プレイヤー名 ラズ

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	128
MP	80
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				14		3	3		
その他									
	総計(右)		7	34					
	総計(左)				3	33	14	6	12
総計(両)									m
	ダイス数		3 d	4 d	2 d				

					_		$\overline{}$
	能力值	スキル	その他	合計	ダー	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

	所打	寺品
	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)(古代竜ダンジョン)

現在重量: 19
----------

3179 最大重量: 53 所持金: 預金・借金:

	(9/14/1/9 <del>-</del> )
ウェポンケース	(クロスアーマー)
└無銘の大剣	
ペーションホルダー	
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)(古代竜ダンダョン)
└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)

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			
か果: 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	iう。ダメ	ージロール	/に+[SLd]			
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		可能。≪バ	ッシュ≫と同時	寺に使用。	そのバッシ	ノユの対象	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(SL×2)体	命中判定	両使用		
効果:	1つの:	Lンゲージ	内の対象に白身	4攻撃を行	う。クリ	ティカル:	ダイスロ	ール増加	
	1								
効果:									
アームズマスタリー(両手剣)	1	-	パッシブ	-	自身	_	1		
効果:取得する際に「長剣、両手剣、槍、斧」か	ら1つ選択	マする。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	こして扱う。複数	なのアームズマスタリースキルを同時に適用できない。	
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	リップを勢	受けない。			
エクセレントラック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-		
効果:		ブ	リプレイに自身	身の所持金	:が幸運×1	100G増える	5.		
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	_	1		
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。		
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。			
パワーアーム	1	ı	パッシブ	-	自身	-	両手剣・斧・槍装備		
効果: 装	備部位	立:両の武	器を片手のみて	ご装備でき	る。武器の	D装備部位(	は両のまま	である。	
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	択した証	式器を使用し <i>た</i>	Eダメージ+2D。選	択した武器ご	とに別のスキル	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。	
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	ている時で	与効。物理	防御力と魔	<b>透法防御力</b>	+SL×3。	
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	_	-		
				最大HP+S	SL×5。		,		
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	_	騎乗		

効果: ・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。

頤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。

ドルド・アブソリュート・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。

命中判定、回避判定+1D。

**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。

トテネ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

ラズ プレ	/イヤー名
所持品	

			<u> </u>
	所持	<del>-</del>	1
枕			
チョーク			
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(使用済)			
/ (KIII/X)			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	_	盾装備	
効果:		白兵攻	女撃のダメージ	に+ [装備	帯している.	盾の重量]	する。	
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果:		魔法隊	5御力+自身の	装備してい	ハる種別:	盾の物理院	御力。	
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	丁能。物理	防御力と魔		+SL×3。	
	1							
効果:								
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	対制限のある、	使用条件:	シナリオ(	○回のスキ	ル1つの使	用回数を1増やす。
プレパレイション	1	6	セットアップ	ı	自身	自動	セットアッププロセス-0	
効果:タイミング:セットアッププロ	コセスの	スキルを21	つ使用する。同じ	ジスキルを連	■続して使う	ことはでき	ず、片方はん	<b>ドートルのスキルでなければならない。</b>
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	までなぐ	くても使用	条件:騎乗のス	スキルの効	果を受け、	使用でき	る。シーン	終了まで持続。
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	卸力+SL×	4。ラウン	/ド終了ま	で持続。	
	1							
効果:								
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	ノョン判定に	-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。
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。	·		
アプリケイション	1	-	マイナー	ı	自身	自動	シナリオ1回	
効果:			М	IPをCL×5	点回復。			
セルフヒーリング	1	-	マイナー	ı	自身	自動	シナリオ1回	
効果:			HF	PをCL×1	0点回復。			
	1							
効果:								
ホーミングヒット	1	_		ı			シナリオ1回	
効果:命中判定の直前に使用。その	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:!	ノアクショ	ンのスキルやアイテムも使用不可。
スラッシュブロウ	3	3	DR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。る	その攻撃の	ダメージに	+(SL×2)	Dする。
	1							
効果:								
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動	両使用	
	ール直	後に使用。そ	の物理ダメージは	- [武器の	攻擊力÷2] <sup>-</sup>	する(武器の	攻撃力が上昇	早している場合、それらを加えた後÷2)。
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身		シナリオ1回	
効果:	自身	がダメー	ジを受けるダメ					
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							ĭーを行っ <sup>-</sup>	ても行動済にならない。
カバームーブ	3		カバーリング		自身		シーンSL回	
効果: 《カバーリング》と	同時何					する。この	スキルで自	身が移動することはない。
アラウンドカバー	3		カバーリング		自身		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	1バーされたキャラクターはダン	メージを受けることは	なく、自身がカバーは	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。

キャラクター名 <del></del>		<sub>ヨロ</sub> ー プレイヤー名		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
					1							
				効果:								
所持品				ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動	騎乗	
				効果:			白兵攻撃と同	司時使用。	ダメージ	+移動力。		
				フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-	自身	自動	シーン1回	<u> </u>
				効果:		'	武器攻撃と同時	寺使用。ダ	゚メージ+タ	筋力基本値	.0	-
				ボルテクスアタック	1	_	効果参照	-	自身	自動成功	<b>)</b> 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
							 使用。その攻撃					
				バルムンク			ボルテクスアタック					
				効果:効果:ボルテクスアタックの効果に更にSL*					1			- 1 )半分以上を削除。攻撃の属性を闇属性に変更、SL上限を21
					1							
					1	Ι_	クリンナップ	_	白身	白動	シナリオ1回	a
							<u> /                                    </u>				1	4
				リカバリー	1		クリンナップ					
					<u> </u>		<u> フラファラフ</u> バッドス					
					1		7,71-2			ره و د		
					'							
				」 <sup>※※・</sup> ビジランテ	1		ハ° ッシフ゛		占白.	I		
				<b>-</b>	1 +7//+#5	1		- - 0+13の (時間)	自身		- E-E-D	
											に膨化る、のるい	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
				エンラージリミット		1					-	
												量の荷物を運ぶのも苦にならないの。
				ブロウストライカーI								-
				効果:		ロイト1点	肖費。既に使用	したスラッ	ッシュブロ	]ウの使用[ 	□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:		'			_ 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10	<u>a</u>
							種別:ポーシ:					-1
				インテンション	1	_	パッシブ				_	
				効果:			最大MP+CL。				0	
				オウルアイド	1	_	パッシブ		自身		_	
							1~2)による <sup>§</sup>				1 – 2.1 <i> t</i> s:	 ನ್ಯ
				クローズオフ	1	-	パッシブ		自身	_		
					'		<u>  ハランフ</u> 鎖からの離脱に				1D	
				↓ <sup>⋙未・</sup> ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	1	ムーブ ムーブ		自身		100	
				<b>+</b>		- 			1		+ + + + + + + + + + + + + + + + + +	
				<b>-</b>							7m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 
				トレーニング(筋力)	1	-	パッシブ		自身			 
				■ 交力果:取得の際、能力基本値から1つ選択。選択し	,た能力基本値	<u> </u>	8刀基本値ごとに別のスキ	ルとして扱う。‡	ヤラクター作成	時に取得した場合	、このスキルの効	カ果によって、能力基本値の最大値である13を超えても。

☆ キャラクター名		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ラズ		ホーディング	1	_	<b>タイミング</b> セットアップ	_	自身	自動	シナリオ1回	
		<b>効果</b> :フェイトを1点消費。CL×100G以下のア	・ イテムを1個	」 関購入できる。こ	のスキルによるアイテムの	の購入は、シー:	ンの場所、時間、	状況などによって	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。
所持品										
		効果:								
		効果:								
		効果:								
		効果:								
		効果:								
		効果:							1	
		効果:							1	
		効果:								T
		効果:								T
		効果:								T
		効果:		1			1			T
		効果:		T			1	1		T
		効果:		1			1	1		T
		効果:		1				1		
		効果:	_	1			1	1		
		効果:	_	T			I	T		
			_	I			1	T		
		XJ\(\frac{\pi}{\pi}\) .		I			1	T		
							1	T		
		NJA ·					1	T		
		か田·								
		効果:								