キャラクター名
ハーヴィ・マーナガルム

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	22
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	ドルイド	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヴァーナ			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	闘士			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	34	8	38	6	40	9	11
ボーナス	11	2	12	2	13	3	3
クラス修正	2	1	4	0	0	1	0
他修正			8		4		-2
能力値	13	3	24	2	17	4	1

HP	244
MP	150
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	煌剣アルタキエラ	至近		CL+8					
左手									
頭部	ムガ＝モリの頭巾S1					5	2		
胴部	黒騎士の甲冑				0	32	30		
補助	ムガ＝モリの手袋					3			
装身具	ムガ＝モリの爪								
能力値			3	0	24	0	4	41	18
スキル	スキル					10	5	1	35
その他	セット効果、道具					5	4	17	30
総計(右)			3	0	24	55	45	59	83
総計(左)			3	0					
総計(両)									m
ダイス数			2 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	17			17	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	17			17	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション	
戦士の環	
HPポーション	
リムブースト：リフレクス	
リムブースト：メタル	
騎馬鎧	
人技の書	
炎竜	
グレートMPポーション	

現在重量： 23		
最大重量： 34	所持金： 192354	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定に+1D								
ワイルドセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【感知】判定の達成値に+2								
ボルテクスアタック	★		効果参照					
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×10]する。								
ハンターアーツ	5		パッシブ					
効果：「装備部位：片」の武器をひとつ装備し、他に武器も盾も装備していない時に有効。攻撃のダメージと【物理防御力】に+[SLx2]、【魔法防御力】に+SLする。								
マスターアーツ	★		パッシブ					
効果：《ハンターアーツ》5で取得可能。《ハンターアーツ》の効果を受けているときに有効。あなたが取得しているドルイドのスキルの「効果」に書かれている「分類:妖魔、魔獣、魔族」という制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
イビルハント	1	6	メジャーアクション	武器	単体	命中判定		
効果 :対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+[SL(D)]する。また、対象が「妖魔、魔獣、魔族」の場合、この攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。								
アンチイビル	1		パッシブ					
効果： 攻撃のダメージに+[SL+2]する。その攻撃の対象が「妖魔、魔獣、魔族」の場合、さらにダメージに+SLする。								
アキュートアーツ	★		パッシブ					
効果： 攻撃の命中判定に使用する能力値を感知に変更する								
ステップ：ファイア	3	4	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+[SL×3]する。								
ステップ：エアリアル	3	3	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果： 【移動力】に+[SL×5]する								
スプリンター	★		マイナーアクション					
効果： 移動力に+5する。								
ソードダンス	★	5	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
ムービングセット	★	3	ムーブアクション		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 戦闘移動を行う。その移動の終了後、ムーブアクションのスキルを一つ使用する。								
ファランクススタイル：敏捷	★		パッシブ					
効果： 装備できる防具の使用制限を選択した能力基本値に変更する								

傭兵：感知
プリプレイ時に任意の能力の中から一つ選択せよ。シナリオ終了まで選択した能力基本値に+3する。

*あなたは冒険者でありながら傭兵である。腕っ節が強いのか、それとも優れた技術を持っているのか———ともかく、わざわざ金を出してまで雇われるほどの何かがあなたにはあるのは間違いない。

3D+12>=0 【筋力】
3D+3>=0 【器用】
3D+24>=0 【敏捷】
3D+2>=0 【知力】
3D+16+2+1>=0 【感知】
3D+4>=0 【精神】
3D+1>=0 【幸運】

6D+24+4>=0 【回避】

6D+16+2+1+4>=0 武器攻撃
9D+16+2+1+4>=0 武器攻撃
5D+16+2+1+2+4>=0 ホースバトラー

8D+32+24+24+15+9+123
13D+32+24+24+15+9+123 初回

キャラクター名
ハーヴィ・マーナガルム

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
ファランクスクラッシュ	★	3	ムーブアクション		自身	自動成功		
効果：重量が15以上のとき、攻撃のダメージに+[選択した能力値]する。								
クイックステップ	★	5	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果：《ステップ：〜〜》のダンサーのスキルをふたつ使用できる。								
コンパニオン	★		アイテム					
効果：バートル専用の乗り物のアイテムを1個取得する。								
コールドラゴン	★	4	フリーアクション					
効果：《コンパニオン》で取得した乗り物に騎乗状態となる。								
ホースバトラー	1	10	効果参照		単体	効果参照	騎乗、メインプロセス1回	
効果：								
ラッシュ	★	6	効果参照		自身	自動成功	騎乗	
効果：白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+【移動力】する。								
ライディング	★		パッシブ		自身	-	騎乗	
効果：あらゆる命中判定と回避判定に+1Dする。								
ウェポンエキスパート：長剣	★		パッシブ		自身	-	選択武器使用	
効果：選択した武器による武器攻撃に+2Dする。								
ベストルート	5	3	セットアッププロセス	20m	単体	自動成功		
効果：対象の移動力に+SL×5								
ライトニングライド	4		パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【行動値】と【移動力】に[SL×2]+2する								
プレパレイション	★	6	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用する。その時に同じスキルを連続して使うことはできない。また、ひとつはバートルのスキルでなければならない。								
インバルネラブル	★							
効果：								
ファイナルガード	★							
効果：								
ブーストダッシュ	5							
効果：								
アビリティアデプト	5							
効果：								
ベストタクティクス	★	3						
効果：								
サジタリウス	2							
効果：								
アビリティアタック	★	20						
効果：								
鋼鉄の疾走	1							
効果：								
イメージボディ	1	5						
効果：								
シャドウストリーム	★							
効果：								
サーチリスク	★		常時					
効果：危険感知判定に+1Dする。								

キャラクター名
ハーヴィ・マーナガルム

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
ファインドトラップ	★		常時					
効果： 罠感知判定に+1Dする。また、失敗してもトラップは発動しない。								
トレーニング：敏捷	★		常時					
効果： 敏捷基本値に+3								
トレーニング：感知	★		常時					
効果： 感知基本値に+3								
クローズオフ	★		常時					
効果： 封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に+1Dする。								
フェイス：エルーラン	★		パッシブ					
効果： 感知判定の達成値に+1								
イクイップリミット	★		パッシブ					
効果： 装備しているアイテムの装備制限に+5する。								
マシンリム	★							
効果： 筋力基本値、器用基本値、敏捷基本値に+1								
インテンション	★							
効果： 最大MPに+CL								
イミューンウェイト	★							
効果： 防具の移動修正が0未満の場合、±0に変更する。								
トレーニング：筋力	★							
効果： 筋力基本値に+3								
トレーニング：精神	★							
効果： 精神基本値に+3								
ディレクションセンス	★							
効果： 位置や方角を確かめたり、道に迷わないようにするための【感知】判定に+1Dする。								
フックダウン	★							
効果：								
ホースマンシップ	★						騎乗	
効果： 回避判定の達成値に+1								
トレーニング：幸運	★							
効果： 幸運基本値に+3								
キャッチアウト	2							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
サンクション	★							
効果：								
スピードアタッカーⅠ	★							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								