キャラクター名
エルムン

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**	16
サポートクラス	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	18→21
種族	フィルボル			**境遇**	正体
出自（効果）	冒険者			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	26	24	24	7	8	18	15
ボーナス	8	8	8	2	2	6	5
クラス修正	3	3	2	0	0	0	0
他修正							
能力値	11	11	10	2	2	6	5

HP	186
MP	112
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ガラドアの槍（光の槍）S1[戦士]	至近		14	0	0	0	-2	0
左手	↑[戦士のクリスタル]パッシブ。ウォーリアのスキルのコストに-1（最低1）する。								
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9			
胴部	テーゲベックの鎧				-1	9			0
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			11	0	10	0	6	12	16
スキル						5		3	
その他	誓約					1		5	5
総計(右)			11	14	8	29	6	18	21
総計(左)									
総計(両)									m
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 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	
ベルトポーチ	サーバント（翼竜）
バックパック	
MPポーション×2	
ミニポメロ	
戦士の環	
ハイHPポーション*5	
ハイMPポーション*13	
万能薬*1	
果実*4	
翼竜ノルトロピ	

現在重量：	30		
最大重量：	59	所持金： 113855	預金・借金： 0

スキル名	**SL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**制限**	**メモ**
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
バッシュ	5	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:槍	★		パッシブ				槍使用	
効果： 槍の命中判定+1D								
インビジブルアタック	★	3(2)	マイナー		自身	自動		
効果： 白兵攻撃の命中判定に+1D メインプロセス終了まで。								
ウェポンガード	★	4(3)	DR直後		自身	自動	両装備、防御中1回	
効果： 物理ダメージに-7[武器の攻撃力÷2]する。								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	ウォーリア、シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更、ダメージに+160 (CL)する。								
ブランディッシュ	2	3(2)	メジャー	至近	範囲(4体) (SLx2)	命中	両使用	
効果： ひとつのエンゲージ内の対象に白兵攻撃。クリティカル：ダイスロール増加								
リカバリー	★	3(2)	クリンナップ		自身	自動		
効果： バッドステータスひとつを回復する。								
カバーリング	★	2(1)	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動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(4)	マイナー		自身	自動		
効果： 白系攻撃のダメージに+11（筋力）。メイン持続。								
カバームーブ	3	4(3)	カバーリング		自身	自動	シーン3回 (SL回)	
効果： カバーリングと同時に使用。射程を20mに。								
スラッシュブロウ	3	3(2)	DR直前		自身	自動	シーン1回	
効果： 武器攻撃のDR直前に使用。ダメージに+6D (SLx2D)。								
ディフェンダー	5	3(2)	マイナー		自身	自動		
効果： 物理防御力に+15 (SLx3)。シーン終了まで持続。								
フルディフェンス	★	5(4)	フリー		自身	自動		
効果： ディフェンダーと同時に使用。フリーアクションで使用可能に								
セルフディフェンス	★		パッシブ		自身			
効果： 物理防御力に+5								

エルムン用ハンドアウト
コネクション：マリアンナ　関係：ダイス1発目のアレ
　キミは故郷、”麦穂の街”クランドで友人マリアンナの父親の死去を聞かされた。その遺産相続の為に”機械の街”カナンに向かうのだという。道中危険があるかもしれない。彼女のことを大切に思うキミは、その護衛をすることにした。

出自：冒険者（冒険者ガラドアを父にもつ）
境遇：正体（前世がモモンガであることを夢のお告げで知った。だからなんだ。）
目的：人探し（パパを探して三千里）→修行（立派な冒険者を目指して旅をしている）

誓約：生と死の番人
恩恵：スキル「ヨルムンガンドフォース」をSL1で取得している。
束縛：攻撃の際、シーンに登場している敵キャラクターのうち、分類が「アンデッド、妖魔、魔族」のいずれかのキャラクターを優先して対象にしなければならない。
それ以外を攻撃した場合、メインプロセス終了時に[CLx10]点のMPロスを受ける。

誓約：伝説のポメロクイーン
恩恵：ミニポメロを取得
束縛：果物を使用する際効果に-3。修正を適用しない場合、ミニポメロの効果を適用できない。

誓約：勇猛の誓い
恩恵：パッシブ。行動値と移動力に+5
束縛：エンゲージ以外のキャラクターを攻撃の対象にしてはならない。行った場合、恩恵の効果を失い、全力移動できなくなる。

キャラクター名
エルムン

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
トリックスター	★		効果参照	視界	効果参照	自動	シナリオ1回	
効果：トラップが作動した直後に使用。射程内で作動したトラップの効果を無効とする。（自分以外が作動させたものにも有効）。またこのスキルによって無効とされたトラップは作動したことになる。								
マジックディフェンダー	★		パッシブ		自身			
効果：ディフェンダーの効果を魔法防御にも適用。								
	1							
効果：								
アームズロジック：槍	★		パッシブ		自身		槍使用	
効果：槍の命中判定+1D								
ビルドアップフォース	5	5(4)	マイナー		自身	自動	シーン5回(SL回)	
効果：武器攻撃のダメージに+20　複数回使用で重複。武器攻撃のダメージロールを行うか、シーン終了まで持続。								
ストームアタック	3		パッシブ		自身			
効果：スラッシュブロウの効果に+9D (SLx3D)する。								
ストラグルクラッシュ	★	10(9)	メジャー		自身	自動	両使用	
効果：パッシュによる攻撃を2回行う。このパッシュはコストを消費せず、「対象：単体※」となる。さらに2回目のパ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回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない。								
バイオレントヒット	★		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：既に使用したボルテクスアタックの使用回数を１回増やす								
ハイパーゲイン	★		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃のダメージに+11（筋力）								
パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：戦闘不能を回復し、HPを20点にする（SLx20)。未行動だった場合、行動済みにならない。								
クロックアップフォース	★	9(8)	セットアップ		自身	自動		
効果：ビルドアップフォースを5回以下の任意の回数まで同時に使用可能。								
	1							
効果：								
コールサーバント	2	10	メジャー		自身	自動		
効果：サーバントを取得。シーン終了で失われる。								
ライドオン	1		コールサーバント		自身	自動		
効果：コールサーバントと同時に使用。騎乗状態となり、移動力に+5m (SLx5m)する。（同乗不可）　マイナーで解除を宣言するか、騎乗が解除されるか、サーバントを失うまで持続。								
マスターテイマー	1		セットアップ		自身	自動	シーンSL回	
効果：コールサーバントがセットアップで使用可能。								
サポートサーバント	1		パッシブ		自身		サーバント携帯	
効果：命中判定の達成値に+3 (SL+2)								
	1							
効果：								
ヨルムンガンドフォース	★		イニシアチブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：HPを120（CLx10)回復。								
勇猛の誓い	★		パッシブ					
効果：行動値・移動力+5								
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：筋力基本値+3								
カルチャー：エリンディル西方	★		パッシブ		自身			
効果：エリンディル西方に詳しいよ！どれくらい詳しいかというと知ってる判定に+1Dされるくらい詳しい。								
バイタリティ	★		パッシブ		自身			
効果：最大HPに+15（CL)								

キャラクター名
エルムン

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
フェイス：グランアイン	★		パッシブ		自身			
効果：攻撃のダメージに+2								
ブロウストライカーI	★		イニシアチブ		自身	自動	ウォーリア、シナリオ1回	
効果：フェイトを１点消費、既に使用したスラッシュブロウの使用回数を１増やす。								
ブロウストライカーII	★		フリー		効果参照	自動	ウォーリア	
効果：フェイトを1点消費。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。								
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：敏捷基本値+3								
ブロウストライカーIII	★		パッシブ		自身			
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、フェイト1点ごとにダイスを2個増やす。								
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：器用基本値+3								
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果：精神基本値+3								
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x2]になる。								
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：装備しているアイテムの重量制限に+5								
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動		
効果：種別：ポーションのアイテムを1個使用する。								
イミューンウェイト	★		パッシブ		自身			
効果：装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、±0に変更する。								
デストロイヤー	★		パッシブ		自身			
効果：オブジェクト破壊時ダメージ+2d								
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の精神判定に+1d								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								