キャラクター名
ウェルム・バルト

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**		**レベル**	18
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	狩人			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	30	34	12	9	12	21	15
ボーナス	10	11	4	3	4	7	5
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	12	14	5	3	4	8	6

HP	211
MP	127
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	ギロチンアックス	至近	-2	31	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胴部									
補助	バトルバックラー		2			7			
装身具	フィアターズジュエル		2						
能力値			14	0	5	0	8	9	17
スキル	ｸﾞﾗﾝｱｲﾝ2+ﾊｲﾊﾟｰｹﾞｲﾝ12+ﾊｲﾎﾞﾙﾃｰｼﾞ4*4		4	30		33	23		
その他	ﾀﾞﾒｰｼﾞ2D+ｴｷｻｲﾄﾊﾞﾄﾙ5D+ﾌｧｲﾀｰｽﾞｼﾞｭｴﾙ1D								
総計(右)			20	61	5	40	31	7	17 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 d	8 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	14			14	+ 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	
HPポーション	
枕(そばがら	
ハイHPP	
毒消し	
野営道具	
バックパック	

現在重量： 3		
最大重量： 60	所持金： 5	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	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]								
アームズマスタリー：斧	1		パッシブ					
効果： 命中+1D								
ウェポンルーラー	1		パッシブ					
効果： 命中+[SL+1]								
カバーリング	1	2	ダメ口直前					
効果： 1メインに1回								
カバームーブ	2	4	カバーリング	20				
効果： シーンSL回								
ボルテクスアタック	1		武器攻撃					
効果： ダメージ+[CL*10]								
ウェポンガード	1	4	ダメ口後					
効果： 受けるﾀﾞﾒｰ-[武器の攻撃力÷2]								
スマッシュ	1	5	マイナー					
効果： ダメージ+【筋力】								
	○							
効果：								
アームズロジック：斧	1							
効果： 命中+1D								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー					
効果： バッシュ2回(ry								
バイオレントヒット	1		クリナップ					
効果： ボルテクスアタック+1回								
ハイパーゲイン	1		パッシブ					
効果： ダメージ+【筋力】								
グレートバースト	4	10	命中判定後				シナリオSL	
効果： 命中判定後ﾀﾞｲｽ1つを6に。シナリオSL回								

小さい頃、狩人の父に「お前は将来グラディエーターになるんだぞー、そんで俺を楽させろよーｗｗ」
と冗談で言われたが、自分で憧れていたこともありそのまま将来の夢がグラディエーターになる。

父と山に入った経験もあるのでその辺りで自分で色々していたところ、謎の男？に出逢って手ほどき受け修行を行った。
その後実力をつけ、満を持してグラディエーターとなる。
師匠はグラディエーターになる日の直前にいきなり消えていた。

修行がよかったのか才能があったのか、あれよあれよというまに若手の期待の星に。
自分の可能性に自信がついてくるころ、引き抜きの話が入る。

アルディオン大陸、ヘクスフォードにあるコロシアムと新しい契約した。
ヘクスフォードはレイウォールから独立してる。

・性格
バトルジャンキー
小さいころから闘うことしかしていないので、生活力が低い。
教養もあまりない。
おちゃらけた？性格（になってしまった）

第1回セッション
薔薇の災厄

キャラクター名
ウェルム・バルト

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
バーストスラッシュ	1		パッシブ					
効果：	クリティカルで物防魔防0							
バトルコンプリート	2	7	判定後				ｼｰﾝSL	
効果：	命中振り直し							
フルスイング	3	10	マイナー				ｼｰﾝSL	
効果：	メインプロセス武器攻撃力2倍							
ハイボルテージ	4		パッシブ					
効果：	ダメージ+[SL*4]							
ファストセット	1	6	ムーブ					
効果：	ムーブでマイナー使える							
	○							
効果：								
ワンオンワン	1	3	セットアップ					
効果：	決戦状態になる							
ラストブロウ	3		ダメロ前				ｼｰﾝ1回	
効果：	ﾀﾞﾒ+[SL*3]D							
エキサイトバトル	5		パッシブ					
効果：	ﾀﾞﾒ+[SL]D							
サバイブ	5		パッシブ					
効果：	物防+[SL*2+5]魔防+[SL]							
アンブレイカブルボディ	1		パッシブ					
効果：	物防魔防+[CL]							
チャンピオン	1		アフタープレイ					
効果：	+[CL*500]Gシナリオ中戦闘不能にならなければ							
	○							
効果：								
トゥーハンドバッシュ	4		パッシブ					
効果：	「両」のみ。武器攻撃力+[SL*2]							
アレンジ	1							
効果：	スキル上限+1							
	○							
効果：								
コンバットマスタリー	1		パッシブ					
効果：	命中+2							
キャンセルマジック	1	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ			精神		
効果：	難易度10の精神判定							
トラッキング	1							
効果：	追跡するための【感知】判定+1D							
フェイス：グランアイン	1							
効果：	ダメージ+2							
デストロイヤー	1							
効果：	物を破壊するための【筋力】判定+2D							
バイタリティ	1							
効果：	HP+CL							

キャラクター名
ウェルム・バルト

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
レストタイム	1							
効果： HPMPを[2D+CL]回復する								
ベアアップ	1		リアクション			精神		
効果： +1D								
アスレチック	1							
効果： 登攀などの【筋力】判定+1D								
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン1回	
効果： クリンナップでポーションが使用できる								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	シナリオ1回	
効果： スクエア戦闘専用								
シックスセンス	1							
効果： 奇襲時のリアクション-1Dが無し								
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
サクセション	1							
効果： 武器の攻撃力+1or防具の防御力+1								
マジックキャンドル	1	6	メジャー					
効果： エリアの明度を2か3にする								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								