えられた“勇者”の力を集中させ、運命を切り開く一撃を放つスキル。							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	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 X10]する。攻撃と同時に真空波を発生させ、ダメージを増加させるスキル。熟練者ほど真空波の数は増していく。							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動	-	
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。この効果はメインプロセス終了まで持続する。渾身の力を込めて攻撃するスキル。力が強いほど強力なダメージを叩き出すことができる。							
ファミリアアタック	5	5-4	メジャー	20m	単体	感知		
効果：	対象に特殊攻撃を行なう。その攻撃の命中判定は【感知】判定となり、ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる。クリティカル:ダイスロール増加 使い魔に攻撃させるスキル。							
ストラグルクラッシュ	1	10	Xジャーアクション	-	自身	自動	-	
効果：	(バッシュ)による武器攻撃を2回行なう。この(バッシュ)はコストを消費せず、「対象:単体※」となる。さらに2回目の(バッシュ)による攻撃のダメージに+20する。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行なえない。繰り返しを行なうスキル。							
ファミリアコンビネーション	1	9-4	メジャー	-	自身	自動	メインプロセス1回	
効果：	(ファミリアアタック)5で取得可能。(ファミリアアタック)と「タイミング:メジャーアクション」のスキルかパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。自分の行動とは別に“使い魔”に攻撃させるスキル。							
ハイパーゲイン	1							
効果：								
アームズマスタリー：両手剣	1							
効果：								
アームズロジック：両手剣	1							
効果：								
ファミリアサポート	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	使い魔を2個以上携帯している時に有効。攻撃を行なうサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。2体の使い魔に援護させて、攻撃を命中させやすくするスキル。							
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	使い魔(P136)を[SL]個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯、使用することができる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない。あなたは“動物の王”から選ばれた使い魔!!ファミリアを連れている。							

キャラクター名	プレイヤー名
アルトリウス	

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファミリアレンド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ファミリアアタック》のダメージに+[SL×3]する。あなたの使い魔は相手の傷をえぐるようにして引き裂く技を身につけた。日増しに成長する使い魔を操れる者は、もはやあなた以外にいない。								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：サモナーのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-[SL]（最低1）する。“動物の王”との契約によって、力を得るスキル。								
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ファミリアアタック》の判定に+1Dする。あなたと使い魔はしっかりと絆で結ばれている。それゆえ、あなたと使い魔との関係は卓越したものがある。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。動物たちとの深い絆によって、通常以上の助けを借りるスキル。								
ハイサモナー	1	3-4	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。“動物の王”からより強い力を借り、相手にプレッシャーをかけるスキル。								
ファミリアプラス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：あなたが取得している使い魔の「効果」の「選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する」を「選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する」に変更する。あなたの使い魔が、より優れた能力を持っていることを表わすスキル。								
ガーディアン	1	-	ダメージロール直後	-	自身	自動	シーン1回	
効果：対象にダメージ軽減を行なう。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。ただし、携帯している使い魔ひとつが使用不可となる。使い魔を複数携帯している場合は、使用不可になる使い魔を選択すること。使い魔に守ってもらうスキル。								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するが、シーン終了まで持続する。敵の攻撃を避けることを考えず、がむしゃらに攻撃するスキル。								
ソウルヒート	1	3	バーサーク	-	自身	自動	-	
効果：あなたは[狂戦士化(SL+1)]を受ける。《バーサーク》と同時に、より深く戦いの興奮に身をゆだねるスキル。								
レガシーサイン	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
フェイス：アエマ	1							
効果：								
ホーム：アヴェルシア	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
マシンリム	1							
効果：								
フックダウン	1	3						
効果：								
クリアバスケット	1	7						
効果：								
効果：								