キャラクター名
ノーマン・バスタード

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	エクセレント	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	25
種族	ヒューリン			**境遇**	天啓
出自（効果）	騎士			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	30	9	8	27	14	9
ボーナス	11	10	3	2	9	4	3
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	13	13	4	2	9	5	4

HP	213
MP	121
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1ボーンクラッシャー(値引き)	至近	-2	20	0	0	0	-1	0
左手	ボーンクラッシャー(値引き)	至近	-2	20	0	0	0	-1	0
頭部	S3ハット					1			
胴部	祝福の鎧				-2	13			-3
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			13	0	4	0	5	13	18
スキル	アムズ、ウェポンルーラー、コンバットマスタリー、レイザーシャープ、ハイパーダイス、ファイティングロウ、マジックアーム		6	13		2	1		
その他	戦士の環、リムブースト・メタル、リムブースト・リフレックス、陸マグロ			1	1	3	2	2	20
総計(右)			17	34	3	24	8	13	35 m
総計(左)			17	34					
総計(両)			15	54					
ダイス数			4 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 3 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	
リムブースト・メタル	ポーションホルダー
リムブースト・リフレクス(値引き)	▼グレートHPポーション
精霊:火のクリスタル(値引き)	▼ハイMPポーション×1
	▼万能薬×2
対抗:威圧のクリスタル	▼毒消し
対抗:放心のクリスタル	ハイMPポーション×2
対抗:スリップのクリスタル	
	ランチボックス
戦士の環	▼野菜×5
キャップライト	野菜×11
	野菜(値引き)×20

現在重量：	51		
最大重量：	66	所持金：	3486
		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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：	作成時にフェイト+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]							
クロススラッシュ	1	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果：	≪バッシュ≫による白兵攻撃を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。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス間持続。							
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。メインプロセス間持続。							
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	武器攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。							
シャインブレイバー	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点消費。攻撃のダメージに+[SL×5]する。							
オルタネーション	3	6	判定直後	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果	:命中判定で振ったダイスのうち、2個以下の任意の数のダイスを振りなおす。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、CTになる。							
ギフト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	ダイスロールの直前。そのダイスロールに+2Dする。							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	武器攻撃と同時に使用。「対象:単体※」にしてダメージ+[CL×10]する。							
ドゥームブレイク	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	攻撃と同時に使用。フェイト1点消費。攻撃のダメージを＜光＞属性魔法ダメージに変更し、ダメージに+[CL×5]する。							
ディストーション	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果：	攻撃と同時に使用。「射程:視界」に変更。							
ダイバージェンス	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	攻撃の命中判定がCTした際に使用。その攻撃では対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージ算出。							
アームズマスタリー:長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果：	武器を使用した命中判定に+1Dする。							

初期取得:バッシュ2、アームズマスタリー:長剣、ワイドアタック1、フェイント

「おっぱいおっきい姉ちゃんのヒモになりてぇ。ケツもでかくて際限なく甘やかしてくれると尚ヨシ！　無条件に全肯定してほしい」
「痛いんだよ、苦しいんだよ辛いんだよッ！ これ以上俺に何をしろって言うんだ！」
「使命を果たさなければ未来はない？　勘弁してくれ、見逃してくれよ。冗談じゃない。俺はただ、今日を凌げればそれでよかったんだ！」

元々うだつの上がらない雑兵だったが、ある日突然エクセレントとしての力に目覚める。
その力で成り上がり現在の地位を得るに至るも、力と同時に授けられた使命感に苦しむ青年。
母が言うにはなんでも死んだ父親は騎士だったらしいが、どこまで信用できるものかと信じていない。生まれがどうであろうと育ちが屑なら屑でしかない。事実難民上がりであり、生きていくためには盗みも奪いもしてきたような生き方をしてきたならず者と言っても過言ではない類の人種であるのだから。
軍に入ったのも衣食住が保証され、暴力に慣れているから何とかなるだろう、程度の浅い考えから。
元来勇者などとは縁遠いような実力と精神性の凡人未満であり、何かを為さねばならないが何を為せばいいのか考えられるほど頭が回りもしない。

突如覚醒を果たしたことで目を付けられ、「できるから」あるいは「出る杭は打たれる」からと幾度となく危険度の高い前線へと送り込まれるようになり、果ては暗殺者の類すら差し向けられる始末。
だがしかし、その全てを制圧し生還を果たしたことで逆にその勇名を轟かせることとなり、サリヴァンからは目をかけられたことでアライアンスを任せられるようになる。最も、その代償は軽くはなく「必死になることでなんとか生き残ることができた」と語る通り決して無傷であったはずなどなく、事実現在は身体の一部に機械的な補助を必要としている有様である。
また、サリエルとも出会い彼女の面倒も押し付けられることになったのもこの頃のこと。非常に扱いにくいであろう彼女をあてがうことで動きの邪魔になるだろうからとの考えであったらしいが、実際のところ彼女に助けられている部分が非常に大きかったりもする。少なくとも当人はそう考えているし、救われているのは自分とすら思っている。
当然本人からしてみれば生きるために必死になった結果であり、その後の悪目立ちは不本意極まりない。だがしかし、加護(運命の強制力と言っていいかもしれな

キャラクター名
ノーマン・バスタード

プレイヤー名

所持品			
にく			
転移の呪符			
耐毒符			
冒険者セット			
S3ナイフ			
S3ナイフ			
強心丹(値引き)×2			
グレートMPポーション(値引き)			
陸マグロ(値引き)			
セイラスへの借金			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定の達成値+[SL+1]								
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している武器を使用した命中判定の達成値+2								
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+1D								
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。								
アームズロジック:長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ツインウェポン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備しているふたつの武器を使用。								
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中	双装備	
効果 :対象が行った武器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。対決に勝利した場合対象が行った自身への攻撃は失敗となる。								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	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増やす。								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果： 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。メインプロセス間持続。								
ツインアーツ	1	-	≪フルスイング≫	-	自身	自動成功	効果参照	
効果 :≪ツインウェポン≫で同じ「種別」の武器を装備している時使用可能。≪フルスイング≫と同時に使用。武器攻撃のダメージに+[≪ツインウェポン≫で「攻撃力」として選択していない武器の「攻撃力」]する。メインプロセス間持続。								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
ファイティングロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定の達成値+[SL+1]								
ファストセット	1	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。								
ボーダーステップ	3	10	判定直後	20m	単体	自動成功	SL/シナリオ	
効果： 対象が判定を行った後で使用。その判定で振ったダイスのうち、1個の目を+1する。								
ワイルドカード:筋力	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 【筋力】で代用判定を行う。								
ハイドコート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることができる。								
ダークコート	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	1/メインプロセス、SL/シーン	
効果： ≪ハイドコート≫と≪ハイドコート≫以外の「タイミング:マイナーアクション」のスキルを使用する。								
ハードヒット	3	10	DR直前	-	自身	自動成功	隠密、SL/シーン	
効果 :武器攻撃のダメージに+[SL×10]する。この武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムの効果によって軽減できない。メインプロセス間持続。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点にする。								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								

キャラクター名
ノーマン・バスタード

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
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【感知】判定で行う情報収集の判定に+1Dする。								
トランプ	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 情報収集の判定の直前に使用。その判定に+2Dする。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 判定を行った後で使用。フェイト1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】に+3する。								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用基本値】に+3する。								
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【感知基本値】に+3する。								
ブロウストライカーⅠ	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、1/ｼﾅﾘｵ	
効果： フェイト1点消費。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。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	ｳｫｰﾛｰﾄﾞ、1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大HP】に+CLする。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する。								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神基本値】に+3する。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
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。								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								