



サンプルブック1

2012.09.26改訂

斬撃の守護者

サンプルキャラクター 1 (グラディウス×グラディウス)

「俺は
みんなを守りたいんだ!」



君は、両親に連れられ、大陸各地を旅していた。ハイランダーに憧れはあったが、自分とは無縁の世界だと思っていた。だが、旅先の町でクリーチャーに襲われ、君の人生は一変する。両親たちに迫る怪物を前に、君の血に眠るハイランダーの力が発現したのだ。君はクリーチャーを倒し、町と両親を救った。程なく、君の元へアサルトエンジンの職員がやってきた。話を聞いた君は、即座に入学を決意する。君の大切な人々を守るために。

キャラクター名								性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)				1	消費経験点				経験点合計	
背景										
出自				運命				瑕疵		
シークエンス										
ベース	グラディウス			アザー	グラディウス					
タイプ	バランス			出生値	体	知	速	運		
					9	7	8	9		
				一般判定値	(体+30) 39 %	(知+30) 37 %	(速+30) 38 %	(運+30) 39 %		

	初期値			成長分				アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)	合計				
HP	体 9	22	9	40	5	3	8	×	0	0	40
MP	知 7	18	6	31	3	1	4	×	0	0	31

ボーナスによる修正	白兵ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+運)÷3 5	(体+運)÷4 4	(知+運)÷3 5	(知+運)÷4 4	8			
ベース	25	5	15	0				
アサー	5	0	0	0				
ボーナス			-			4	-	
アーツ	+4	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	+1	0	0	0	+5	0	+3
合計	39 %	10 %	20 %	4 %	8	2D6+ 9	2D6+ 0	3

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
アサルト	2	AC	3	単	近	ダメージ2D6+15の白兵攻撃を行う
ソード・エンハンス	2	PE	0	自	—	ソードの白兵命中に+4%。計算済み

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	シルバーサーベル	命中修正 0 +5				
武器		命中修正 ダメージ				
防具	防護ベスト	防御力 +3				
インナー	ノーマル	—				
アクセサリー	コンバットブーツ	白兵回避+1				
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	40 S

生命の右手

サンプルキャラクター 2 (アンビュラス×サジタリア)

「任せてくれださい。
今、治します」



君は、アサルトエンジンに籍を置く1年生だ。入学してまだ間もないものの、授業や実習で、クリーチャーたちを相手にすることも少なくない。その中で、傷ついた仲間たちを治療するのが君の役目だ。ハイランダーであることを除けば、君は普通の学生と大差ない。友人や両親や恋人と、一喜一憂する日々。だが、君はまだ知らない。クリーチャー以上の力を誇る、モルフやジェネシス。彼らとまみえる日が迫っていることを。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	アンビュラス			アザー	サジタリア			
タイプ	スピード			出生値	体	知	速	運
					5	8	12	8
			一般判定値	(体+30) 40 %	(知+30) 43 %	(速+30) 47 %	(運+30) 43 %	

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 5	18	7	30	4	2	6	× 0	0	30
MP	知 8	22	8	38	4	2	6	× 0	0	38

ボーナスによる修正	HP回復量	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	-------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+ $\frac{運}{2}$)÷3 5	(体+ $\frac{運}{2}$)÷4 3	(知+ $\frac{運}{2}$)÷3 6	(知+ $\frac{運}{2}$)÷4 4	12			
ベース	20	0	20	0				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			-			-	-	
アーツ	0	0	+2	0	0	0	0	0
装備	0	0	0	+1	0	0	+4	+2
合計	25 %	3 %	33 %	5 %	12	2D6+ 0	2D6+ 4	2

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
ヒーリング	1	AC	3	味單	遠	HPを3D6+4点回復
ファーストエイド	1	IN	3	味單	遠	HPを1D6+4点回復。1ラウンド1回のみ
ショット・エンハンス	1	PE	0	自	-	ショットの射撃命中に+2%。計算済み
スフィア・アンビュラス	1	IN	x	自	-	PE以外のアンビュラスマーカーの対象を2体まで拡大

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	アイアンボルト	命中修正 0 +4				
武器		命中修正 ダメージ				
防具	プロテクター	防御力 +2				
インナー	アクティブ	一般判定値に+5	一般判定値に適用済み			
アクセサリー	レイヴンマークス	射撃回避+1				
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
メンタルドリンク	MPを2D6点回復
所持金	30

連なる焰

サンプルキャラクター 3 (エレメンタラー×エレメンタラー)



「こいつらの面倒を見てやってくれ」

担任にそう頼まれるのは、もう何度目だろう。学園機関アサルトエンジンに入学して、そろそろ3年。君は、このクラスのリーダーを任されている。上級生たちは次々と卒業していき、授業でチームを組むときは、後輩たちを取りまとめなければならない。一方、君には大望がある。ハイランダーの父と同じように、実績を重ね、立身出世を果すという大望だ。

「これが……ハイランダーの炎だ！」

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	エレメンタラー			アザー	エレメンタラー			
タイプ	ノーリッジ			出生値	体	知	速	
				3	13	9	8	
				一般判定値	(体+30) 33 %	(知+30) 43 %	(速+30) 39 %	(運+30) 38 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 3	16	4	23	1	3	4	× 0	0	23
MP	知 13	24	11	48	3	5	8	× 0	0	48

ボーナスによる修正	射撃ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+4) 4	(体+2) 2	(知+7) 7	(知+5) 5	9			
ベース	15	0	25	5				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			-			-	4	
アーツ	0	0	0(+2)	0	0	0	0	0
装備	0	+1	0	+2	0	0	0(+2)	+1
合計	19 %	3 %	37(39)%	12 %	9	2D6+ 0	2D6+ 4(6)	1

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
スフィア・エレメンタラー	1	IN	x	自	-	PE以外のエレメンタラーアーツの対象を2体まで拡大
リーンフォース	1	IN	1	自	-	次に行う攻撃に火属性を付与
エナジーショット	1	AC	3	単	遠	無属性の射撃攻撃を行う。2D6+8ダメージ
エレメント・エンハンス	1	PE	0	自	-	エナジーショットの射撃命中に+2%。計算済み

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	コントローラー	命中修正 0	ダメージ +2	エレメンタラーの攻撃アーツにのみ効果を適用。計算済み		
武器		命中修正	ダメージ			
防具	マント	防御力 +1	白兵・射撃回避+1%			
インナー	ノースリーブ	射撃回避+1				
アクセサリー						
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
メンタルドリンク	MPを2D6点回復
所持金	20

吼えたる射手

サンプルキャラクター 4 (サジタリア×サジタリア)



君は、アサルトエンジンの卒業生だ。卒業時、学園や大陸の各国から数多の誘いを受けたが、すべて固辞し、フリーランスの道を選んだ。そんな君に、恩師から、久方ぶりに連絡が入った。

「君の故郷の村に、モルフが現れたのですが……」

嫌な予感がした。村に実害はないとのことだが、帰郷を急いだ君が村に到着し、そこで目にしたものは——モルフと化した姉だった……。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)			1	消費経験点			経験点合計	
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	サジタリア			アザー	サジタリア			
タイプ	バランス			出生値	体	知	速	運
					7	10	8	8
			一般判定値	(体+30) 37 %	(知+30) 40 %	(速+30) 38 %	(運+30) 38 %	

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 7	20	7	34	5	2	7	× 0	0	34
MP	知 10	20	8	38	3	2	5	× 0	0	38

ボーナスによる修正	射撃命中	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+ $\frac{運}{2}$)÷3 5	(体+ $\frac{運}{2}$)÷4 3	(知+ $\frac{運}{2}$)÷3 6	(知+ $\frac{運}{2}$)÷4 4	8			
ベース	10	5	25	5				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			4			-	-	
アーツ	0	0	+4	0	0	0	0	0
装備	0	0	0	+2	0	0	+4	+2
合計	15 %	8 %	44 %	11 %	8	2D6+ 0	2D6+ 4	2

アーツ								
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果		
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能		
シャープショット	2	AC	2	単	遠	ダメージ2D6+10の射撃攻撃を行う		
ショット・エンハンス	2	PE	0	自	—	ショットの射撃命中に+4%。計算済み		

装備品					
	名称	効果	備考		
武器	アイアンボルト	命中修正 0 +4			
武器		命中修正 ダメージ			
防具	プロテクター	防御力 +2			
インナー	ノースリーブ	射撃回避+1			
アクセサリー	レイヴンマーカス	射撃回避+1			
アクセサリー					

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	40

西風の舞姫

サンプルキャラクター 5 (エレメンタラー×アンビュラス)

「見て見て!
あたしのステージが始まるの!」



君は西方交易都市ウェスレードの踊り子だ。幼い頃に両親を亡くし、商評議員に引き取られた。それからは踊り子として舞台に立つ毎日だったが、その生活に不満はなかった。この都市には、毎日様々な国の人々が訪れる。君は舞台の上から、彼らを眺めるのが好きだった。数年後、商評議員は君に告げた。「アカデミアへ行き、勉強してきなさい」君は快諾した。新しい土地の人を見られる。そう思うと、君の心は自然と躍り出していた。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	エレメンタラー			アザー	アンビュラス			
タイプ	スピード			出生値	体	知	速	運
					6	6	13	8
			一般判定値	(体+30)	(知+30)	(速+30)	(運+30)	
			36 %	36 %	43 %	38 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 6	16	6	28	3	2	5	× 0	0	28
MP	知 6	24	9	39	5	2	7	× 0	0	39

ボーナスによる修正	射撃ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+4) $\frac{1}{3}$ ÷3	(体+3) $\frac{1}{3}$ ÷4	(知+6) $\frac{1}{3}$ ÷3	(知+3) $\frac{1}{3}$ ÷4	13			
ベース	15	0	25	5				
アサー	5	0	5	0				
ボーナス			-			-	4	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	0	0	+1	0	0	0(+2)	+1
合計	24 %	3 %	36 %	9 %	13	2D6+	0	2D6+ 4(6) 1

アーツ							効果
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程		
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能	
エナジーショット	1	AC	3	単	遠	無属性の射撃攻撃を行う。2D6+8ダメージ	
リーンフォース	1	IN	1	自	—	次に行う攻撃に風属性を付与	
スフィア・エレメンタラー	1	IN	x	自	—	PE以外のエレメンタラーアーツの対象を2体まで拡大	
ブースト・パワー	1	AC	3	味	遠	戦闘終了まで対象の攻撃に+3。1キャラ一度	

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	コントローラー	命中修正 0 +2	ダメージ エレメンタラーの攻撃アーツ にのみ効果を適用。計算済み			
武器		命中修正 ダメージ				
防具	コート	防御力 +1				
インナー	テンプテーション	—	50s			
アクセサリー	レイヴンマーカス	射撃回避+1				
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
メンタルドリンク	MPを2D6点回復
所持金	30

質素高潔の騎士

サンプルキャラクター 6 (グラディウス×エレメンタラー)

「この技術があれば
——わが国にも水が湧く!」



君はロードピレナ王国で、騎士の家に生まれた。故郷ロードピレナの土地は痩せ、水源も乏しく、王国とは名ばかりの貧国だ。物心ついた頃には、君も領民に混じり、自ら小麦の収穫を行っていた。生活は決して楽なものではなかったが、君はこの国を愛していた。そんな君がハイランダーとして覚醒したのも、何かの運命だったのだろう。君は今、故国を離れ、アサルトエンジンで勉学に励んでいる。学術都市アカデミアが誇る、最新の技術を持ち帰るために。

イラスト:まひろ

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	グラディウス			アザー	エレメンタラー			
タイプ	ディスティニイ			出生値	体	知	速	運
	9	6	6		12			
				一般判定値	(体+30) 39 %	(知+30) 36 %	(速+30) 36 %	(運+30) 42 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 9	22	9	40	5	3	8	0	0	40
MP	知 6	18	6	30	3	1	4	0	0	30

ボーナスによる修正	白兵ダメージ	(運÷2+装備)	6	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+5)÷3	(体+5)÷4	(知+4)÷3	(知+4)÷4	6			
ベース	25	5	15	0				
アザー	5	0	0	0				
ボーナス			-			6	-	
アーツ	+2	0	0	0	0	0	0	0
装備	-1	0	0	0	0	+7	0	+3
合計	36 %	10 %	19 %	4 %	6	2D6+ 13	2D6+ 0	3

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
フルスイング	1	IN	3	自	-	命中判定前に使用。白兵ダメージ+3。1度の攻撃に1回使用可
スピア・エンハンス	1	PE	0	自	-	スピアの白兵命中に+2%。計算済み
エレメンタルシールド	1	IN	3	自	-	被ダメージを-1D6点。1ラウンドに1回使用可
トランスマニューテーション	1	PE	0	自	-	グラディウスを選択。計算適用済み

装備品					
	名称	効果	備考		
武器	ジャベリナー	命中修正 -1 ダメージ +7			
武器		命中修正 ダメージ			
防具	防護ベスト	防御力 +3			
インナー	ノーマル	-			
アクセサリー					
アクセサリー					

名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	60 S

拝金の超越者

サンプルキャラクター 7 (サジタリア×エレメンタラー)

君は鉄道王国エトレイル出身の事業家だ。ホテル、カジノ、オフィスに劇場。経済成長に沸くこの国で、かつての君は一獲千金を夢見るだけの少女だった。きっかけをつかめず、無為に過ぎていく日々。だが、そんなある日、君はハイランダーとして覚醒した。君は学園で猛勉強し、優秀な成績で卒業すると、すぐに起業した。勉強の成果とハイランダーの能力とが相まって、会社は急成長。いまやその業績は、カナンビークの大財閥、シフォングループに迫る勢いである。



「お金儲けのアイデアが
湯水のように湧いてくる!」

キャラクター名				性別	年齢
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点	経験点合計	
背景					
出自	運命	瑕疵			
シークエンス					
ベース サジタリア			アザー エレメンタラー		
タイプ	ノーリッジ	出生値	体	知	速
		3	14	9	8
		一般判定値	(体+30) 38 %	(知+30) 49 %	(速+30) 44 %
			(運+30) 43 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 3	20	4	27	5	1	6	× 0	0	27
MP	知 14	20	11	45	3	3	6	× 0	0	45

ボーナスによる修正	射撃ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+4) 4	(体+2) 2	(知+7) 7	(知+5) 5	9			
ベース	10	5	25	5				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			-			-	4	
アーツ	0	0	+2	0	0	0	0	0
装備	0	+2	0	+2	0	0	0(+4)	+2
合計	14 %	9 %	39 %	12 %	9	2D6+	0	2D6+ 4(8) 2

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
メイキング・ショット	1	IN	1	自	-	命中+0、攻撃力+4のショットを作り出す。計算適用済み
ショット・エンハンス	1	PE	0	自	-	ショットの射撃命中に+2%。計算済み
アルファ・ブレイカー	1	IN	3	自	-	命中判定前に使用。モルフに+5ダメージ。1度の攻撃に1回使用可
コマンダー	1	IN	0	自	-	情報収集を行う仲間の判定に『サクセス』使用可

装備品					
名称		効果	備考		
武器		命中修正	ダメージ		
武器		命中修正	ダメージ		
道具	レザーマント	防御力 +2	白兵・射撃回避+2%		
インナー	アクティブ	一般判定値に+5	一般判定値に適用済み		
アクセサリー	ゴールドチップ	知+1	出生値に適用済み		
アクセサリー					

名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	30

坑道の灯火

サンプルキャラクター 8 (アンビュラス×グラディウス)



「てめえら諦めんな!
俺たちや必ず助かるからな!」

君は鉱山町マインミラルの鉱夫だ。親方には半人前扱いされ、雑用の毎日だが、君は彼が大好きだった。ある日、坑道で落盤事故が起り、君たちは閉じ込められた。重傷者多数。絶望的な状況の中、ランタンの油も切れた時、瀕死の親方が言った。「お前だけでも地上を目指せ」

3日後、君たちは救出された。死傷者はゼロ。驚く間に、親方は君を示しこう言った。「こいつが皆を助けてくれた」君は事故の最中、アンビュラスのハイランダーとして発現していたのだ。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	アンビュラス			アザー	グラディウス			
タイプ	パワー			出生値	体	知	速	運
	12	5	8		8			
			一般判定値	(体+30)	(知+30)	(速+30)	(運+30)	
			42 %	35 %	38 %	38 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 12	18	9	39	4	3	7	× 0	0	39
MP	知 5	22	6	33	4	1	5	× 0	0	33

ボーナスによる修正	HP回復量	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	-------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+ $\frac{運}{2}$)÷3	(体+ $\frac{運}{2}$)÷4	(知+ $\frac{運}{2}$)÷3	(知+ $\frac{運}{2}$)÷4	8			
ベース	20	0	20	0				
アサー	5	0	0	0				
ボーナス			-			-	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	-6	0	0	0	0	+11	0	+2
合計	25 %	5 %	24 %	3 %	8	2D6+	11	2D6+ 0

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
ヒーリング	1	AC	3	味單	遠	HPを3D6+4点回復
スフィア・アンビュラス	1	IN	x	自	—	PE以外のアンビュラスアーツの対象を2体まで拡大
リババブ	1	AC	10	味單	遠	戦闘不能を回復。対象はHPが1で行動済みの状態となる
ブースト・タフネス	1	AC	3	味單	遠	戦闘終了まで対象の防御力+2。1キャラ一度

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	ロガーアーム	命中修正 -6 ダメージ +11				
武器		命中修正 ダメージ				
防具	プロテクター	防御力 +2				
インナー	ノーマル	—				
アクセサリー						
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
メンタルドリンク	MPを2D6点回復
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	20

不屈の一念

サンプルキャラクター 9 (グラディウス×オデッセイア)



『**剣は折れても、
俺の心は折れないぜ!**』

君はアサルトエンジンの学生だったが、明鏡止水を会得すべく、学園に休学届けを出し、水と緑の町クリマタリアにやってきた。

鬱蒼たる森の中、君は耳で川のせせらぎを、身体で陽の光を感じながら、精神修行に明け暮れていた。雨にも風にも微動だにせず、空腹や渴きも気にならなくなつた頃、君は獣の足音を感じた。ゆっくりと目を開くと、一頭の熊と視線が交差する。その瞬間、熊はたたらを踏み、一目散に逃げ去つていった。……君は、己の未熟を恥じた。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)			1	消費経験点			経験点合計	
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	グラディウス			アザー	オデッセイア			
タイプ	ディステイニイ			出生値	体	知	速	運
	7	6	6		14			
				一般判定値	(体+30) 37 %	(知+30) 36 %	(速+30) 36 %	(運+30) 44 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 7	22	8	37	5	3	8	× 0	0	37
MP	知 6	18	7	31	3	1	4	× 0	0	31

ボーナスによる修正	白兵ダメージ	(運÷アーツ装備) 7	ウィル上限値	通常時 (5+CL) 6	戦闘時 (20+(CL×2)) 30
-----------	--------	-------------	--------	-----------------	-----------------------

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+4) 4	(体+5) 5	(知+4) 4	(知+5) 5	6			
ベース	25	5	15	0				
アザー	5	0	0	0				
ボーナス			-			7	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	+2	0	0	0	0	+6	0	+1
合計	36 %	10 %	19 %	5 %	6	2D6+ 13	2D6+ 0	1

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
アサシネット	1	AC	2	単	近	ダメージ2D6+16点の白兵攻撃を行う
ファナティック	2	PE	0	自	-	戦闘時、ウィル上限+8。計算適用済み
チャリティー	1	IN	0	味	遠	所持ウィルを好きなだけ他者に与える。1戦闘1回まで

装備品						
名称	効果		備考			
武器 ラストホープ	命中修正 +2	ダメージ +4				
武器	命中修正	ダメージ				
道具 レザージャケット	防御力 +1					
インナー スパッツ	白兵ダメージ+2					
アクセサリー						
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	30

救命の輝き

サンプルキャラクター 10 (アンビュラス×プロミネンス)



学園卒業後、君は非常勤の外科医として、大陸中を飛び回ってきた。卓抜した手術の腕とプロミネンスの能力とがあいまって、君は二重の意味でカリスマ的な存在だ。そんな君を、各国VIPは大金を積み、引き止めようとしたが、君はすべて断ってきた。

ある日、君のオフィスに電話が入る。スラム街で救急患者が出たのだ。急行した君に彼らは言う。「先生、俺たち治療費払えねえよ。それでもいいのか?」君は黙って頷いた。

イラスト:なかやまさき

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自	運命		瑕疵					
シークエンス								
ベース	アンビュラス			アザー	プロミネンス			
タイプ	ノーリッジ			出生値	体	知	速	
				3	12	10	8	
				一般判定値	(体+30) 33 %	(知+30) 42 %	(速+30) 40 %	(運+30) 38 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 3	18	5	26	4	1	5	0	0	26
MP	知 12	22	10	44	4	3	7	0	0	44

ボーナスによる修正	HP回復量	(運÷ $\frac{1}{2}$ +装備) 5	ウィル上限値	通常時 (5+CL) 6	戦闘時 (20+(CL×2)) 22
-----------	-------	--------------------------	--------	--------------	--------------------

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+ $\frac{1}{2}$)÷3 4	(体+ $\frac{1}{2}$)÷4 2	(知+ $\frac{1}{2}$)÷3 7	(知+ $\frac{1}{2}$)÷4 5	10			
ベース	20	0	20	0				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			-			-	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	0	0	0	0	0	+4	+1
合計	24 %	2 %	32 %	5 %	10	2D6+ 0	2D6+ 4	1

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
ヒーリング	1	AC	3	味單	遠	HPを3D6+5点回復
ファースト・エイド	1	IN	3	味單	遠	HPを1D6+5点回復。1ラウンドに1回のみ
ウォークライ	1	AC	10	—	—	あなた以外の味方全員が攻撃+3ダメージ
スフィア・アンビュラス	1	IN	x	自	—	PE以外のアンビュラスマーティルの対象を2体まで拡大

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	アイアンボルト	命中修正 0 ダメージ +4				
武器		命中修正 ダメージ				
防具	コート	防御力 +1				
インナー	ノーマル	—				
アクセサリー	カーバンクルハート	ボーナス+1				
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
ハリー	「猛毒状態」を回復
所持金	50

サンプルリスト

サンプルブック1

サンプルキャラクター 1	(グラディウス×グラディウス)	斬撃の守護者
サンプルキャラクター 2	(アンビュラス×サジタリア)	生命の右手
サンプルキャラクター 3	(エレメンタラー×エレメンタラー)	連なる焰
サンプルキャラクター 4	(サジタリア×サジタリア)	吼えたる射手
サンプルキャラクター 5	(エレメンタラー×アンビュラス)	西風の舞姫
サンプルキャラクター 6	(グラディウス×エレメンタラー)	質素高潔の騎士
サンプルキャラクター 7	(サジタリア×エレメンタラー)	拝金の超越者
サンプルキャラクター 8	(アンビュラス×グラディウス)	坑道の灯火
サンプルキャラクター 9	(グラディウス×オデッセイア)	不屈の一念
サンプルキャラクター 10	(アンビュラス×プロミネンス)	救命の輝き

サンプルブック2

サンプルキャラクター 11	(エレメンタラー×アーヴァント)	知の先駆者
サンプルキャラクター 12	(サジタリア×クロスバイツ)	光と闇の境界者
サンプルキャラクター 13	(グラディウス×エクスプロイヤー)	超然たる力
サンプルキャラクター 14	(サジタリア×ニュートリノ)	神速の銃弾
サンプルキャラクター 15	(グラディウス×グラディウス)	誇り高き双剣
サンプルキャラクター 16	(アンビュラス×アンビュラス)	純真なる守り手
サンプルキャラクター 17	(エレメンタラー×エレメンタラー)	力に魅せられし者
サンプルキャラクター 18	(サジタリア×サジタリア)	悪滅の反逆者
サンプルキャラクター 19	(グラディウス×グラディウス)	無手の求道者