キャラクター名
イズミ・アメミヤ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	アーシアン			**境遇**	ドア
出自（効果）	勇者			**目標**	因縁解消

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	18	16	9	9	7	9
ボーナス	6	6	5	3	3	2	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正			1				
能力値	7	7	8	3	3	3	4

HP	91
MP	57
フェイト	4

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	遺跡で見つけた剣(名称不明)	至近	-1	13	0	0	0	-1	0
左手	ボーンシールド		0	0	0	8	0	-2	0
頭部	メディテーションマスク				1	2			
胴部	マジカルチェイン				2	8	5		
補助	スポーツシューズ					1			2
装身具	アスリートギア								
能力値			7	0	8	0	3	11	12
スキル			4					2	
その他								5	5
総計(右)			10	13	11	19	8	15	19 m
総計(左)			11	0					
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	戦士のクリスタル
ポーションホルダー	回避のクリスタル
栄養ドリンク*5	にく*5
HPポーション*3	
毒消し*2	
冒険者セット	
Eスマートフォン	
リバイズドブレイン*1	
トレジャーチケット	
HITW	
理力符*2(火、光)	

現在重量： 14		
最大重量： 46	所持金： 2018	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**
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果： ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
バッシュ	4	3	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：長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 長剣を使用した命中判定に+1D								
ウェポンルーラー	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]								
ステップ：ファイア	3	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果： シーン中攻撃のダメージに+[SL*3]								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ステップ：～》の効果中、命中判定、回避判定、攻撃のダメージにそれぞれ+SLする。。								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 判定に+1Dする。								
シールドストライク	2	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+SLし、白兵攻撃のダメージ+[SL*2]する。								
シールドパリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 回避判定の達成値に+2する。								
スラッシュブロウ	3	2	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
ボルテクスアタック	1	-	武器攻撃時	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 攻撃の対象を「※単体」に変更し、ダメージに+[CL*10]する								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果： 未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブにメインプロセスを行い、行動済みとなる。拒否可能								
スーパーヒーロー	1	-	判定直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 《ダンシングヒーロー》を使用した判定を振り直す								
カバーリング	1	1	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 行動を消費せずカバーを行う								
カバームーブ	1	3	カバーリング	-	自身	自動	シーンSL回	
効果： カバーリングの射程を20mに変更								

転移前ライフパス⇒
人間性：どちらかと言えば[芸術的]だがそれなりに[ぼっち]でもある。
立場：学生/劣等生
大切：未達の約束

つい3日ほど前にエリンに召喚された、歌とダンスが趣味の高校生。
元の世界では特に特記するような境遇があったわけでもない、ごくごく普通の女子高生だったが、自身を『救世主である』と認識する電波系の人間だった。当然、周囲の人間は厨二病の妄言程度にしか捉えておらず、本人はそんな周囲を一切気にせずにいたため、学校でも家でもどこでも自然と孤立していた。

しかし、実際に勇者として雷神グランアインに喚ばれ、それまで握ったこともない剣を「元から使えた」とでも言わんばかりに振り回し、足さばきと剣を振る動作を"舞"として火の精霊の力を身に宿す彼女の姿を見れば、彼女が本当に『救世主として生まれた』事に納得せざるを得ない……かも知れない。

キャラクター名
イズミ・アメミヤ

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
エフェクトスキップ	1	10	判定直前	-	自身	自動		
効果：判定で振るダイスの数が、スキルなどによって減少していた場合、その効果を無視して正規の個数で判定する。								
アプリケイション	1	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：MPを[CL*5]点回復する								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得を行う【精神】判定に+1D								
ブロウストライカーⅠ	1	ft1	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を1増やす								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：器用基本値+3								
ブロウストライカーⅡ	1	ft1	フリー	-	効果参照	自動		
効果：武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1dする。メインプロセス終了まで持続								
エンラージリミット	1	-	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								
ブロウストライカーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：フェイトによるダメージダイス増加を、フェイト1点につき2個にする								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：行動値+2								
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：								