キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	46	10	36	8	12	35	6
ボーナス	15	3	12	2	4	11	2
クラス修正	5	1	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	20	4	13	2	5	11	2

HP	302
MP	162
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	リュウノアギト		-1	[キャラクターレベル]+13				-6	
左手	マスケットシールド[抵抗:威圧のクリスタル] [六連装ミサイルポッド]	50m	-4	50		4	0	-5	
頭部	サバイブ					15	5		
胴部	アンブレイカブルボディ					24	24		
補助	テクニカルシールド、ハイパーシールド					24	24		
装身具	ファイターズジュエル		2						
能力値			4	0	13	0	11	18	25
スキル	道具・騎乗			1		3	1		20
その他	サジタリウス・フットワーク・ブーストダッシュ		7	9	11				15
総計(右)			12	10	24	70	65	7	60 m
総計(左)			9	60					
総計(両)									
ダイス数			4 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	5	7		12	+ 2 d
トラップ解除	4	7		11	+ 2 d
危険感知	5	7		12	+ 2 d
エネミー識別	2	7		9	+ 2 d
アイテム鑑定	2	7		9	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
巨人剣ブレグライ	風の蹄鉄*効果未適用
六連装ミサイルポッド	騎馬鎧
六連装ミサイルポッド	戦士の環
チャンピオン	闘士の鎖*効果非適用
ポーションホルダー/ベルトポーチ/リュック	HPP*5
各属性砥石一個ずつ	MPP*5
HPP*5	ハンターラック
MPP*5	ビーストブラッド
アクアビット*6	
耐毒符*3	
各属性理力符	

現在重量： 11		
最大重量： 46	所持金： -39000	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	1	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]								
ワイルドパワー	1		パッシブ					
効果： 筋力・精神基本値+3								
ジャイアントマッスル	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値+3								
誇りの体現者	1		ムーブ		自身	自動		
効果： フェイト3点消費。白兵攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+CL*5する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アームズマスタリー《両手剣》	1		パッシブ		自身	自動		
効果： 両手剣の命中判定+1d								
アームズロジック《両手剣》	1		パッシブ		自身	自動		
効果： 両手剣の命中判定+1d								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー		自身	自動	両使用	
効果 :バッシュによる武器攻撃を2回行なう。このバッシュはコスト消費せず、対象：単体※となる。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、同じ対象しか攻撃出来ず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
バーストスラッシュ	1		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、対象の物防と魔防を０とみなしてHPダメージを算出する。								
ハイパーゲイン	1		パッシブ			自身		
効果： 《スマッシュ》武器攻撃のダメージ+{筋力}								
スマッシュ	1	3	マイナー		自身	自動		
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+{筋力}。このメインプロセス終了まで持続する。								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自動	自動	ウォ、1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。対象を単体に変更、ダメージに+CL*10する。								
サバイブ	1		パッシブ		自身			
効果： 物防+(SL*2)+5　魔防SL								
アンブレイカブルボディ	1		パッシブ		自身			
効果： 物防・魔防+CL								
テクニカルガード	1		パッシブ		自身		盾	
効果： 装備部位、頭部・胴部の防具を装備していない時に有効。種別している種別盾の物理防御力に+CLする。								

伝承武具：リュウノアギト(両手剣)　重量10　命中-1　攻撃力CL+9　行動修正-2　至近・両
封印解放：重量+1　行動修正-1　その武器による武器攻撃のダメージに+3
大物殺し：装備者が行う攻撃の対象が超大型を取得している時に有効。その攻撃のダメージに＋(CL/3)+2D(切り捨て)現在5D
大軍武具　マイナーアクション装備者が行う攻撃を範囲(選択)に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。シーン1回
宿命《破滅》その武器はあなたを破滅へと導こうとする。それに抗えるかはあなた次第だ。
特徴《喋る》その武具は言葉を話す。ただし、その言葉はあなたにしか聞こえない。言葉に意味があるか、どの程度の知性を持っているかはGMが決定する。
呪詛《吸魔》装備者が命中判定を行った場合、即座に装備者は5点MPロスを受ける。
呪詛《生命吸収》装備者が命中判定を行ったメインプロセスの終了時、5点のHPロスを受ける。
☆六連装ミサイルポッド
種別：錬金銃　レベル：12　重量：20　攻撃力：+50　射程：50m　装備部位：両　命中修正：-4　行動修正：-5
価格：418000　鑑定値：25
効果1：アイテム。シナリオ開始時に属性を1つ選択する。シナリオ中、この武器による攻撃のダメージは選択した属性となる。
効果2：イニシアチブプロセス。視界内の場面（選択）にこの武器による射撃攻撃を行う。この攻撃を行っても行動済みにならない。1シナリオに1回使用可能。
カース：パッシブ。この武器による攻撃後、この武器はシナリオ中、使用不可となる。

キャラクター名

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
ワンオンワン	1	10	セットアップ	至近	単体	自動		
効果：あなたは、あなたのいるエンゲージに複数のキャラクターがいても決戦状態を作ることができる。この時、決戦状態となるキャラクターを1体指定すること。他のキャラクターがエンゲージに突入しても、あなたが作った決戦状態は解除されない。また、あなたが行う攻撃を全て単体に変更する。								
フットワーク	3		パッシブ		自身			
効果：回避判定の達成値に+SL+1　白兵攻撃のダメージに＋SL*3								
バトルセンス	1	3	マイナー		自身	自動		
効果：使用する際に受けているBSからひとつ選択せよ。選択したBSを回復し、以降選択したBSを受けなくなる。この効果はｼｰﾝ終了まで持続する。								
チャンピオン	1		パッシブ					
効果：チャンピオンベルトを1個取得する。								
ハンターウェポン	5		パッシブ		自身			
効果：装備品、あるいは携帯品の中からSL個選択せよ。ただしレベルはCL以下でなければならない。選択した武器に種別：狩猟を追加し、重量に+2　攻撃力に+3　行動修正に-1								
ユニークウェポン	1		パッシブ		自身			
効果：マジックアイテムも狩猟に出来る。								
ギガントウェポン	3		パッシブ		自身			
効果：あなたの装備品と携帯品の種別：狩猟の武器すべての重量と攻撃力に＋SL*2、行動修正に-SLする。								
ハイパーシールド	1		パッシブ		自身			
効果：魔法防御力にあなたが装備している盾の物防と同じだけ+する。								
パワーアーム	1		パッシブ		自身			
効果：装備部位両の武器を右手、あるいは左手のみで装備できる。武器								
サジタリウス	5		パッシブ		自身			
効果：あらゆる判定の達成値+SL+2								
ブーストダッシュ	5		パッシブ		自身			
効果：移動力に+SL*3								
スペシャルブロッカー	1		リアクション	20m	単体	自動	シーン1回	
効果：対象が《超大型》を取得している時のみ使用可能。種別：狩猟の武器を1個消費。対象が行なう特殊攻撃に対するリアクションとして使用する。対象が行ったリアクションとして使用する。対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
パーフェクトブロッカー	1		ｽﾍﾟｼｬﾙﾌﾞﾛｯｶｰ		自身	自動	1回	
効果：スペシャルブロッカーと同時に使用する。対象が行なう特殊攻撃に対するリアクションとして使用する。を対象が行なう物理・魔法・特殊攻撃に対するリアクションとして使用する。								
ダイナミックガード	1	6	DRの直後		自身	自動	シーンSL回	
効果：あなたが携帯している種別：狩猟の武器からひとつ選択せよ。ダメージ軽減を行なう。あなたが受ける予定のダメージにー[選択した武器の重量]する。								
ライディング	1		パッシブ					
効果：								
インバルネラブル	1		DRの直後		自身	自動	1回	
効果：ダメージを0に変更する								
ファイナルガード	1		クリンナップ		自身	自動		
効果：インバルネラブルの使用回数を回復する。								
ウェポンエキスパート	1		パッシブ		自身			
効果：両手剣を使用した武器攻撃のダメージ+2d								
ホースバトラー	1							
効果：								
グランディア	5	5	セットアップ		自身	自動		
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+SLDする。この効果はシーン終了まで持続する。								
アグランダイズ	1	5	グランディア		自身	自動		
効果：グランディアと同時に使用する。あらゆる命中判定に+1d、ダメージに+SL*3する。								
スタンドタフ	1	騎乗	パッシブ					
効果：スリップを受けない。								

キャラクター名

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
ライディング	1	騎乗	パッシブ					
効果：	あらゆる命中判定と回避判定＋１ｄ							
サンクション	1							
効果：	リュウノアギトの攻撃力+1							
トレーニング《筋力》	1							
効果：	筋力基本値+3							
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力・器用・敏捷基本値+1							
オウルアイド	1		パッシブ		自身			
効果：								
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：								
トレーニング《敏捷》	1							
効果：								
トレーニング《感知》	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：	スキルのリアクションの精神判定+1d							
バイタリティ	1							
効果：	最大HP＋CL							
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3sq	直線（選択）	対決	ナイト、1回	
効果：	白兵攻撃を行なう。							
インサイト	1							
効果：								
フックダウン	1		クリンナップ				シーン1回	
効果：	ポーションを壱個使用する							
シックスセンス	1							
効果：	奇襲攻撃を受けた時、判定を-1dされることなくリアクションを行なえる。							
キャンセルマジック	1							
効果：								
ブロウストライカーⅠ	1							
効果：	スラッシュブロウ回復							
ブロウストライカーⅡ	1						1回	
効果 :フェイト1点消費。あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブロウストライカーⅢ	1							
効果：	フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に。消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。							
クローズオフ	1							
効果：								
デストロイヤー	1							
効果：								
トレーニング《精神》	1							
効果：								
効果：								