

キャラクター名	プレイヤー名
レヴィン・アンカーソン	

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	19
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	ルイネーター	性別	男
称号クラス				年齢	15
種族	ヒューリン			境遇	義理の親
出自(効果)	騎士			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	33	30	8	11	12	12
ボーナス	11	11	10	2	3	4	4
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0
他修正	1		1				
能力値	14	14	13	2	4	4	4

HP	222
MP	126
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	伝承武器	至近	-1	25				-1	-5
左手	ファストブランド	至近	0	40	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップS1			5	1	1			
胴部	ミラージュクロークS1					8			
補助	俊足のブーツS1				2	3		1	
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			14	0	13	0	4	17	19
スキル			4	34	2				
その他	アイテム		2	22	2	1		3	77
総計(右)			19	86					
総計(左)			20	101	20	13	4	24	91
総計(両)			19	126					m
ダイス数			4 d	6 d	3 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	14			14	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
【一般】	
冒険者セット	【消耗品】
戦士の環	HPポーション×20
漆黒の星	MPポーション×20
戦王の武器飾り	ハイMPポーション×9
大地の砥石	万能薬×8
流水の砥石	グレートHPポーション
炎熱の砥石	グレートMPポーション
烈風の砥石	強心丹
エポナブス(乗り物)	
神馬の鞍	【武装予備】

現在重量:	83	所持金:	348177	預金・借金:	
最大重量:	96				

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	3	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果: 対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
水破臨斬	★	-	メジャー	20m	範囲(選択)	命中	-	
効果: 対象に攻撃を行う。この攻撃のダメージは水属性魔法ダメージとなり、ダメージに+5dする。								
クロススラッシュ	1	11	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果: 《バッシュ》による白兵攻撃を2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象:単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
	1							
効果:								
スマッシュ	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
バーサーク	5	2	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
セルフヒーリング	1	シナリオ1回	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: HP回復を行う。【HP】を[CL×10]点回復する。								
フルスイング	3	9	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果: 白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器一つの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果:								
ファストセット	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 「タイミング:マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
	1							
効果:								
ナイトロード	1	EP1点	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: [暗闇]の効果を受ける場所にいるときに使用可能。EPを1点消費。[暗闇]の効果を受けずあらゆるダイスロールに+1Dする。この効果は[暗闇]の効果を受ける場所から離れるか、シーン終了まで持続する。								
グラスホップ	1	8	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: 回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 既に使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1かい増やす。								

■設定  
 赤子の時、エルーラン王国の王都ログレスに住まう神官夫婦の家の前に捨てられていた。夫婦には子供がおらず、我が子としてその子供を育てることになった。その子供には捨てられていた事実は伏せられて、すくすくと育っていった。たびたび父は家を留守にしていたが、母は常にそばにいるため幸せに育った。10歳のころ、自分との血のつながりがないという事実を知るまでは…。  
 真実を知った子供は家を飛び出した。1週間後、子を探し回った母から父が亡くなったことを告げられた。父は神官とは仮の姿であり、本来は円卓の騎士の1人で、たびたび家を空けていたのは円卓の騎士としての仕事だったと。子が家を飛び出したことによる動揺を抱えつつも任務にあたり、殺されたのだと。家に戻ると優しく父の姿はなかった。父の部屋を探ると、子に対する確かな愛情を見つけたことができた。その事実をした子は泣きながら母に謝り家に戻った。家に帰り誓った。必ず父の敵を取り、父のような強い騎士になると。  
 戦い方は、攻撃用の剣と防御用の剣(データは盾)の2つの剣を用いた二刀流。普段は二刀流だが、一つの剣を両手で使用する際の必殺技があるようだ…。現在は使えないようだが、かつて父が振っていた技の劣化版。  
 実は父以外にもあこがれているものがある。かつての円卓の騎士たちに、強いあこがれを持っている。中でも、現在も生きていと謳われている円卓の騎士アロンダイトには是非ともあってみたくも思っている。

キャラクター名 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">レヴィン・アンカーソン</div>	プレイヤー名 <div style="border: 1px solid black; height: 20px;"></div>
--	--

**所持品**

ハットS3			
餓狼の剣S1			
【アームズクリスタル】			
(武)精霊：闇のクリスタル			
(頭)筋力のクリスタル			
(補)回避のクリスタル			
(鎧)敏捷のクリスタル			
(予備)暗視のクリスタル			
(予備)潜水のクリスタル			
(予備)飛行のクリスタル			
【その他】			
消費			
クリスタル			
売却			
RP			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防衛中1回	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。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。
ツインアーツ	1	-	《フルスイング》	-	自身	自動成功	効果参照	効果：《ツインウエボン》と同じ「種別」の武器を装備している時に使用する。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+【ツインウエボン】で「攻撃力」として選択していない武器の「攻撃力」する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
カバーリング	1	1	DR直前	-	単体	自動成功	-	効果：対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、見行動の特にカバーをおこなっても行動済みにならない。
アンデットライフ	1	EP3点	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	効果：EP3点を消費。戦闘不能を解除し、【HP】を1点にする。なお、あなたは行動済みとなる。
ミアズマバインド	1	EP3点	判定の直前	-	自身	自動成功	-	効果：攻撃の命中判定直前に使用する。EPを3点消費。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回制限	効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体」に変更。ダメージに+【CL×10】する。
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	効果：あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を【SL×20】点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにはならない。
イモータルブラッド	1	フェイト1点	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	効果：フェイトを1点消費。あなたの戦闘不能を回復し、【HP】を【1D】点にする。なお、あなたは行動済みとなる。
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	効果：あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージとおなじだけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。
エンブレイド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：プリプレイに【SL×3+1】点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点となった場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。
ブレイカーブランド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：《エンブレイド》5で取得可能。取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし、《エンブレイド》で取得するEPが14点となる。
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：回避判定に+1Dする。
ウエポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：武器を使用した命中判定の達成値に+【SL+1】する。
アームズマスタリー：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	効果：選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：装備している武器を使用した命中判定の達成値に+2する。
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：《バーサーク》5で取得可能。《バーサーク》の「あなたが行うリアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。
レーザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：CL5点以上で取得可能。武器攻撃のダメージに+1Dする。
アームズロック：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	効果：選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱う。
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：武器攻撃のダメージに+【筋力】する。
ツインウエボン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	効果：武器を「右手」「左手」にそれぞれ装備している時に有効。その武器の「命中修正」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。



