キャラクター名
グルナラ

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	シーフ	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	15
種族	グライアイ			**境遇**	師匠
出自（効果）	追っ手			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	29	9	24	9	32	9	9
ボーナス	9	3	8	3	10	3	3
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0
他修正					5	2	
能力値	11	6	10	3	16	5	3

HP	188
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	ストールドの夜	至近	0	46	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	S1千眼の衣					9			
補助	スピードシューズ				1	4			3
装身具	栄光の前立								
能力値			6	0	10	0	5	26	16
スキル	《ハンター・アーツ》《アキュート・アーツ》《ムーブ・クラフト》《ムーブ・ポイント》《ムーブ・ポイント》《ウェポン・マスタリー》《ハイド・ボディ》《ハイド・ムーブ》		12	29		10	5		
その他	《刺客の末路》《千眼の衣》《スピードシューズ》《栄光の前立》《戦士の場》《漆黒の星》《戦王の武器飾り》		3	53				6	
総計(右)			21	128	13	25	8	32	19 m
総計(左)			21	82					
総計(両)									
ダイス数			4 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	16			16	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	16			16	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1飛燕の帽子	┗戦士の環
┗感知のクリスタル	┗漆黒の星
S1千眼の衣	┗戦王の武器飾り
┗飛行のクリスタル	┗転送石：ライン
	┗ドレスブック
名馬	ランチボックス
森林冒険セット	┗果実
キャップライト	┗果実
ベルトポーチ	┗果実
異次元バッグ	┗果実
小道具入れ	┗果実

現在重量：	25		
最大重量：	70	所持金：	27709
		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
グライアイ：ストレッチアーム	★	-	パッシブ・メイキング	-	自身	-	-	
効果： 白兵攻撃は「5m」となり、エンゲージしていない対象にも行うことができる。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア・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。								
カバーリング	★	2	DR直前	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、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス持続。								
ミアズマウェポン	3	-	メジャー	-	効果参照	自動成功	シナリオ1回	
効果：使用する際にあなたの装備品、あるいは携帯品の武器からひとつ選択せよ。EPを1点消費。選択した武器の「攻撃力」に+[SL×2]する。この武器は、あなたのみ装備、使用することができる。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
エングレイブド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイ時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
スタイル：クラフト	5	7	メジャー	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象が装備している武器ひとつを選択する。選択した武器の「攻撃力」に+[SL×2]する。シナリオ持続。								
ハンターアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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+[SL×2]、【魔法防御力】に+SLする。								
アキュートアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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。								
ムービングセット	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 戦闘移動を行なう。その移動の終了後、「タイミング：ムーブアクション」のスキルをひとつ使用する。								
エルーシブステップ	★	3	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：移動と同時に使用する。その移動の【移動力】に+5する。さらに「分類：妖魔、魔獣、魔族」のキャラクターにあなたは封鎖されず、「分類：妖魔、魔獣、魔族」のキャラクターとエンゲージしてもその場所で移動を終了しなくてもよい。								
マスターアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ハンターアーツ》の効果を受けている時に有効。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。								
アーツ：クラフト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定に+2、武器攻撃のダメージに+1Dする。								
プレデタリーセンス	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージに+【感知】する。ラウンド持続。								
フォースウェポン	1	10	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。武器攻撃のダメージを〈光〉属性の魔法ダメージに変更する。その攻撃の対象の【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。シーン持続。								

上記年齢は1003年の物

一人称：私(わたくし)

・誓約
「エオフリの武具」
【恩恵】アイテム。あなたはアイテム「ストールドの夜」を取得している。
【束縛】あなたは、上記の恩恵により取得したアイテムに関する情報(製作者の種族・出身等の情報、武具の工法、武具を入手した方法)を他のキャラクターに知られてはいけない。自分から明かすことはもちろん、自身の持つアイテムがエオフリだと、他のキャラクターに推測され、言い当てられてもいけない。もし他のキャラクターに知られてしまった場合、あなたは上記の恩恵により取得したアイテムを失う。
「刺客の末路」
【恩恵】パッシブ。「種別：短剣」か「種別：鞭」の武器を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+[使用した武器の「攻撃力」]する。
【束縛】あなたが「右手」と「左手」にそれぞれ武器を装備した場合、恩恵の効果を失う。さらに、あなたの【物理防御力】と【魔法防御力】に-10(最低で0)する。

「悪いことをしているのはあなたね？死をもって償なって頂きますわ」

年齢の割には非常に大人びた容姿をした少女。礼儀作法もしっかりしておりどこか貴族令嬢を彷彿させるが、その実態はグライアイの始末人の一族の末裔。
特に彼女は一族の中でも暗殺術に長けており、格好や礼儀などは貴族の会合などに入り込むために身に付けた物である。
一族の習わしとして、両親の仕事を覚えるために幼い頃から世界各地を転々としている。一番長く留まったのがアルディオン大陸のアヴェルシアである。
アルディオン大陸で過ごしていたある日、不思議な布を拾う。持ち主が見つからず、持ち帰っていろいろ試しているうちにこの大き目のハンカチのような黒い布は、振ればその辺の鞭よりも遥かに強靭な物とわかったため、自身の得物として愛用している。

キャラクター名
グルナラ

プレイヤー名

所持品			
ポーションホルダー			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗蘇生薬			
┗蘇生薬			
クーラーボックス			
┗MPポーション			
┗MPポーション			
┗MPポーション			
┗MPポーション			
ウェポンケース			
┗			
ドロップポーチ			
幸運のストラップ			
声変わり飴			
理力符：地			
理力符：水			
理力符：火			
理力符：風			
理力符：光			
理力符：闇			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ホーリーストーム	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :攻撃対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。《ハンターアーツ》の効果を受けている時に使用可能。あなたが行う攻撃を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。メインプロセス持続。								
シークレットフォーミュラ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：刀使用、刀装備」のサムライのスキルを、使用する武器の「種別」にかかわらず使用できる。ただし、「種別：刀」以外の武器を使用してそのスキルを使用した場合、「コスト：-」以外のスキルの「コスト」に+2する。								
トゥルーアイ	★	4	DR直後	-	自身	自動成功	刀・防御中1回	
効果 :ダメージ軽減を行う。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。そのダメージに-[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)。								
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]する。								
クロススラッシュ	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双	
効果 :《バッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	シーン1回	
効果 :対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の対象のCL(またはエネミーレベル)が[CL+SL]以下のモブエネミーであれば、ダメージロールでダメージを与える代わりに、戦闘不能、あるいは死亡させる(使用する際にあなたが決定する)。対象がそれ以外の場合は、通常どおりダメージを与える。								
アームズマスタリー：鞭	★	-	パッシブ	-	自身	-	鞭	
効果 : 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
アームズロジック：鞭	★	-	パッシブ	-	自身	-	鞭	
効果 : 選択した武器を使用した命中判定に+1D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。								
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 :白兵攻撃でのダメージロールでは、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。メインプロセス持続。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 : 回避判定に+1Dする。								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果 :戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 : 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
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。								
レジェンド	2	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。選択した武器の「攻撃力」に+[SL×3]する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
ハイボルテージ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 : 武器攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
ウェイストオーラ	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果 : 攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに[CL×3]点のHPロスを与える。メインプロセス持続。								
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 : 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする。								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
ホーム：アヴェルシア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 : 【筋力基本値】【感知基本値】【精神基本値】に+1する。								
スピードアタッカーⅠ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果 : Ft1点消費。行動値増加を行なう。【行動値】に+5、【移動力】に+5する。ラウンド持続。								
スピードアタッカーⅡ	★	-	フリー	-	自身	自動成功	ウォーリア	
効果 :Ft1点消費。あなたのいるエンゲージを封鎖する。また、回避判定に+1Dする。この効果はあなたのいるエンゲージに敵キャラクターが存在している間、持続する。								

キャラクター名
グルナラ

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
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
スピードアタッカーIII	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ･ｼｰﾝ1回	
効果： Ft1点消費。武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で与えるダメージが貫通ダメージに変更される。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
エンラージリミット	★	-	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。								
オンスロート	★	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	ｳｫｰﾛｰﾄﾞ､ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。								
ビジランテ	★	-	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。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
ゴッデスブレス：武器攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択する。選択した攻撃のダメージに+2する。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知に+1Dする。判定失敗時にトラップが作動しなくなる。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知判定に+1Dする。								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 警戒行動を行うことができるようになる。また聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								