プレイヤー名 ラズ

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					
	総計(左)		11	30	2	102	85	15	22
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	+ 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								

現在重量: 23

59 778 最大重量: 所持金:

	バック	パック		
			(ツバイハンダー)	(既売却)
	ウェポン	ノケース	(クロスアーマー)	(既売却)
	└無銘	の大剣		
			戦士の理	睘
	ポーション	ノホルダー		
	└ハイHPス	パーション	狂戦士の鎧セット	(既破壊)
	└ハイMPフ	ポーション		
	_HPポ [、]	ーション	枕	
	└HPポ [、]	ーション	チョーク	ל
	└毒	消し		
8	 9	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	Χ 		
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つ選打	Rする。選択した	:武器を使用した命中ボ	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。		
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+ [装値	帯している	盾の重量]	する。			
サバイブ	5		パッシブ				-			
710.11		の防具を剝		場合有効。	物理防御	力に+SL×	×2+5、廣	≣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	能。装	備部位:頭		具を装備し	ていない	場合有効。		りと魔法防御力に+CLする。		
テクニカルガード	1		パッシブ				盾装備			
		胴部の防		いない場合				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		武器を使用した ・						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			
		立:両の武	器を片手のみで	で装備でき		D装備部位(である。		
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備			
効果:		魔法隊	5御力+自身の	装備してい	ハる種別:	盾の物理防	i御力。			
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗			
効果:				判定、回過)。				
ライトニングライド	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗			
効果:				・移動力+	-(SL×2)+	-2。				
モアタフネス	3	_	パッシブ	-	自身	_	-			
効果:				最大HP+S						
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	をけない。				

【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。)

7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!

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。

分の正体を求めて妖精の国を探す旅に出た。

夏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。

『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。

: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 ワター・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。

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)より不思議なカ・エクセレ '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 N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。

R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。

こにテラヤマに込められた陰謀が見え隠れしている。

テ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。

;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

	====================================	────────────────────────────────────
ラズ		ラーニング: スケイルスキン 1 - パッシブ - 自身
		効果: 物理防御力+CL+2、魔法防御力+2。装備部位:胴部、全身の防具を装備できなくなる。
	所持品	パーフェクトシールド 3 - パッシブ - 自身 - 盾装備
MPポーション(使用済)		効果: 装備している種別:盾の物理防御力+SL×3。ハイパーシールドも取得している場合、魔法防御力にも適用される。
MPポーション(使用済)		アセティック 1 - パッシブ - 自身 -
MPポーション(使用済)		効果: CL5以上で取得可能。物理防御力、魔法防御力+3。
MPポーション(使用済)		
MPポーション(使用済)		効果: 自身が封鎖されているエンゲージにいる時有効。物理防御力と魔法防御力+5。
ハイMPポーション(使用済)		ストロング 1 - パッシブ
ハイMPポーション(使用済)		効果: 白兵攻撃のダメージ+3。
ハイMPポーション(使用済)		マイティースラッシュ 3 - パッシブ - 「盾装備」
(MPポーション)(7個)(使用済)		効果: 白兵攻撃の命中判定+2、ダメージ+SL×3。
		バスカー (琵琶) 1 - パッシブ - 自身
ハイMPポーション		効果: プリプレイに自身の所持金が精神×100G増える。
ハイMPポーション		
ハイMPポーション		グランディア 5 5 セットアップ - 自身 自動 -
		効果: 武器攻撃のダメージ+SLD。シーン終了まで持続。
琵琶		アグランダイズ 1 5 グランディア - 自身 自動 -
		効果 :グランディア5で取得可能。グランディアと同時使用。あらゆる命中判定+1D、ダメージ+SL×3。グランディアの効果終了まで持続
		プレパレイション 1 6 セットアップ - 自身 自動 トットッッウカヒスーi
		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
		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。
		ファーストストライク 1 4 セットアップ - 自身 自動 シーン1回
		効果:武器攻撃の命中判定で1個以上6の目が出た場合、クリティカルとなる。ダメージロールへの追加ダイス数は通常通り処理。命中判定がクリティカルするかシーン終了まで持続
		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。
		カリキュレイト 1 - イニシア - 自身 自動 シーン1回
		効果: 未行動の時使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。メインプロセス終了後に行動済になる。
		アクセサリーチェンジ 1 4 ムーブ - 自身 自動 -
		対果 :装備部位 : 補助防具と装備部位 : 装身具の装備品を携帯品とし、携帯品の別のアイテムをそれぞれに装備する。どちらか片方だけに適用してもよい
		クイックエイド 1 - マイナー
		セルフヒーリング 1 - マイナー - 自身 自動 シナリオ1回

キャラクター名		┌ プレイヤー名 ──	スキル名		コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ラズ			ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動	両手剣	
			効果: 6	白兵攻撃	のダメーシ	アナ攻撃に使用	した武器1	つの重量。	メインプ	ロセス終了	まで持続。
	所持品			0							
			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》								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	エンゲーシ	が内の対象に白	兵攻撃を行	う。 クリ	ティカル	: ダイスロ [.]	ール増加
				0							
			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	- ジロール直前					
			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	のダメーシ	ブ+SL×3□)する。		
				0							
			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	。対象に装値	帯している武器1つ	つの攻撃力の)HPロスを与	える。相手	の攻撃は自動	n命中する。攻撃の処理は通常通り行う。
				0							
			効果:								
			アイアンクラッド			DR直後			自動	-	
						tるダメージロ [.]				·ジを[SL>	<3] する。
			スティールクラッド	_						-	
											を発揮する。更にその効果+SL×4。
			インバルネラブル								
			効果:		身がダメー	ジを受けるダ> -	メージロー	ル直後に使	更用。ダメ [・]	ージを0に変	变更。
				0							
			効果:				1	T		T	
			カバーリング								
											ても行動済にならない。
			カバームーブ								
			効果: 《カバーリング》								
			アラウンドカバー								
			効果:カバーリングと同時使用。同エンゲージにいる任意		ターにカバーを行う。	カバーされたキャラクターはタ T	「メージを受けること」 T	はなく、自身がカバー →	によって受けるダメ [、] T	-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 I
				0							
			効果:		1	T	۸		4-21	h 11140	
			ファイナルガード	1		クリンナッグ					
			効果:		既(で 使用したイン	ハルネラフ T	/ルの使用し	回数を1増 │	ه و <i>ک</i>	
			th m	0							
			効果:			お田や四		~ ~	ᄼᅩ	联 工	
			ラッシュ	1	6	効果参照			自動	斯 莱	
			効果:	1		白兵攻撃と				LAS NO SENERO	
			ボルテクスアタック	_b pp =6 *		効果参照				 	
			効果:	武器攻擊	逢と问時に	使用。その攻雪	≧を对象:単	体※に変す	せ、ダメー	ンに+CL×	709る。

	」 ┌─ プレイヤー名 ────
ラズ	

	所抄	节品							

	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	バルムンク	2	PLE PER BENCH	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Oとする 効果 2:使用条件のMPが最大値の半分以上を削除。攻撃の属性を間属性に変更、SL上限を 2に変更									
	インデュア	1	5	効果参照		自身	自動	防護中1回	
効果	: 自身がバッ	ドスラ	テータスを	受けた直後に低	使用。その	時に受けた	Eバッドス ⁻	テータスを	すべて回復する。
_	ラン=ベル・スタイル		-	効果参照	-	自身	自動	-	
効果	:ラウンド終了時に使用。HPが	最大HF	P÷2点未満の		大HP÷2点(,た場合も、HPを最大HP÷2点にする。
	フロンタルアサルト	1	-	効果参照	-		自動	l	
効果				武器攻撃と同時					
	ソウルバスター	1	-	効果参照					
効果	::自身が攻撃のダメージを受けた		:使用。その ⊤	攻撃で受けたHP ·	ダメージと	同じだけ、エ	攻撃してきた ⊤	:相手にHPE	コスを与える(最大、自身の最大HP)。 ·
ļ		0							
効果		_	I				4-51		
	装甲悪鬼	3	-	フリー	-	自身		シーン1回	
効果	: :自身の行つ全(の判定+30増加、武器攻		.ーン+15上昇、 T	物理防御と魔法防御・ 	を20上昇、火暦 	『性"追加"、シー 	-ン持続。 民解 	除の判定を行う 	場合、器用ではなく筋力で判定を行う事が出来る。
** ==		0							
効果	・ ビジランテ	1	_	ハ° ッシフ゛	_	自身			
加田							自た堪从で物除に	「悟れる おる」)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
\vdash	「ロウストライカー」			イニシア	_ 0.対水の「窓和」		自動成功		
効果			1	1-2/ 当費。既に使用					
	· 「ロウストライカー II			フリー	_	自身		ウォーリア	T
_				L	白身が行う				 定−1D。メインプロセス終了まで持続。
7/3/1	レストタイム	1	10.3100 > 3	11 61/////20		EVIII-X = 077.	13/10/10/07	, , , , , , , ,	126 X 1 2 2 1 2 X 1 2 2 1 3 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5
効果									
,,,,,,	 フィッシング	1							
効果		<u> </u>							
	ハンティング	1							
効果									
カル	チャー・エリンディル西方	1							
効果	:								
	エンラージリミット	1	_	ハ° ッシフ゛	_	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	・ 量の荷物を運ぶのも苦にならないのた
-	イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果	:			去	長備品の重	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	チムを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		取得不可。		ı
	オウルアイド	1	_	パッシブ	_	自身	_	_	
効果			音闇(明度	1~2)による	判定へのペ		が、達成値	ー2.になる	5。
_	クローズオフ	1	_	パッシブ		自身	_	-	
効果		_		鎖からの離脱に				ID。	
_	ウェポンチェンジ	1	_	ムーブ	-	自身	自動	-	
I 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	5手と装備部位:左3	トに装備する。 どち!	らか片方だけを携帯に	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)。

	─── プレイヤー名 ───	
ラズ		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を超えてもより
FA	持品	サーチリスク 1 パッシブ
		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で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を超えてもより
		ファーストエイド 1 - メジャー 至近 単体 器用 -
		カー・ファー・ベー・エー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
		MAX 10.5 Max 1 may 1 may 2 may
1	1	1 F