キャラクター名
アレックス

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	12
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	没落
出自（効果）	一般人			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	26	20	20	8	13	8	9
ボーナス	8	6	6	2	4	2	3
クラス修正	2	2	2	0	1	1	0
他修正							
能力値	10	8	8	2	5	3	3

HP	137
MP	76
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	守護者の剣	至近	-1	11				-2	
左手	ミスリルシールド		0	0	0	9	0	-1	0
頭部	クリスタルヘルム				-1	7			
胴部	マジカルチェイン					8	5		
補助	ダイアポイントアーマー				-1	7			-1
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			8	0	8	0	3	13	15
スキル	ハイパーシールド,フィールドバトラー					3	9		
その他	戦士の環					1			
総計(右)			7	11	6	35	21	10	14 m
総計(左)			8	0					
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
ベルトポーチ	やさい*8
バックパック	キャップライト
冒険者セット	弁当（たべた）
ハイHPポーション*3	HPポーション*5
MPポーション*1	小型ハンマー
	くさび*5
ハイMPポーション*3	
ポーションホルダー	ハイHPポーション*5
ウェポンケース	ハイMPポーション*3
ランチボックス	

現在重量：	33		
最大重量：	59	所持金：	13999
		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+4d (SLd)								
アームズマスタリー：長剣	★		パッシブ		自身		長剣使用	
効果： 長剣命中判定+1D								
ピアシングストライク	3	5	DR直前		自身	自動		
効果： DR直前、その攻撃のダメージに+3D (SL D)								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定+1D								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動		
効果： 白兵攻撃のダメージに+10(+筋力) メイン終了まで持続。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲（選択）	命中		
効果： 対象に武器攻撃。攻撃の対象が2体以上ならダメージに+2 (SLx2)								
ギフト	★		効果参照		自身	自動	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。								
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	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。								
カバームーブ	3	4	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。カバーリングの射程を20mに変更する。このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
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する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+110（CLｘ１０）する。								
ディフェンダー	5	3	マイナー		自身	自動		
効果： 物理防御力に+12 (SLx3)する。シーン終了まで持続。								
レイザーシャープ	★		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージに+1D								
シールドスラム	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 白兵攻撃のダメージに+4[装備している種別：盾の重量]する。								
シールドパリー	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 回避判定の達成値+2								

4/19（予定）
■今回予告
　アレックスは“銀の”ケセドより聖剣が魔族の手により闇に染まろうとしている事を知った。シルバーランサーのギルドメンバーもまた、英雄たる資格を持つ運命に導かれし者なのだと言う。
　ギルドにその話を持ち帰ったキミ。ケセドへの挑戦を共に受けるかはメンバー次第だ。一度、全員で一緒に何か依頼を受けるのも手だろう。
　そんな中、メンバーと共に挑んだティンダージェルのダンジョンにて。キミは運命の出会いを果たす。そう、その罠の名は――。
アリアンロッド２Ｅ「ダンジョン転送トラップ」
　冒険の舞台がキミを待つ！

PC１用ハンドアウト
コネクション：ダンジョン　関係：罠だね
　キミはダンジョンに転移してしまった……脱出しろ！

2d+7+1d+2 命中＋マスタリー+ルーラー
2d+6+2+2+1d バタフライ、シールドパリー、マジカルチェイン
2d+11+1d+4 物理　通常攻撃＋レイザー＋スラム

---バッシュ---
2d+11+1d+4+5d 物理 バッシュ＋レイザー＋スラム
2d+11+1d+4+5d+8 物理 バッシュ＋レイザー＋スラム＋スマッシュ
2d+11+1d+4+5d+3d 物理 バッシュ＋レイザー＋スラム＋ピアシング
2d+11+1d+4+5d+8+3d 物理 バッシュ＋レイザー＋スラム＋スマッシュ+ピアシング

キャラクター名
アレックス

プレイヤー名

所持品			
戦士の環			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リカバリー	★	3	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。							
マジックディフェンダー	★		パッシブ		自身			
効果：	ディフェンダーで魔法防御力も上がる。							
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+2（SL+1）							
アラウンドカバー	2	4	カバーリング		自身	自動	シナリオ2回(SL回)	
効果	:カバーリングと同時に使用する。同じエンゲージにイル任意の複数のキャラクターにカバーを行う。カバーされたキャラクターはダメージを受けることなく、あなたがカバーによって受けるダメージは一人分のダメージでよい。あなたも対象になっていた場合最終的なHPダメージを2倍にして受ける。							
ハイパーシールド	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果：	魔法防御力に+9（+あなたが装備している種別：盾の物理防御力）							
インバルネラブル	★		DR直後		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	あなたが受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0にする。							
ファイナルガード	★		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	既に使用したインバルネラブルの使用回数を1増やす。							
マイティスラッシュ	1		パッシブ		自身		盾装備	
効果：	白兵攻撃の命中判定に+2 ダメージに+3（SLx3)する。							
フィールドバトラー	1		パッシブ		自身		効果参照	
効果：	騎乗状態でないときに有効。命中判定の達成値と物理防御力に+3（SL+2)する。							
フロンタルアサルト	★		効果参照		自身	自動	シーン1回	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+26(筋力基本値）する。							
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のでそれ系の知力判定に+1D							
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	罠探知判定+1D							
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	携帯品重量制限が[筋力基本値x2]になる。							
エリアサーチ	★		パッシブ		自身			
効果：	警戒行動ができるようになる。聞き耳判定失敗しても気付かれなくなる。							
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果：	危険感知判定+1d							
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	装備重量制限+5							
ファーストエイド	★		メジャー	至近	単体	器用		
効果	:対象が戦闘不能の時有効。難易度10の器用判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを 1 にする。対象は行動済みとなる。							
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷基本値+3							
ストロングアームI	★		判定の直前		自身	自動	ラウンド1回	
効果：	トラップ解除の判定、または判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する。							
ストロングアームII	★		パッシブ		自身			
効果	:ストロングアームIの効果を「判定に直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する。」に変更する。							
ストロングアームIII	★		イニシアチブ	シーン	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消費。対象を退場させる。							

キャラクター名
アレックス

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
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	罠解除判定+1d							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								