キャラクター名
アルフォンシーヌ=ブランヴィル

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**		**レベル**	15
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	英雄			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	21	21	12	7	27	7
ボーナス	3	7	7	4	2	9	2
クラス修正	2	1	2	0	0	3	0
他修正						1	
能力値	5	8	9	4	2	13	2

HP	120
MP	145
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	ファイトグローブ	至近	1	14					
左手									
頭部									
胴部	白のローブ					4			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	黒帯								
能力値			8	0	9	0	13	11	10
スキル				13					
その他				7					
総計(右)			9	34	9	4	13	13	11 m
総計(左)			8	20					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量：	0		
最大重量：	9	所持金：	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**
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時に最大MP+5								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
オピニオン	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 精神判定に+1D								
	1							
効果：								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 同時に《ヒール》を使用することができ、行動済みにならない								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の【HP】を[3D+CL*3]点回復								
ホーリーウェポン	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 武器攻撃のダメージに+SL*3。シーン終了まで持続。クリティカル時コスト0。								
アフィクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： メインがアコライト、及びその上位クラス時使用可能　対象が受けるダメージを0に変更								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中判定+1D								
アディショナルブロウ	3		パッシブ		自身	-		
効果： 自身が行う白兵攻撃の対象がBSを受けていた場合DRに+[(SL*2)D]								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】								
メタルマッスル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージロールに+2D。								
ストロングスタイル	5	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃DRに+5D。この効果はラウンド終了まで持続する								
バイタルフォース	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： メインプロセスで行う武器攻撃DRに+5D。								

【基本攻撃力】4d6 + 34 (期待値50)
・固定値
14(武器攻撃力) + 13(《アイアンフィスト》) + 7(黒帯) = 34(固定値)
・ダイスロール
2d(基本値) + 2d(《メタルマッスル》) = 4d(固定値)

☆ラウンド1開始時セットアップ☆
《インペレイティブ》《ホーリーアタック》《ホーリーウェポン》《グレイスフォース》《ストロングスタイル》
12 + 3 + 4 + 10 + 3 = 32(消費MP)

【セットアップ後攻撃力】9d6 + 50 (期待値81.5)
・固定値
34(固定値) + 16(《ホーリーウェポン》《グレイスフォース》) = 50(固定値2)
・ダイスロール
4d(固定値) + 5d(《ストロングスタイル》) = 9d(固定値2)

☆ラウンド2以降開始時セットアップ☆
《インペレイティブ》《シャインストライク》《ストロングスタイル》
12 + 6 + 3 = 21(消費MP)

キャラクター名

アルフォンシーヌ=ブランヴィル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ソウルフィスト	1	5	メジャー	20m	単体	命中		
効果 :対象に白兵攻撃を行う　<無>属性魔法ダメージ　ダメージに+[SL*2]　このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも白兵攻撃可能								
ハリケーンブロウ	3	3	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :対象に白兵攻撃を行う　対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象を[SL*5]m以内の場所に移動させる　この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない　どの方向に移動するかはあなたが決定する								
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中		
効果：　対象に白兵攻撃　DRで対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなして算出する　クリティカル時DR増加								
ワンツーブロウ	2	6	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン/SL	
効果：　命中判定の直前に使用。判定のダイスに+1D。								
エナジーフロウ	5	-	DR直前	-	自身	自動成功	1/MP	
効果：[SL*5]点以下の任意の【MP】を消費(最低1)　消費した【MP】1点につき、白兵攻撃ダメージに+1　メインプロセス終了まで持続								
エナジースクイーズ	1	-	《エナジーフロウ》	-	自身	自動成功	シナリオ/SL	
効果：　《エナジーフロウ》の効果を「消費した【MP】1点につき、攻撃のダメージに+2する」に変更する。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	1/MP	
効果：　バットステータスを受けた直後に使用　その時に受けたバットステータス全てを回復								
	1							
効果：								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：セットアップ」のスキルを2つ使用できる。この時《インペレイティブ》と、他の同じスキルを連続して使うことはできない。								
ホーリーアタック	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：　自身に《ホーリーウェポン》を使用。行動済みにもならない。								
シャインストライク	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：　武器攻撃ダメージに+【精神】。ラウンド終了時まで持続。								
グレイスフォース	1	10	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン/SL	
効果 :魔術判定の直前に使用。HP･MP回復、ダメージ増加･軽減を行う魔術の効果に+【精神】。「判定：自動成功」以外のスキルに効果がある。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	起用		
効果：　難易度10【起用】判定　対象の戦闘不能回復　【HP】を1回復								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								