キャラクター名
バイエン・ランカ

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**	16
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	23
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	闘士			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	24	27	15	8	24	8	9
ボーナス	8	9	5	2	8	2	3
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	11	12	6	2	8	3	3

HP	184
MP	112
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	世界樹の義手					16	4		
左手	数珠丸	至近	-1	21	0	0	0	0	0
頭部	時だましの冠					6			-1
胴部	テーゲベックの鎧				-1	9			-1
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	迅雷の鞘							3	
能力値			12	0	6	0	3	14	16
スキル	ﾊﾞｯｼｭ/ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ：刀/ｳｪﾎﾟﾝﾙｰﾗｰ/ﾄｩｰﾊﾝﾄﾞｱﾀｯｸ/剣鬼の鍔		4	10					
その他	ｼｰﾙﾄﾞｽﾄﾗｲｸ/ｼｰﾙﾄﾞｽﾗﾑ/ﾊｲﾎﾞﾙﾃｰｼﾞ/ﾊｲﾊﾟｰｸﾞｲﾝ/戦士の環		1	42		1			
総計(右)			17	52	6	36	7	20	17
総計(左)			16	73					
総計(両)									m
ダイス数			4 d	7 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	にく
バックパック	にく
	にく
HHPP	にく
HHPP	にく
HHPP	にく
	にく
にく	にく
にく	
にく	冒険者セット
にく	調理用具

現在重量：	27		
最大重量：	55	所持金： 3205	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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+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]								
スラッシュブロウ	3	3	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：攻撃のダメージ+[(SL×2)D]する。								
シールドストライク	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：武器を使用した命中判定の達成値に+SL、白兵攻撃のダメージに+[SL×2]する。								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲(SLX2)体	命中	両使用	
効果：ひとつのエンゲージ内の対象に白兵攻撃を行う。								
ウェポンルーラー	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。								
リバウンドバッシュ	★	3	《バッシュ》	-	自身	自動成功	両使用	
効果：《バッシュ》と同時に使用する。その《バッシュ》の「対象：単体」「射程：武器」を「対象：範囲（6体）」「射程：至近」に変更する。								
シールドスラム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：白兵攻撃のダメージに+【装備している「種別:盾」の重量】する。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	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×10]する。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：ダメージに+【筋力】する。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-	刀使用	
効果：刀武器を使用した命中判定に+1D。								
トゥルーアイ	★	4	DR直後	-	自身	自動成功	刀装備、防御中1回	
効果：ダメージに-[武器の攻撃力÷2]する。								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：「種別：刀」の武器をSL個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することが出来る。								
ストライクバック	1	4	リアクション	武器	単体	命中	シーンSL回	
効果：対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象に[CL×5]のHPロスを与える。なお、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象が行った攻撃の処理は通常通り行う。								

右腕と左目を失くしている隻腕隻眼の剣士
過去に事故に巻き込まれた結果ではあるが、本人はそこまで気にしていない。
ハンデを背負ってはいても、実力は本物であり、獰猛に攻撃する様は、正に獣
かと思いきや、攻撃をいなしたりと、冷静な一面も見える。

一人称は「あたし」
少々ガサツな所はあるが、基本的には人当たりはよく、面倒見はいい。
大のお酒好きでよく飲んでは、飲みすぎで潰れることもしばしば。
また、煙草の類も好きであり、よく吸っている。

嫌いな物は嘘
とはいえ、優しい嘘は嫌いではない。

「酒は美味いね。命の源だ」
「んくっ、んくっ、か〜〜っ。この一杯が最高なんだ」

「ぷはぁ…。あ？目の前で吸うなって？わりぃわりぃ。気を付けるわ」詫びを入れて、すぐに火を消す

「俺が戦う理由はって？そんなもん、てめぇを守る為に決まってんだろ」

キャラクター名
バイエン・ランカ

プレイヤー名

所持品			
剣鬼の鍔			
戦士の環			
ヴァンから借りてる返すお金(返済)			
七色の砥石			
即式呪構			
万能薬			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディフレクション	1	6	リアクション	視界	単体	命中	シナリオSL回	
効果 :対象が行った射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
リフレクション	★	4	《ディフレクション》	-	自身	自動成功	刀装備、シナリオ1回	
効果：《ディフレクション》と同時に使用する。《ディフレクション》を使用した対決に勝利した場合、攻撃を行った相手にその攻撃が命中する。攻撃を行ったキャラクターはダメージロールステップを行う、そのダメージを適用する。								
トゥーハンドアタック	4	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果： 「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に+[SL×2]する。								
	★							
効果：								
アームズロジック：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 刀武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：《バッシュ》による武器攻撃を2回行う。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+2D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えない。								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
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増やす。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スマッシュ》1で取得可能。武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
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ロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【SL×4】する。								
ストームアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スラッシュブロウ》の効果に+[(SL×3)D]する。								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :白兵攻撃のダメージでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
パーフェクトボディ	1	7	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点する。								
グレートバースト	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使用、シナリオSL回	
効果 :白兵攻撃の命中判定を行ったあとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 携帯品の重量制限が[筋力基本値×2]になる。								
インサイト	1		パッシブ					
効果 :はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。								
アニマルエンパシー	1		パッシブ					
効果： 「分類；動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通が出来る。どの程度まで意思の疎通が出来るかはGMが判断すること。								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果： 筋力基本能力値+3								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
バイタリティ	1		パッシブ					
効果： 最大HPに+CL								

キャラクター名
バイエン・ランカ

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
アイテムマスタリー	1		パッシブ					
効果：	【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2							
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス				シーン1回	
効果：	「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。							
ブロウストライカーⅠ	1		イニシア		自身	自動成功	ウォーリア、シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消ほ。すでに使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を1増やす。							
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中判定	ウォーロード、シナリオ1回	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								