キャラクター名
アルフレッド・クロムウェル

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	10
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	17歳
種族	ヒューリン			**境遇**	大成功
出自（効果）	神々の寵愛(スティグマ取得)			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	24	24	21	9	12	13	9
ボーナス	8	8	7	3	4	4	3
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	10	9	9	3	4	5	3

HP	122
MP	70
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	アルトエッジ	至近	-3	21	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	祝福の鎧				-2	13			-3
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			9	0	9	0	5	13	15
スキル			2			2	1		
その他	アイテム			1		1			
総計(右)			10	22	8	27	6	11	11
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			4 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【所持品】	
冒険者セット	【使用済み】
MPポーション	消耗品
ハイＨＰポーション	売却済み
ハイHPポーション×4	
ハイMPポーション×3	【その他】
毒消し	戦士の環
万能薬×2	勲章入りの短剣
転送石	異次元バック
転送石	炎熱の砥石
マジカルキー	烈風の砥石

現在重量：	23		
最大重量：	34	所持金：	26126
		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	5	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]								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果： 対象が2体以上の場合、ﾀﾞﾒｰｼﾞに+[SL*2]								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果： 《バッシュ》による攻撃を2回行う。2回目のバッシュによるダメージに+2Dする。								
	1							
効果：								
バーサーク	5	5	マイナー	至近	自身	自動成功	-	
効果： 武器攻撃のダメージ+[SL*3]。リアクションドッジダイス-1D								
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： リアクションの判定に-1D								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージに+【筋力】する。								
	1							
効果：								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時受けたバッドステータスをすべて回復する。								
エナジーフロウ	3	-	DR直前	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。[SL*5]点以下の任意の【MP】を消費する。消費した【MP】1点につき、その攻撃のダメージに□1する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
エナジースクイーズ	3	-	エナジーフロウ	-	自身	自動成功	-	
効果： エナジーフロウを消費MP1点につきダメージ+2点する。1シナリオスキル回。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1シナリオ1回	
効果： ダメージ+[CL*10]								
インパクトブレイク	1	-	ダメージロールの直前	至近	アリシア	命中	-	
効果：アリシアがダメージを受ける直前に使用する。その攻撃の命中判定の達成値を目標値に命中判定による対決判定を行いこれに勝利すればアルフレッドは即座にダメージロールを行い、その結果と同じ分のダメージを軽減する。この命中判定に＋［ＳＬ＋１］する。								
	1							
効果：								

【ハンドアウト】

【設定】
グランフェルデン王国に住む孤児の少年。物心つくまでは精霊によって育てられていた。
6歳の時に神殿に引き取られ人としての生活を営むようになった。
神々や精霊、動物の王による加護を得ておりあらゆる面において恵まれた素質を持つ。
…ただ一つ、親の愛だけは欠けてはいるが。
親について何か言われた場合、特に気にせず「親の愛はないが、神々の恩恵はこの身にある。それ以上に必要な愛があるのか？」
と平然と答えるだろう。
あらゆることを要領よくこなすため、周囲の人にはずるをしている等やっかみを得ているが、本人は気にも留めていない。
名前は、精霊によってつけられた。親しい人はアルフと呼ぶ。

【容姿】
金髪赤目のヒューリンの青年。細身ではあるがそれなりに筋肉はついている。
パット見た感じは感じのいい兄ちゃん。
瞳は獅子のように輝いている。

【性格】
孤児としての生まれ故、あらゆることもそれも良しと受け入れる性格。
一度やると決めたら最後までやり通す主義。
好奇心も旺盛であり、やったことがないことであれば、なんでもひとまず手を出してみる。

キャラクター名
アルフレッド・クロムウェル

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
フューリンスキル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	知力、感知、精神+1							
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	命中+2							
レイザーシャープ	1	-	-	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージ+1D							
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	回避判定+1D							
アームズマズタリー：両手剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	命中判定+1D							
アームズロック：両手剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	命中判定+1D							
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	バーサークの「あなたが行うリアクションの判定-1dする]という効果を受けない。							
	1							
効果：								
スティグマ	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	-	
効果：	フェイト1点消費、達成値+1D。シナリオ1回。							
オピニオン	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	交渉や説得等の精神判定+1D							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	敏捷基本値+3							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神のリアクション+1D							
トレーニング：感知	1	-	パッシヴ	-	自信	-	-	
効果：	感知基本値+3							
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	精神	-	
効果：	難易度10の【精神】判定に成功すると自身が受けている術の効果を一つ解除する。							
トレーニング：精神	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	精神基本値+3							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：筋力	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	筋力基本値+3							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	物理防御力+2、魔法防御+1							
バイタリティー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大HP+[CL}							
効果：								
効果：								
効果：								