キャラクター名
《渦食の駿馬》《四紅蹄》グラ＝マー

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	39
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	牝馬
称号クラス				**年齢**	お年頃
種族	ベスティア：エクウス、竜			**境遇**	渡来
出自（効果）	放浪者			**目標**	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	55	51	21	8	15	42	12
ボーナス	18	17	7	2	5	14	4
クラス修正	1	2	2	1	0	0	0
他修正						2	
能力値	19	19	9	3	5	16	4

HP	578
MP	244
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	エクウスの素手攻撃(+誓いの剣)	至近	-2	44		10			
左手	グランフォルテ					25	10	-5	-5
頭部									
胴部									
補助	ゴールドゴージェット					42	40		0
装身具	春風の羽根								
能力値			19	0	9	0	16	14	24
スキル			6	70	3	152	112		25
その他	アイテム他		1		1	3	2	2	120
総計(右)			24	114	13	232	180	11	164 m
総計(左)			26	70					
総計(両)									
ダイス数			5 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5	3		8	+ 2 d
トラップ解除	19	3		22	+ 2 d
危険感知	5	3		8	+ 2 d
エネミー識別	3	3		6	+ 2 d
アイテム鑑定	3	3		6	+ 2 d
魔術判定	3	3	1	7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
○ポーション)	フィッシュ&チップス ※
万能薬	サボテンシャルマ(40)
グレートHPポーション(10000)	至高の料理(15000)
グレートMPポーション(15000)	○呪符)
EXHPポーション(2000)	生命の呪符(20000)
EXMPポーション(4000)	上位呪壁符(1000)
ハイMPポーション(300)	上位爆撃符(2000)
蘇生薬(5000)	制空結界印(3000)
強心丹	障壁結界印(15800)
○料理) ※シナリオ開始時使用	大壁符(1000)
ボグシーチ料理 ※	上位大壁符(6800)

現在重量： 110		
最大重量： 110	所持金： 10778	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	★	-	P/M	-	自身	-	-	
効果：	素手：+CL+4。移動力+10、常時騎乗状態。							
	○	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]							
クラン＝ベル・スタイル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	R終了時or戦闘不能からの回復時、maxHP/2点までHP回復							
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	物防+SL*2+5、魔防+SL							
テクニカルガード	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：	盾の防御力＋CL40。頭部・胴部防具未装備							
アンブレイカブルボディ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	物防・魔防＋CL40。頭部・胴部防具未装備							
アニマルハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	片・両・双のアイテガム装備可能							
ビーストグロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-	素手使用	
効果：	白兵命中+1、ダメージ+5							
スケイルスキン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	物防+CL40、魔防+2。全身・胴部防具未装備。							
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	格闘武器命中+1d							
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：	白兵ダメ+盾重量							
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：	格闘ダメ+【精神】							
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【精神】+2							
インプラグナブル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	物防・魔防+SL*3							
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：	盾物防・魔防+SL*3							

『昔から言うでしょ。恋する少女を邪魔をする輩は、馬(ワタシ)に蹴られて死んでしまえって。たとえ恋する相手が世の破滅であってもね。』
『マーシャルアーツ使いにとっちゃ武器は素手の延長にあるもの。なら壁ごしの敵を打つが如く大気を殴りつける心もちで剣を振れば、その先の敵一軍が吹っ飛ぶくらい世の道理ってもんよ。』

外見イメージ：
第一の姿：城門の如き巨大盾と誓いの長剣を構える、クリスタル製全身甲冑姿の騎士。(=妖魔除け)
第二の姿：一切の武装を持たぬのに風格漂う見た目東方風の少女。四肢に鎖が絡みつく(=マシン&リムブースト・○○の演出)。
第三の姿：ウマ。当然全裸(笑)
性格：引かぬ、媚びぬ、顧みぬ
　　カップル死すべし慈悲はない

経歴：
聖歴500年代の中元で活躍した覇王の愛馬ヴェリアンティーノ。その正体は”すべてを持つ竜の王”ファーヴニルの血肉を食らったウマ型ベスティアであった。
　不死をもたらす血肉を狙う妖魔集団から逃げるため、人間の子供に姿を変え井戸の底へと隠れるが、運よく井戸の底にある異界の妖精に拾われる育てられた。しかし育ての親の死を機会に数百年後の地上に帰還。
　ある時は東方を放浪中、女一人旅に降りかかる火の粉を払っていたら剣聖上泉と果たし合ったあげく、女武侠《四紅蹄》グラ・マーとして名を売り、
　ある時はルアダンの支配する砦で強制労働させられるが、逆に宝物庫より黄金の首飾りを奪って逃亡し、
　ある時は封印図書館で女司書より啓示を受け、西方ではただの馬のふりしてとある聖騎士の乗馬をやっていた。
　しかし、ヒトの上でイチャイチャする聖騎士と女僧侶のバカップルにヘイトを溜め込み、正義の名の元に幼女(PC1)を手にかけようとした光景に暴発。カップルごと一軍を蹴り飛ばし、以降の逃亡に助力した。
　子供好きな彼女としては内心PC1の目的に賛同できずにいるが、さりとて見捨てることも出来ず溜め込んだストレスを敵に向けることで発散中。
　豊富なスキルやパワーは生物無生物問わず、対象を食することでスキルやパワーをラーニングする特性によるもの。

キャラクター名
《渦食の駿馬》《四紅蹄》グラ＝マー

プレイヤー名

所持品			
〇収納)			
異次元バッグ			
ベルトポーチ			
小道具入れ			
ポーションホルダー			
ランチボックス			
〇サービス)			
ミスリルコーティング			
※テンパー：武器依頼用			
〇道具)			
戦士の環			
騎馬鎧			
蝶の巻物			
風の蹄鉄			
リムブースト・メタル			
リムブースト・リフレクス			
ミニポメロ			
神馬の鞍　※肩パッドに改造			
ペレデンネメモ			
転送石			
冒険者セット			
S1クリスタルスーツ(4800×2)			
キャップライト(30)			
〇装飾品)			
一張羅のドレス			
※誓約：逃亡者			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：	魔防+盾の物防							
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	命中・回避+1d							
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	移動力+SL*3							
サジタリウス	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	全判定+SL+2							
ウェポンエキスパート：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	格闘武器ダメ+2d							
マイティスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：	白兵命中+2、ダメ+SL*3							
esギルマン泳法	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	遊泳状態での移動ペナ無し&全判定+SL*D							
スイミング	3	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果：	移動力+SL*5							
無才ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃ダメ+【筋力】							
無才アームズロジック：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	格闘命中+1d							
金剛不壊	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	対抗属性の魔法ダメージ、スキル・アイテムによるダメージ軽減や0ダメ変更無効化							
不落の城砦	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	maxHP+SL*30							
ep無双の技	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	自攻撃ダメージをスキル・アイテム効果でダメージ軽減・変更不可							
固有es：騎乗攻撃	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	武器攻撃ダメージ+【移動力】							
	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
	1	-	パッシブ	-	自身	A	-	
効果：								
	1	-	パッシブ	-	自身	A		
効果：								
戦いの序曲	1	5	セットアップ	-	自身	A	-	
効果：	セットアップスキル二つ使用可。							
アクアスタンス	1	5	セットアップ	-	自身	A	-	
効果：	「使用条件：遊泳状態」のスキル使用可。遊泳ペナ無効。シーン持続							
ダークネスロード	5	-	セットアップ	-	自身	A	-	
効果：	フェイト1点消費。物防・魔防・攻撃ダメージ+[SL*2]。シーン終了時まで持続							
ダイアナザーデイ	1	-	セットアップ	-	自身	A	シナリオ1回	
効果：	CL*10HP回復及び全てのBS回復							
ネバーギブアップ	1	-	セットアップ	-	自身	A	シナリオ1回	
効果：	maxHPまで回復							

キャラクター名

《渦食の駿馬》《四紅蹄》グラ＝マー

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
《渦食の駿馬》《四紅蹄》グラ＝マー

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
	1							
効果：								
カバーリング	1	2(1)	DR直前	至近	単体	A	-	
効果：	対象にカバー1回。行動済みでも可。未行動で使用しても行動済みにならない							
カバームーブ	3	4-2	《カバーリング》	-	自身	A	シーンSL回	
効果：	《カバーリング》の射程を20mに変更。スキルを使用しても移動はしない							
アラウンドカバー	3	4-2	《カバーリング》	-	自身	A	シナリオSL回	
効果	:同エンゲージ内の任意の複数のキャラクターをカバー。カバー対象はダメージを受けず、自身は1人分のダメージを受ける。自身も対象時、2倍ダメージ。							
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	A	R1回	
効果：	《カバーリング》1で取得可。対象をカバー。カバーを行なう事の出来ないスキル、アイテム、パワー使用時でも使用可能							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	A	ｳｫｰﾘｱｽ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	武器攻撃と同時使用。[単体※]に変更、ダメージ+[CL*10]							
	1							
効果：								
ハーデンボディ	1		DR直後	-	自身	A		
効果：								
ワールドステイシス	1	-	効果参照	20m	範囲(選択)	A	シナリオ1回	
効果：	《ダークネスロード》5で取得可能。フェイト1点消費。ダメージ-[CL*5]軽減							
インバネラブル	1	-	DR直後	-	自身	A	シナリオ1回	
効果：	あなたの被ダメージ直後、0ダメージに変更							
ソウルバスター	1	-	効果参照	A	自身	A	シナリオ1回	
効果：	被攻撃ダメージ直後、[受HPダメージ]HPロスを与える(max：【最大hp】)							
	1							
効果：								
無才パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	A	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能回復、[SL*20]HP。未行動の場合、行動済みにならない							
リブート	1	-		-	自身	A	-	
効果：								
苦痛耐性	1	-	戦闘不能	-	自身	A	-	
効果：	戦闘不能回復、[SL*10]HP回復							
	1							
効果：								
ファイナルガード	1		クリンナップ	-	自身	A	シナリオ1回	
効果：	使用した《インバネラブル》の使用回数+1							
二回行動	1	-	効果参照	-	自身	A	-	
効果：	全てのキャラクターが行動済みの時に使用。未行動になる。1R1回							
	1							
効果：								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	A	防御中1回	
効果：	被BS直後、受BS全て回復							
	1							
効果：								
プレートルーン	1	10	メジャー	至近	単体	A	シナリオSL回	
効果：	装備、携帯中の武器・防具・装身具より１つ選択。対象アイテム装備時、物防+5、魔防+3。シナリオ終了時まで有効							

キャラクター名
《渦食の駿馬》《四紅蹄》グラ＝マー

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
スピードルーン	1	7	メジャー	至近	単体	A	シナリオSL回	
効果：装備、携帯中の武器・防具・装身具より１つ選択。対象アイテム装備時、【行動値】+5、【移動力】+3。シナリオ終了時まで有効								
	1							
効果：								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：最大HP+CL								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力・器用・敏捷基本値＋1								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：物防＋2、魔防＋1								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：嘘・はったり看破+1D								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品重量制限×2								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：奇襲ペナ無効								
トレーニング×5(知力除く)	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：(知力除く)全能力基本値＋3								
トレーニング×1	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：上記参照								
マーシャルアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	素手使用	
効果：武器命中+1								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備中の防具の移動修正が0未満→±0に変更								
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時、[2D6+CL]HP・MP回復								
リレーションシップ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイト1点、登場NPCとコネクションを結ぶ。GM却下時フェイト消費無し								
パラディオン1	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果：フェイト1点消費。ダメージ-5								
パラディオン2	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果 :フェイト1点消費。1回のメジャーアクションでの複数回の攻撃やカバーを行なうことができないスキルを使用されていてもカバー可能。								
セカンドライフ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1シナリオ1回	
効果：使用することでHP0になり戦闘不能になるスキルを使用直後、フェイト1点消費。HP1で戦闘不能を回復。								
ホムンクルス	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：フェイト1点(～使用上限まで)*[CL*2]MP回復。								
シニスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：フェイト1点(～使用上限まで)*[CL*2]HP回復。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：ポーション1個使用								
効果：								
効果：								