キャラクター名
アイラ

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**	19
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	（およそ）１５
種族	グライアイ			**境遇**	正体
出自（効果）	妖魔王の血			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	35	30	10	12	12	29	6
ボーナス	11	10	3	4	4	9	2
クラス修正	3	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	14	11	4	5	4	11	2

HP	234
MP	131
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	金剛の斧	至近	-2	18	0	0	0	-2	0
左手	ナイトシールド					18	7	-1	
頭部	猟王の兜				-2	5	1		
胴部	アークィバスアーマー				-1	11			
補助	猟王の外套				-1	4	1		
装身具	猟王の縄								
能力値			11	0	4	0	11	8	19
スキル	ハイパーシールド、マシンアーマー					2	19		
その他	名馬								15
総計(右)			9	18	0	40	39	5	34 m
総計(左)			11	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 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	11			11	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	グライア丸8
バックパック	ハイMPポーション4
MPポーション×2	女神のネックレス
釣り竿	
グライアの印章	炎熱の砥石
毒消し×2	抗魔符炎
採取キット	
ハイHPポーション	
キャップライト	
名馬	

現在重量：	29		
最大重量：	40	所持金：	4731
		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**
グライアイ：ポイズンリキッド	★		セットアップ/メイキング		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃で一点でもダメージを与えた場合毒１を付与。ラウンド終了まで持続する。								
バッシュ	1	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]								
アイアンクラッド	2	3	ダメ直後		自身	自動		
効果： 物理ダメージをSL×３軽減する。								
カバーリング	★	2	ダメ直前	至近		自動	メインプロセス一回	
効果： 仲間をかばう。行動を消費しない								
アームズマスタリー：両	★		パッシブ			自動	両	
効果： 命中判定に＋１ｄ								
バーサーク	1	3	マイナー		自身	自動		
効果： 武器攻撃の威力に＋「SL×３」。シーン終了まで持続。リアクションダイス-1d								
ソウルヒート	1	3	バーサーク		自身	自動		
効果： 狂戦士化（SL+1）を受ける。								
フリンジスイング	★		パッシブ		自身			
効果： 狂戦士化状態の時に有効。白兵攻撃の命中＋１ｄ								
ブルータルライフ	5		クリンナップ		自身			
効果： 狂戦士化状態の時に有効。「SL×３」のHP回復を行う。								
ブルータルバースト	3		フリー		自身		シナリオ一回	
効果：狂戦士化を受けているときに有効。最大HPと現在HPを＋「SL×２０」する。シーン終了まで持続し、効果の終了時HPは１となる。								
カバームーブ	2	4	カバー		自身	自動	シーンSL回	
効果： カバーリングの射程を２０Mにする								
ボルテクスアタック	★		効果参照				シナリオ一回, ウォーリア	
効果： 武器攻撃と同時に宣言。武器攻撃の威力に＋「CL×１０」。対象は単体となる								
ブルータルドレイン	3	5	マイナー		自身	自動		
効果 :狂戦士化状態の時に有効。HP回復を行う白兵攻撃で１点でもHPダメージを与えた時HPを「SL×５」回復する。メインプロセス終了まで持続する。								
回避行動	1		セットアップ				シナリオ一回	
効果 :行動不能になる代わり、敵のあらゆる行動の対象にならない。ただし、素手に対象になっているスキルは発動する。発動中、敵とエンゲージしていないものとして扱う。								
インデュア	★	5	効果参照				防御中一回	
効果： その時に受けたバステをすべて回復する。								

ハウスルール、HOで選択した「研ぎ澄まされた技」によりバッシュを選択。バッシュ威力に＋１ｄ。シナリオ一回：バッシュをシナリオ中好きなタイミングで使用可能
回避行動　ワールドアリアンロッド第三話でライナーから取得した

アルディオン大陸東方出身。
俺っ娘。妖魔王の血を引いていて、戦闘中理性を失いやすい。が、会話などは問題なくできるし、バーサークしててもきちんと仲間を守るいい子。善良（になる予定）。己が妖魔王の血を引いていることを、自分ではどうしようもないことだと思ってはいるが、同時に嫌ってもいる。故に戦いの場に赴くのだ。死にたくはないが、もし死ぬときに誰かを守って死ねるなら、それはきっと善行のはずだろうと。戦い好きであるため、一石二鳥。開拓の手伝いで恩を返せれば一石三鳥、とか思ってる。

妖魔王の血を引いているということから、同じグライアイたちからも距離を置かれていた。その血に目をつけていたものがいなかったら、彼女は死んでいただろう。幸い、人に化けるのは苦手だが、戦いは性に合っていた。戦っていれば、全てを忘れられた。そんな折、開拓が進んでいないという土地の話を聞いた。これ幸いと、自分を助けてくれた国のために、そして己のために、彼女は船に乗ったのだ。

基本的には狂戦士化関係で、攻撃アップとHP回復スキルを取得しつつ、タイミングを見てムーブやバッシュもきちんと上げていく。火力重視の予定だけどバーサーカーは回復系で扱いやすいスキルがあるので、そっちもきちんととっていく予定。火力メインの兼任盾。防御力は大したことないから盾というよりは、壁か。第一話を超えてどの程度レベルが上がるかで割と運命が変わりそう。

HO4　幼少期、もしくは人格を形成して間もないころ

キャラクター名
アイラ

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
デュアルフェイス	★		パッシブ					
効果： グライアイ～からひとつ選択せよ。選択した種族スキルを取得する。また、幸運基本値にー３する。								
グライアイ：ストームフット	★	4	セットアップ					
効果： 戦闘移動、あるいは離脱を行う。あなたのエンゲージが封鎖されている場合は離脱できない。								
ライフブースト	2		効果参照					
効果： HP回復の対象になった時に発動。HP回復の効果に＋「SL×５」する								
ソウルバスター	★		効果参照		単体	自動	シナリオー回	
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ダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。								
パワーアーム	★		パッシブ				両手剣、槍、斧	
効果： 「装備部位：両」の武器を右手か左手で持つことができる。装備部位は両のままであることに注意。								
ハイパーシールド	★		パッシブ				盾装備	
効果： 魔法防御に＋「あなたが装備している盾の物理防御」する								
インバルネラブル	★		ダメ直後				シナリオー回	
効果： ダメージを０にする								
ファイナルガード	★		クリンナップ				シナリオー回	
効果： 使用したインバルネラブルの回数を１増やす								
エレメンタルブリード	1	6	セットアップ					
効果 :使用時に属性を一つ選択する。あなたの属性を選択した属性に変更する。あなたが行う攻撃の魔法ダメージが選択した属性の場合ダメージに+「SLｄ」する。マイナーで解除を宣言するか、シーン終了まで継続する。								
マリグナントソウル	★	5	効果参照		自身			
効果： 貴方が効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムを使うときに使用する。その効果強度に＋１								
ラッシュ	★	6	効果参照		自身		騎乗	
効果： 白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃の威力に＋「移動力」する。								
ライディング	★		パッシブ				騎乗	
効果： あらゆる命中判定と回避判定に＋１ｄ								
スタンドタフ	★		パッシブ				騎乗	
効果： スリップを受けない								
ホースバトラー	1	１０	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗、メインプロセス一回	
効果 :メジャーアクション終了後に使用する。メジャーアクションとして特殊攻撃を行う。命中判定は器用判定となり、判定に+１ｄ。ダメージは「ＳＬｄ+ＣＬ×３」（貫通）となる。								
コネクトナーブ	2	4	セットアップ					
効果： 特殊攻撃、行動値、移動力を＋「SL＋２」する。効果は三回まで重複し、シーン終了まで継続する。								
スティールクラッド	1	3	アイアンクラッド					
効果： アイアンクラッドで魔法ダメージも軽減できるようになり、効果に＋「SL×４」する。								
パーフェクトシールド	1		パッシブ				盾装備	
効果： 自身が装備している盾の物理防御に＋「SL×３」する。ハイパーシールドを取得しているとき、魔法防御も上昇することに注意。								
コールサーバント	1	10	メジャー					
効果： サーバントを取得する。あなたのみが携帯でき、シーン終了時に失われる。								
シミュクラム	1	10	ダメ直後				サーバント携帯	
効果： ダメージを一「CL×５」する。サーバントは失われる。								
シールドサーバント	4							
効果：								
ウェイエストオーラ	1							
効果：								
コネクトドラゴン	1							
効果：								

キャラクター名
アイラ

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
スマッシュ	1							
効果：								
ビーストキラー	1							
効果：								
トライヒット	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	筋力を選択。選択した能力基本値に＋３する							
シニスター	1		セットアップ					
効果：	使用上限以下の任意のフェイトを使用。HPをフェイト一点につき、CL×２回復する。							
イミューンウェイト	1		パッシブ					
効果：	装備している防具の移動修正が０未満の時、０に変更する。							
フェイスアエマ	1		パッシブ					
効果：	HP、MP回復のスキル、パワー、アイテムの効果に＋２							
ストロングアームⅠ	1		判定の直前				ﾗｳﾝﾄﾞｰ回	
効果：	フェイト一点使用。トラップ解除もしくはトラップによる判定の直前に使用。判定を筋力で行う。							
ストロングアームⅡ	1		パッシブ					
効果：	ストロングアームⅠの効果を「あらゆる判定を筋力判定で行う」に変更する。							
ホーム：アヴェルシア	1		パッシブ					
効果：	筋力、感知、精神の基本値に＋１する							
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：	精神を選択。選択した能力基本値に＋３する							
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果：	器用を選択。選択した能力基本値に＋３する							
オウルアイド	1		パッシブ					
効果：	暗闇（明度１～２）の時、－１ｄではなく達成値に－２になる							
マシンリム	1							
効果：	筋力器用敏捷の基本値に＋１							
バイタリティ	1							
効果：	最大HPに＋CL							
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果：	物理防御に＋２、魔法防御に＋１する。							
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	３Sq	直線（選択）	命中	ﾅｲﾄ、騎馬、ｼﾅﾘｵｰ回	
効果：	対象に白兵攻撃を行う							
キャンセルマジック	1	4	セットアップ					
効果：	難易度１０の魔術判定に成功した時、持続している分類魔術の効果を打ち消す							
トレーニング：知力	1		パッシブ					
効果：	知力を選択。選択した能力基本値に＋３							
効果：								
効果：								
効果：								