

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	16
種族	ヒューリン			境遇	平凡
出自 (効果)	一般人			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	15	9	9	9	9	12
ボーナス	6	5	3	3	3	3	4
クラス修正	2	2	2	0	0	0	0
他修正							
能力値	8	7	5	3	3	3	4

HP	73
MP	45
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ファインソード	至近	-1	10	0	0	0	-1	0
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	クロスヘルム				-1	3			
胴部	キルビイリ					8			-2
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	手入れ道具			1					
能力値			7	0	5	0	3	8	13
スキル	オートガード+シールドストライク+アームズマスタリー+ウェポンルーラー+コンバットマスタリー		7	6		4	2		
その他									
総計(右)			13	17					
総計(左)			14	7	3	25	5	6	11
総計(両)									m
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
毒消し	
MPポーション	
冒険者セット	
ハイHPポーション	
HPポーション	
HPポーション	

現在重量: 21
 最大重量: 38
 所持金: 1904
 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	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 作成時にフェイト+1								
バッシュ	4	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]								
オートガード	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 物理防御に+(SL*2)、魔法防御力に+SL								
ディフェンダー	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果: 物理防御力に+(SL*3)。シーン終了まで効果継続								
シールドストライク	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果: 武器を使用した命中判定の達成値に+SL、白兵攻撃のダメージに+(SL*2)する。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果: 白兵攻撃のダメージに+筋力								
アームズマスタリー:長剣	★	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果: マスタリー武器の命中に+1D								
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器命中の達成値+(SL+1)								
ボルテクスアタック	★	-	攻撃時	-	自身	自動	シナリオ回	
効果: ダメージに+(CL*10)する。								
スラッシュブロー	2	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果: ダメージに+(SL*2)Dする。								
レーザーシャープ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器攻撃のダメージに+1D								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 筋力判定に+1D								
カルチャー:エリンディル西方	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 知力判定に+1D								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 携行品の重量制限が筋力基本値*2								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 器用の基本能力値に+3								

比較的安全な村で平凡に暮らしていた。しかし旅人に聞いた外の世界、本の中に現れる英雄、その世界に魅せられ家出する。腕前も力任せで生来の力強さだけでがむしゃらに戦っている。まだまだ世間も世界も知らない向こう見ず。

リトルブレイブ第1話で初めて人を殺している。ただ、獣を狩るのと何が違ったんだろう。人を殺すことに真新しさは何もなかった。それよりも反逆者として追われる今のほうが新鮮で忙しい。

リトルブレイブ第2話で仲間をまとめて指示するというギルドマスターとしての役割の重要性に気がつき始める。自分だけではできないことがたくさんあることに気付かされた。だけど、みんなで協力すれば何とでもなる気がしてきた!

リトルブレイブ第3話でようやくギルドマスターとしてみんなと協力しようと思ったけど、思いのほか魔術師二人がギスギスしてたりテキトーな騎士だったり以外にまとまりないぞ?? それなのに敵は格段に強くなってくると、このままじゃ自由に冒険出来ないぞ!??? 大元を叩く協力をしてくれるとかなんとかいつてるけど、まずは自分を鍛えなくちゃだ。決め手不足を痛感させられた。力だけじゃだめだ! 次は技を極めることにしよう。

