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	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	12
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	サムライ	**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	25	28	20	9	9	9	9
ボーナス	8	9	6	3	3	3	3
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	10	12	8	3	4	3	3

HP	145
MP	80
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	S1ストロングソード※	至近	-3	20	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	S1ラウールの兜				-1	3			
胴部	フェザーアーマー					9			
補助	トリックマント					5			
装身具	豪傑の証								
能力値			12	0	8	0	3	12	15
スキル	《アームズマスタリー：両手剣》《アームズロジック：両手剣》《フェイス：ダウンデモア》《ライドファイト》		3	6				2	
その他	《ストロングソード》《フェザーアーマー》《豪傑の証》《軍竜》《戦士の環》《漆黒の星》		2	7		6		2	15
総計(右)			14	33	7	23	3	14	30 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	12			12	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1ストロングソード※	異次元バッグ
└精霊：地のクリスタル	小道具入れ
S1ラウールの兜	└戦士の環
└対抗：スリップのクリスタル	└漆黒の星
	└
	└烈風の砥石
	└転送石：ライン
軍竜	ランチボックス
冒険者セット	└野菜
キャップライト	└野菜
ベルトポーチ	└野菜

現在重量：	8		
最大重量：	62	所持金： 531	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	★	-	パッシブ・メイキング	-	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・器用・敏捷)								
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。								
シークレットフォーミュラ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：刀使用、刀装備」のサムライのスキルを、使用する武器の「種別」にかかわらず使用できる。ただし、「種別：刀」以外の武器を使用してそのスキルを使用した場合、「コスト：-」以外のスキルの「コスト」に+2する。								
トゥルーアイ	★	4	DR直後	-	自身	自動成功	刀・防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[武器の攻撃力/2]する(スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに/2する)。								
ライドファイト	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+[SL×2]する。								
ボルテクスアタック	★	-	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する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
コンパニオン	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： バートル専用の「種別：乗物」のアイテムを1個取得する。このアイテムはあなたのみ騎乗状態となることができる。								
ウェポンガード	★	4	DR直後	-	自身	自動成功	両装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-[武器の攻撃力/2]する(スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに/2する)。								
ボディドライブ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
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、使用することができる。シーン持続。								
バーサーク	5	3	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。								
プレパレイション	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用する。その時に同じスキルを連続して使うことはできない。また、ひとつはバートルのスキルでなければならない。								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	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みにならない。								
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。								

上記年齢は1003年の物

「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・・・

・達成依頼
「武具加工の必需品」
「害虫駆除」
「害獣駆除」
「踊るベジタブル！」
「武具加工の必需品Ⅲ」
「土蜘蛛の討伐」
「土蜘蛛大狂乱」
「学校の臨時教師」

キャラクター名
アルヴィス・ウェラー

プレイヤー名

所持品			
┗野菜			
┗野菜			
ポーションホルダー			
┗HPポーション			
┗HPポーション			
┗MPポーション			
┗MPポーション			
┗毒消し			
ウェポンケース			
┗ショートボウ			
甘酒			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1D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]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。								
クールランニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《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。								
ギフト	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+2Dする。								
アームズロジック：両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣	
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：《バッシュ》による武器攻撃を二回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。さらに二回目の《バッシュ》による攻撃のダメージに+2Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行なえない。								
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加する。								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果 :武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： すでに使用した。《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
フルスイング	1	10	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :白兵攻撃で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ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。メインプロセス持続。								
ファストセット	★	6	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。								
グレートバースト	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使用・シナリオSL回	
効果 :白兵攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。								
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)								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+2する。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションによる【精神】判定に+1Dする。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(敏捷)								
ブロウストライカーⅡ	★	-	フリー	-	効果参照	自動成功	ウォーリア	
効果： Ft1点消費。あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。メインプロセス持続。								

キャラクター名：アルヴィス・ウェラー

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
ブロウストライカーIII	★	-	パッシブ	-	自身	-	ウォーリア	
効果：	フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。							
オンスロート	★	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	ｳｫｰﾛｰﾄﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(器用)							
アイテムマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)する。消費した【HP】や【MP】の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。							
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：								