キャラクター名
ラズ

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	エクセレント	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	18
種族	ドゥアン(オルニス)			**境遇**	正体
出自（効果）	前科者			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	21	13	6	7	14	7
ボーナス	8	7	4	2	2	4	2
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	9	9	5	2	2	5	3

HP	113
MP	70
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	テラヤマソード	至近	-2	20	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	狂戦士の兜				-1	10	3		
胴部	狂戦士の鎧				-1	15	2		-2
補助	狂戦士のマント					5	1		
装身具	狂戦士の篭手								
能力値			9	0	5	0	5	7	14
スキル			5	23		9	9		
その他									
総計(右)			12	43	3	39	20	6	12
総計(左)			14	23					
総計(両)									m
ダイス数			3 d	4 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
	（ツバイハンダー）
ウェポンケース	（クロスアーマー）
└無銘の大剣	
ポーションホルダー	
└ハイHPポーション	
└ハイMPポーション	
└HPポーション	ゴブリン肉(2個)(古代竜ﾀﾞﾝｼﾞｮﾝ)
└HPポーション	食料(6個)-1
└毒消し	(MPポーション)(7個)(使用済)

現在重量：	19		
最大重量：	53	所持金：	3179
		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
ウィング	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
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]								
アームズマスタリー(両手剣)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に「長剣、両手剣、槍、斧」から1つ選択する。選択した武器を使用した命中ポイントに+1D。選択した武器ごとに別のスキルとして扱う。複数のアームズマスタリースキルを同時に適用できない。								
リバウンドバッシュ	1	3	バッシュ	-	自身	自動	両使用	
効果： 《ブランディッシュ》3で取得可能。《バッシュ》と同時に使用。そのバッシュの対象を範囲（6体）に、射程を至近に変更する。								
ブランディッシュ	3	3	メジャー	至近	範囲(SLX2)体	命中判定	両使用	
効果： 1つのエンゲージ内の対象に白兵攻撃を行う。 クリティカル：ダイスロール増加								
ボルテクスアタック	1	-	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。その攻撃を対象:単体※に変更、ダメージに+CL×10する。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果 :武器攻撃のダメージに＋SL×3する代わりに、自身が行うリアクション判定に－1Dする。マイナーアクションで解除するか、シーン終了まで持続する。								
バルムンク	2	判定直前 MPｺｽﾄ0	装備武器100G	ボルテクスアタック	-	自身	自動成功	ラズ
効果 :効果 ：ボルテクスアタックの効果に更にSL*100のダメージを上乗せし、攻撃対象が分類：竜であった場合、物理防御と魔法防御を０とする 効果２：使用条件のMPが最大値の半分以上を削除。攻撃の属性を闇属性に変更、SL上限を２に変更								
ソウルヒート	3	3	バーサーク	-	自身	自動	-	
効果： 狂戦士化（SL＋1）する。								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象が既に使用した使用回数制限のある、使用条件：シナリオ〇回のスキル1つの使用回数を1増やす。								
エクセレントラック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： プリプレイに自身の所持金が幸運×100G増える。								
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 白兵攻撃のダメージに＋［装備している盾の重量］する。								
カバーリング	1	2	DR直後	至近	単体	自動	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にならない。								
スラッシュブロウ	3	3	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロール直前に使用。その攻撃のダメージに+(SL×2)Dする。								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :命中判定の直前に使用。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり、タイミング：リアクションのスキルやアイテムも使用不可。								

～食べ物～
【好物】アユ、ナシ、軟体動物、果物ジュース、妖魔
【苦手】リンゴ、ホッケ、クマ、お茶、イノシシ
（動物系は見るも触るも大丈夫だけど味には特別に好物だとか抵抗とかがある。）

▼夢とロマンに忠実なすっとぼけエクセレント！
親は前科者、自分は妖精の勇者。過去の記憶はほとんどないがそれだけ覚えている。
自分の正体を求めて妖精の国を探す旅に出た。
頭の防具を外すとなんだか丸っこい木の実に見える。赤い髪に緑のアホ毛。頭の防具には木の枝を差している、これが彼なりのロマンだ。
ギルド・アプソリュート・ゼロの護衛役、と言いたいところだがなんだかそんな気はしない。むしろ犬か金集めの犬である。
エンドレと会う前は一人旅をしていて、その中で出会った"釣り人さん"と"屋台のひと"と世界を歩いていた。彼の好物であるスライム焼きとそのマスコットキャラクター・ﾃﾗﾔﾏくんとご対面したのもこのときである。しかしある日の事件をきっかけに3人旅は解散となってしまった。
エンドレと出会ってからログレスへと足を運ぶ過程でとある依頼よりイヴちゃんと出会い、3人でギルドを結成した。ヌーマーさん(仮)より不思議な力・エクセレントを授かり、同じエクセレントのジークフリート(技を教わった師)であったとしても夢に衰弱した人間は躊躇い無く切り殺してしまうなどあまり知られていないが真っ直ぐ単純すぎて少し残酷な面もある。このとき、スキル・バルムンクを手に入れた。
現在はお金を貯めながら、妖精の国、妖精樹などを目指してギルド旅をしている。
そこにﾃﾗﾔﾏに込められた陰謀が見え隠れしている。
ﾃﾗﾔﾏのキーホルダーなどのオリジナルグッズは最近になって見かけた気が、する。しっかりとは記憶していない。

ラズ自身は気づかないふりをして前向きに未来へ走っているが、記憶がなくなるという恐怖を誤魔化すためでもある。自分で自分の異変に気づきにくく、気付こうとしない。
両親も友達も思い出せない。そんな異常を「僕は忘れんぼだから」と言いながらも、ラズはテラヤマを思い出しながら、スライム焼きを通じて知った感動を心の

キャラクター名
ラズ

プレイヤー名

所持品			
枕			
チョーク			
MPポーション			
MPポーション			
MPポーション			
MPポーション			
MPポーション（使用済）			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション（使用済）			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンSL回	
効果： 《カバーリング》と同時使用。《カバーリング》の射程を20mに変更する。このスキルで自身が移動することはない。								
アプリケイション	1	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： MPをCL×5点回復。								
セルフヒーリング	1	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： HPをCL×10点回復。								
ステッドファスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	ドゥアン	
効果： バッドステータスのスリップを受けない。								
ライトニングライド	3	5	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 行動値・移動力＋(SL×2)＋2。								
ファランフスフォート	1	-	パッシブ	-	自身	-	全身装備	
効果： 自身のいるエンゲージが封鎖されている時有効。物理防御力と魔法防御力＋SL×3。								
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大HP＋SL×5。								
リカバリー	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	-	
効果： バッドステータス1つを回復する。								
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動	両使用	
効果 :物理ダメージを受けるダメージロール直後に使用。その物理ダメージに－［武器の攻撃力÷2］する（武器の攻撃力が上昇している場合、それらを加えた後÷2）。								
プレパレイション	1	6	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス一回	
効果 :タイミング：セットアッププロセスのスキルを2つ使用する。同じスキルを連続して使うことはできず、片方はバートルのスキルでなければならない。								
ウェポンエキスパート	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果 :取得の際武器の種別から1つ選択。選択した武器を使用したダメージ＋2D。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数のウェポンエキスパートスキルを同時適用できない。								
インバルネラブル	1	-	ダメージロール直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 自身がダメージを受けるダメージロール直後に使用。ダメージを0に変更。								
ボディドライブ	1	3	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 騎乗状態でなくても使用条件：騎乗のスキルの効果を受け、使用できる。シーン終了まで持続。								
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 狂戦士化を受けている場合有効。白兵攻撃の命中判定＋1Dする。								
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：両の武器を片手のみで装備できる。武器の装備部位は両のままである。								
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＋自身の装備している種別：盾の物理防御力。								
アラウンドカバー	3	4	カバーリング	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果 :カバーリングと同時使用。同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。カバーされたキャラクターはダメージを受けることはなく、自身がカバーによって受けるダメージは1人分のダメージでよい。自身も対象になっていた場合は最終HPダメージを2倍で受ける。								
ラッシュ	1					自動		
効果： 白兵攻撃と同時使用。ダメージ＋移動力。								
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 命中判定、回避判定＋1D。								
フォートレス	5	5	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 物理防御力と魔法防御力＋SL×4。ラウンド終了まで持続。								
インプラグナブル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： フォートレス5で取得可能。物理防御力と魔法防御力＋SL×3。								
フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 武器攻撃と同時使用。ダメージ＋筋力基本値。								

キャラクター名
ラズ

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
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	既に使用したインバルネラブルの使用回数を1増やす。							
	1							
効果：								
ビジランテ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	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。 息を潜めて物陰に隠れる、あるいは物陰に隠れている者を発見する能力に長けていることを表わす							
エンラージリミット	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果	:携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。 あなたは日頃から身体を鍛えている。その結果、大量の荷物を運ぶのも苦にならないのだ							
ブロウストライカーⅠ	1	ﾌｪｲﾄ1点	ｲﾆｼｱ	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	フェイト1点消費。既に使用したスラッシュブロウの使用回数を1増やす。							
レストタイム	1							
効果：								
フィッシング	1							
効果：								
ハンティング	1							
効果：								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備品の重量制限+5							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	種別：ポーションのアイテムを1個使用する。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大MP＋CL。バイタリティと同時取得不可。							
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	暗闇（明度1～2）による判定へのペナルティが、達成値－2.になる。							
クローズオフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	封鎖からの離脱に対するリアクションの判定＋1D。							
ウェポンチェンジ	1	-	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果	:装備部位：右手と装備部位：左手に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを装備部位：右手と装備部位：左手に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい（装備部位：片（両）の武器の切り替えも可能）。							
トレーニング（筋力）	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果	:取得の際、能力基本値から1つ選択。選択した能力基本値+3。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。							
ホーディング	1	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果	:フェイトを1点消費。CL×100G以下のアイテムを1個購入できる。このスキルによるアイテムの購入は、シーンの場所、時間、状況などによって制限されることはない。たとえ戦闘中だとしても購入することができる。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								