キャラクター名
ヒロ＝サングイス

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	18
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	狩人			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	29	31	8	8	31	8	6
ボーナス	9	10	2	2	10	2	2
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	12	13	3	2	11	2	2

HP	207
MP	117
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	ゴルトシュヴァルツ：クロガネ	20m	0	38	0	0	0	-1	0
左手	モードバスター使用時、攻撃力47、命中－3に								
頭部	Ｓ２クリスタルヘルム				-1	7	2		1
胴部	Ｓ１ヘビープレート				-1	19			
補助	バトルバックラー		2		1	7			
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			13	0	3	0	2	14	17
スキル									
その他	小道具入れ内アイテム		1	3		1		2	
総計(右)			16	41	2	34	8	15	18 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	11			11	＋ 3 d
トラップ解除	13			13	＋ 2 d
危険感知	11			11	＋ 2 d
エネミー識別	2			2	＋ 2 d
アイテム鑑定	2			2	＋ 2 d
魔術判定					＋ d
呪歌判定					＋ d
錬金術判定					＋ d

所持品	
S2クリスタルヘルム：疾風のクリスタル	パウダーチャージII
S2クリスタルヘルム：対魔のクリスタル	カートリッジ：火
S1ヘビープレート：野伏のクリスタル	カートリッジ：光
異次元バッグ	
冒険者セット	○矢筒
	┗強化弾＊5
○ガンベルト	轟魔弾＊4
┣パウダーチャージIII	
┣フォアグリップ	○小道具入れ
┣パワーブースター	┣風読みの羽
┗スピードローダー	┣戦士の環

現在重量：	36		
最大重量：	68	所持金： 910	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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
バッシュ	2	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]								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー		自身	自動		
効果： 《バッシュ》による武器攻撃を２回行う。２発目の攻撃はダメージに＋２Ｄされる								
ウェポンフォージ	5	8	メジャー		自身	錬金術		
効果： ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに＋[(SL)D]。ダイスを振って出た値分増加								
	1							
効果：								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動		
効果： 白兵攻撃のダメージ＋【肉体】								
ブルズアイ	★	5(6)	マイナー		自身	自動		
効果： 射撃攻撃のダメージ＋【感知】								
フルスイング	1	10	マイナー		自身	自動	SL/シーン	
効果： 使用したﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽの間、白兵攻撃で使用している武器１つの「攻撃力」を２倍にしてダメージを算出する								
モードバスター	3	5	マイナー	効果参照	効果参照	自動		
効果 :自身の装備している「種別：魔導剣」の武器の命中修正に－３、攻撃力に＋[ＳＬ＊３]する。この効果はシーン終了か、マイナーで宣言することで解除される								
	1							
効果：								
クイックフォージ	2	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果： 《アーマーフォージ》か《ウェポンフォージ》を同時に使用する								
チェンジアーム	★	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		効果参照	自動	魔導剣装備	
効果 :装備している「種別：魔導剣」の武器を「射程：白兵」に変更する(白兵攻撃が行えるようになる)　マイナーアクションで解除するか、シーン終了まで持続								
	1							
効果：								
ファストセット	★	5(6)	ムーブ		自身	自動		
効果： 「タイミング：マイナー」のスキルを同時に使用。そのスキルがムーブアクションで使用できる								
	1							
効果：								

ドワーフとヒューリンの間に生まれた青年。
幼少期から機械いじりなどを好み、父親と共に狩りに赴いたりもしていた。
だがある日父が長年かけて作成した技術を、心無き物に奪われ、その出来事に父親が気力を無くした事に心を痛める。
それからしばらくして、父親から教えてもらった技術や、独学の混ざった機械弄りで自らの銃器を作り上げる。
自ら作り上げた武器を片手に、父親の技術を取り返す為、ひいては自らの技術でどこまで戦えるか。
身の程はある武器を構え、今日も青年は引き金を引く。

キャラクター名
ヒロ＝サングイス

プレイヤー名

所持品			
┗戦王の武器飾り			
○ポーションホルダー			
┣ハイHPポーション*2			
┣ﾏｼﾞｶﾙﾊｰﾌﾞ*2(ﾊｲMPﾎﾟｰｼｮﾝ)			
┗ＥＸＨＰポーション			
ハイMPポーション＊8			
ハイHPポーション*3			
グレートＨＰポーション＊1			
グレートＭＰポーション＊1			
万能薬＊５			
○ランチボックス			
┗果物＊５			
アンタッチャブル			
消費			
ハイＭＰＰ＊２			
ハイHPP＊3			
万能薬＊１			
果物＊２			
ジルコニアアーマー：売却			
譲渡：デビルスター			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インテリジェンス	★		判定の直前		自身	自動	ｼﾅﾘｵ 魔導剣装備	
効果：判定の直前に使用。その判定に＋２Ｄ								
	1							
効果：								
ウェポンガード	★	4	DR直後		自身	自動		
効果：ダメージ軽減を行う。物理ダメージに対しー[武器の攻撃力÷2]する								
	1							
効果：								
バイオレントヒット	★		クリンナップ		自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を１回増やす								
	1							
効果：								
グレートバースト	1	10	効果参照		自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ 両使用	
効果：白兵攻撃の命中判定を行ったあとで使用。そのダイスのうち１個を６の目に変更する。その結果６が２個あればクリティカルとなる								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：武器攻撃と同時に使用。攻撃の対象を単体に変更し、ダメージに＋「CL＊10」								
デュアルアロー	2		効果参照		自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果：「種別：矢弾」のアイテムを使用を宣言する際に使用。携帯している「種別：矢弾」の同じ名称のアイテムを２個使用する。そのアイテムの効果(命中補正や攻撃力＋)が２倍になる								
リサイクル	★	7(8)	効果参照		自身	自動		
効果：シーン終了時に宣言。そのシーンで使用した「種別；矢弾」は携帯品に戻り、再使用可能となる								
	1							
効果：								
ガンスミス	★		アイテム		自身			
効果：マスケットを取得する								
コンプレックス	2		アイテム		効果参照			
効果：《コンバージョン：～～》のスキルを合計で[SL+1]個まで取得可能になる。ただし射程は一番短いものとなる								
コンバージョン：ライフル	5		アイテム		効果参照			
効果：《ｶﾞﾝｽﾐｽ》で取得した武器の攻撃力＋[SL*2]、射程を[50m]に変更する								
コンバージョン：ブラスター	2		アイテム		効果参照			
効果：《ｶﾞﾝｽﾐｽ》で取得した武器の射程を[30m]に変更。「カートリッジ」をSL個取得する								
コンバージョン：ショットガン	1		アイテム		効果参照			
効果：《ｶﾞﾝｽﾐｽ》で取得した武器の攻撃力＋[SL]、射程を[20m]に変更。この武器による武器攻撃は常に「対象：範囲(選択)」となる								
オプションパーツ	5		アイテム		自身			
効果：種別：銃部品のパーツをSL個取得する								
アブストラクター	★		アイテム		効果参照			
効果：選択した武器に[種別：魔導剣]を追加する								
ヒュージエッジ	★		アイテム		効果参照			
効果：自身の装備している「種別：魔導剣」の武器の重量＋３、攻撃力＋７、行動修正－３								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：錬金銃	★		パッシヴ		自身			
効果：種別：錬金銃を使用した命中判定＋１Ｄ								
アームズロジック：練金銃	★		パッシヴ		自身			
効果：種別：練金銃を使用した命中判定＋１Ｄ								

キャラクター名
ヒロ＝サングイス

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
ハイボルテージ	5		パッシヴ		自身			
効果：	武器攻撃のダメージ+[SL*4]							
ハイパーゲイン	★		パッシヴ					
効果：	武器攻撃のダメージ＋【筋力】							
バーストスラッシュ	★		パッシヴ		自身			
効果 :武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージでは対象の【物理防御力】【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを与える								
アブストラクターマスタリー	★		パッシブ		自身		魔導剣使用	
効果：	武器を使用した命中判定に＋１Ｄ							
マスターハンド	★		ﾒｲｷﾝｸﾞ		自身			
効果：	キャラクター作成時に《ガンスミス》を取得する							
トラッキング	★		パッシヴ		自身			
効果：	足跡や痕跡を元に追跡する際の【感知】判定に＋１Ｄ							
イミューンウェイト	★		パッシヴ		自身			
効果：	装備している防具の「移動修正」が0未満のとき、±0に変更する							
イクイップリミット	★		パッシヴ		自身			
効果：	装備しているアイテムの重量制限に＋５							
トレーニング：器用	★		パッシヴ		自身			
効果：	器用基本値＋３							
トレーニング：感知	★		パッシヴ		自身			
効果：	感知基本値＋３							
トレーニング：筋力	★		パッシヴ		自身			
効果：	筋力基本値＋３							
ファインドトラップ	★		パッシヴ		自身			
効果：	トラップ感知の判定に＋１Ｄ。判定に失敗してもトラップが作動しない							
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
効果：	ハイＭＰポーションを２個取得							
バイタリティ	★		パッシヴ		自身			
効果：	最大ＨＰ＋ＣＬ							
シュータースタンスⅠ	★	FP1	戦闘前		自身	自動		
効果：	射撃攻撃のダメージに＋１Ｄ。シーン終了まで継続							
シュータースタンスⅡ	★	FP1	《ｼｭｰﾀｰｽﾀﾝｽ1》		自身	自動		
効果：《ｼｭｰﾀｰｽﾀﾝｽⅠ》と同時に使用。《シュータースタンスⅠ》の効果を「射撃攻撃の命中判定に＋１Ｄ。射撃攻撃のダメージに＋１Ｄ」に変更する								
エンラージリミット	★		パッシヴ		自身			
効果：	携帯品の重量制限が【筋力基本値】＊２となる							
ベアアップ	★		パッシヴ		自身			
効果：	スキルに対するリアクションとしての【精神】判定＋１Ｄ							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動	1/シーン	
効果：	ポーションを１つ使用する							
デストロイヤー	★		パッシヴ		自身			
効果：	オブジェクトを破壊する時のダメージに＋２Ｄ							
サクセション	★		アイテム		効果参照			
効果：	武器の攻撃力＋１							
効果：								