キャラクター名
ジャッカ

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	15
サポートクラス	ブラックスミス	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	73歳
種族	ネフィリム			**境遇**	大成功
出自（効果）	12：勇者			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	27	8	10	5	23	7
ボーナス	8	9	2	3	1	7	2
クラス修正	3	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	11	11	3	4	1	8	2

HP	166
MP	105
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	鉤槍	至近		20				-2	
左手	ジルコニアシールド					11		-2	
頭部									
胴部									
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	メダルオブオナー								
能力値			11	0	3	0	8	4	16
スキル	ジャイアントフォース、シールドスラム、ハイパーシールド、マイティスラッシュ、		3	11		1	36		
その他	ランパー：武器、盾、防具、マジックコーティング、テクニカルガード、パーフェクトシールド、戦士の盾、名馬			5		30	10		15
総計(右)			14	36	2	49	55	0	30 m
総計(左)			14	16					
総計(両)									
ダイス数			3 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	1			1	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	1			1	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	11			11	+ 2 d

所持品	
戦士の環	ポーションホルダー[1限]
霊銀鍛冶道具(馬1)	
チャンピオンベルト	
毒消し（P.H.1）	
魔花ポーションx5（P.H.2）	
MPポーションx10（P.H.2、馬5）	
ハイHPポーションx5　（馬4）	
名馬	
冒険者セット（馬5）	
バックパック[1限]	

現在重量：	11		
最大重量：	29	所持金：	27062
		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
ジャイアントグロース	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：《超大型》を取得し、攻撃のダメージに+2する。 この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
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]								
ジャイアントフォース	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：CL5以上で取得可能。《ジャイアントグロース》の効果中に有効。 武器攻撃のダメージに+6する。								
ウェポンガード	1	4	DMR後	-	自身	自動成功	両装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行なう。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-[武器の攻撃力÷2]する。（スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに÷2する。）								
	1							
効果：								
カバーリング	1	2	DMR前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動時にカバーを行っても行動済みにならない。								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
ボルテクスアタック	1	-	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※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。								
	1							
効果：								
ヘルインセル	1	5	セットアップ	至近	範囲(SLX2体)	精神	-	
効果：対象の【精神】と対決を行う。この対決に勝利した場合、対象に[威圧]を与える。								
AM：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー：～》を同時に適用できない。								
クラン＝ベル・スタイル	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：ラウンド進行終了時に使用する。【HP】が[【最大HP】÷2]点未満の場合、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。 また、戦闘不能から回復する場合も、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。								
チャンピオン	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：チャンピオンベルトを１個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。								
テクニカルガード	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：「装備部位：頭部、胴部」の防具を装備していないときに有効。 装備している「種別：盾」の物理防御力に+CLする。								
	1							
効果：								

何ができるの？
・素の防御力が両方高いです。　高い魔法防御力を属性を相手に合わせることでさらにブーストできます。
・サブ火力ができる程度の火力出せますが、命中は若干不安。　（命中13+3D　地上53+2D、騎乗82+2D）　シーン1回+23点
・シーン1回ダメージを0にできます。（1シーン中の上限は4回）
弱点は？
・行動値が終わってます。0
・バッドステータスに対する耐性はありません。
・サブ火力を出すために、カバーの回数を少し削ってます。（ムーブ2回、アラウンド1回）

キャラクター名
ジャッカ

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
テンパー：武器	5	-	メジャーアクション	至近	単体	錬金術	-	
効果 :SL以下の任意の値を選択する。所持金を[選択した値×100G]消費。 対象が装備、携帯している武器一つを選択する。選択した武器の「攻撃力」に+[選択した値]する。 この効果はシナリオ終了時まで持続する。選択するアイテムのレベルCL以下でなければならない。								
テンパー：盾	5	-	メジャーアクション	至近	単体	錬金術	-	
効果 :SL以下の任意の値を選択する。所持金を[選択した値×100G]消費。 対象が装備、携帯している盾一つを選択する。選択したアイテムの「物理防御力」に+[選択した値]する。 この効果はシナリオ終了時まで持続する。選択するアイテムのレベルCL以下でなければならない。								
テンパー：防具	5	-	メジャーアクション	至近	単体	錬金術	-	
効果 :SL以下の任意の値を選択する。所持金を[選択した値×100G]消費。 対象が装備、携帯している防具一つを選択する。選択したアイテムの「物理防御力」に+[選択した値]する。 この効果はシナリオ終了時まで持続する。選択するアイテムのレベルCL以下でなければならない。								
マジックコーティング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果 :《テンパー：盾》か《テンパー：防具》と同時に使用する。200G消費する。 同時に使用した《テンパー：～～》の効果を「選択したアイテムの「物理防御力」「魔法防御力」に+[選択した値]する」に変更する。								
アイアンハンド	1	-	効果参照	至近	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 所持金を1000G消費。対象が所持しているアイテムが使用不可か破壊された時に宣言する。 その使用不可か破壊を打ち消す。								
アルティメットアイテム	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果 :《テンパー：盾》5、《テンパー：武器》5、《テンパー：防具》5で取得可能。 プリプレイに「価格：購入不可」のアイテム一つを選択する。 あなたは選択したアイテムを取得する。そのアイテムはあなた以外が装備、使用することも可能。								
エレメントエンチャンター	1	-	セットアップ	至近	単体	魔術	-	
効果 :所持金を100G消費。使用する際に属性を一つ選択せよ。 対象の「属性」を選択した属性に変更する。対象はこの効果を拒否できる。								
	1							
効果：								
パーフェクトシールド	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 装備している「種別：盾」の物理防御力に+[SL×3]する。								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 【魔法防御力】に+[装備している盾の「物理防御力」]する。								
マイティスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 白兵攻撃の命中判定に+2、ダメージに+[SL×3]する。								
アラウンドカバー	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :同じエンゲージにいる任意の複数キャラクターにカバーを行う。 あなたがカバーによって受けるダメージはひとり分のダメージでよい。								
インバルネラブル	1	-	DMR前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 装備者が受ける予定のダメージを0に変更する。								
ラッシュ	1	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。白兵攻撃のダメージに+【移動力】する。								
フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+【筋力基本値】する。								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 使用済みの《インバルネラブル》の使用回数を１増やす。								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣・斧・槍装備	
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。 武器の「装備部位」は「両」のままであることに注意すること。								
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動成功	両手剣・斧・槍装備	
効果 :ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用した武器ひとつの重量]する。 この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
オピニオン	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。								
アスレチック	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする。								
バトルマニア	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果 :クライマックスフェイズの時に有効。 あなたが行うエンゲージしているキャラクターへの攻撃の命中判定の達成値に+2、リアクションの判定の達成値に+1する。								

キャラクター名

ジャッカ

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
リレーションシップ	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功	ー	
効果 :NPCが登場した時に使用する。フェイトを１点消費。そのＮＰＣとコネクションを結ぶ。 関係はあなたが自由に設定すること。ＧＭはこのスキルの使用を却下してもよい。 使用が認められなかった場合、フェイトは消費しない。								
ベアアップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
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。								
パラディオンⅠ	1	ー	効果参照	ー	自身	-	ウォーリア	
効果： あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。フェイトを１点消費。 そのダメージに-5する。								
パラディオンⅡ	1	ー	効果参照	ー	自身	-	ウォーリア	
効果 :ＣＬ４以上、《パラディオンⅠ》1で取得可能。《カバーリング》と同時に使用する。フェイトを１点消費。 １回のメジャーアクションでの複数回攻撃や、カバーを行うことができないスキルを使用されていても、あなたは《カバーリング》を使用できる。								
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：								