キャラクター名
ラズ

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	13
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**	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	27	23	15	6	7	19	7
ボーナス	9	7	5	2	2	6	2
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	12	9	7	2	2	7	2

HP	164
MP	104
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	25	0	0	0	2	0
左手	ナイトシールド		0	0	0	37	7	-1	0
頭部									
胴部									
補助	擁護のマント				-3	13	6	5	5
装身具	バトルグリップ			5					
能力値			9	0	7	0	7	9	17
スキル			2	19		51	65		
その他				6	-2	1			
総計(右)			13	55	2	102	85	15	22 m
総計(左)			11	30					
総計(両)									
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	+ 3 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	2			2	+ d
呪歌判定	7			7	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
	（ツバイハンダー）（既売却）
ウェポンケース	（クロスアーマー）（既売却）
└無銘の大剣	
	戦士の環
ポーションホルダー	
└ハイHPポーション	狂戦士の鎧セット（既破壊）
└ハイMPポーション	
└HPポーション	枕
└HPポーション	チョーク
└毒消し	

現在重量：	23		
最大重量：	59	所持金：	7789
		預金・借金：	-15万

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]							
	1							
効果：								
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。							
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。							
サバイブ	5		パッシブ				-	
効果：	装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない場合有効。物理防御力に＋SL×2＋5、魔法防御力に＋SLする。							
アンブレイカブルボディ	1		パッシブ				-	
効果：	サバイブ５で取得可能。装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない場合有効。物理防御力と魔法防御力に＋CLする。							
テクニカルガード	1		パッシブ				盾装備	
効果：	装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない場合有効。装備している盾の物理防御力に＋CLする。							
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。							
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。							
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。							
ライトニングライド	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	行動値・移動力＋(SL×2)＋2。							
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大HP＋SL×5。							
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。							

～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。）

▽騎乗時…命中+1D+1、回避+1D+1、移動力+CL×10+4、行動値+4、

▼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

キャラクター名
ラズ

プレイヤー名

所持品			
MPポーション（使用済）			
MPポーション（使用済）			
MPポーション（使用済）			
MPポーション（使用済）			
MPポーション（使用済）			
ハイMPポーション（使用済）			
ハイMPポーション（使用済）			
ハイMPポーション（使用済）			
(MPポーション)(7個)(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			
琵琶			

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
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動	両手剣	
効果： 白兵攻撃のダメージ＋攻撃に使用した武器1つの重量。メインプロセス終了まで持続。								
	○							
効果：								
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(SL×2)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								
	○							
効果：								
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。その攻撃のダメージに+(SL×2)Dする。								
ラストブロウ	3	-	DR直前	-	自身	自動	決戦、シーン1回	
効果： 白兵攻撃のダメージ＋SL×3Dする。								
	○							
効果：								
クロスカウンター	3	-	リアクション	武器	単体	自動	両装備、シナリオSL回	
効果 :白兵攻撃へのリアクションとして使用。対象に装備している武器1つの攻撃力のHPロスを与える。相手の攻撃は自動命中する。攻撃の処理は通常通り行う。								
	○							
効果：								
アイアンクラッド	5	3	DR直後		自身	自動	-	
効果： 物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用。そのダメージを［SL×3］する。								
スティールクラッド	1	3	アイアンクラッド	-	自身	自動	-	
効果 :アイアンクラッドと同時使用。このスキルを使用したアイアンクラッドは魔法ダメージに対しても効果を発揮する。更にその効果＋SL×4。								
インバルネラブル	1	-	DR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。								
	○							
効果：								
カバーリング	1	2	DR直前	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。								
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。								
	○							
効果：								
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。								
	○							
効果：								
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動	騎乗	
効果： 白兵攻撃と同時使用。ダメージ＋移動力。								
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。								

キャラクター名

ラズ

プレイヤー名

所持品			

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
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。								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：危機感知の判定＋1D。								
トレーニング（精神）	1		パッシブ					
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。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果 :対象が戦闘不能の時有効。難易度10の器用判定を行う。成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。対象は行動済となる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								