キャラクター名: アルヴィス・ウェラー

プレイヤー名:

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	渡来
出自（効果）	闘士			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	9	10	9	9	9	9
ボーナス	6	3	3	3	3	3	3
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	7	5	5	3	4	3	3

HP	50
MP	34
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	ツバイハンダー	至近	-1	10	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具									
能力値			5	0	5	0	3	9	12
スキル	《ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ：両手剣》《ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ》《ｺﾝﾊﾞｯﾄﾏｽﾀﾘｰ》		2						
その他									
総計(右)			6	10	5	4	3	7	12 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 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	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 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	
キャップライト	
バックパック	
HPポーション	
団子*5	

現在重量： 13

最大重量： 23

所持金： 331

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**
オールラウンド	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ・ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値を3つ選択。キャラクター作成時に、選択した3つの能力基本値すべてに+1する。(筋力・感知・精神)								
アームズマスタリー：両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
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の直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージに+[SL*2]する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス持続。								
コンバットマスタリー	★	-	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。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危機感知の判定に+1Dする。								
ブロウストライカーⅠ	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ・ｼﾅﾘｵ1回	
効果： Ft1点消費。すでに使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を1増やす。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(筋力)								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

「誰もが名前を知っている有名な冒険者になってやるぞ！」

冒険に憧れて親元を飛び出したどこにでもいるような青年冒険者。
剣闘士であった親の影響で大剣を扱う。冒険者のご多分にもれず、強い好奇心と行動力を持っている。
まだ見ぬ土地への希望を抱くその様は、冒険者として必要な気持ちであると同時に少々危うさも備えている。
今はまだ凡庸な彼の冒険はどうなっていくのかはまだ誰も分からない・・・