キャラクター名
エリス・アーデルハイト・ヴェイン　2学年目

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**	15
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	エクセレント	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヒューリン			**境遇**	没落
出自（効果）	英雄			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	10	24	8	24	8	6
ボーナス	11	3	8	2	8	2	2
クラス修正	2	3	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	13	6	10	2	8	3	2

HP	183
MP	97
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	ヴェイン卿の呪われし剣（サクセション）	至近	-3	26					
左手									
頭部	ムガーモリの頭巾					5	2		
胴部	ライディングジャケット				1	7			-1
補助	ムガ＝モリの手袋					3			
装身具	ムガ＝モリの爪								
能力値			6	0	10	0	3	18	18
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：ガラン/アイン、コンバーストスプレス、リムブースト・リフレクス、騎士の武器飾り、戦士の環		2d	7		1		4	
その他	ハイボルテージ、ハイパーゲイン			16					
総計(右)			3	49					
総計(左)			6	23	11	16	5	22	17
総計(両)									m
ダイス数			4 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	8			8	＋ 2 d
トラップ解除	6			6	＋ 2 d
危険感知	8			8	＋ 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、バックパック	野菜*10
小道具入れ	戦王の武器飾り
Lロープ、ランタン、火打石	リムブースト・リフレクス
ポーションホルダー	飛翔符*4
LハイMPポーション＊5	ハイMPポーション＊5
ランチボックス	ハイHPポーション＊3
L野菜*5	
野営道具	調整用
リアムjr　（嵐竜）	
ムガ＝モリの角笛	
戦士の環	

現在重量：　28		
最大重量：　40	所持金：　27645	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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
バッシュ	1	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]								
ディーバ：エルダ	1		パッシブ		自身			
効果：所持しているスキルのコストを－１する。ただし、フェイトが5→４点になる（コストは計算済みです））								
バーサーク	1	2	マイナー	自身	自身	自動成功		
効果：武器攻撃ダメージ+【SL＊３】リアクション判定-1D								
ボルテクスアタック	1		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								
インヴィジブルアタック	1	2	マイナー		自身	自動成功		
効果：白兵攻撃の命中判定+1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アームズマスタリー：両手剣	1		パッシブ		自身		両手剣	
効果：武器を使用した命中判定＋１ｄする								
スマッシュ	1	4	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。メインプロセス終了まで								
リカバリー	1	2	クリンナップ		自身	自動成功		
効果：バッドステータス１つを回復する								
エンカレッジ	1	5	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン	
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プロセスにメインプロセスを行う（メインプロセス終了後に行動済となる）								
アプリケイション	1		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：MPを「CL*5 」点回復する								
ブラッディフィート	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：攻撃の命中判定に＋１D。メインプロセス終了まで								
ミラーアタック（魔術光）	1		判定の直後		自身	自動成功		
効果 :命中判定で命中判定の直後に使用する。フェイト3点消費。命中判定のダイスのうち、1個の出目を6に変更するした場合、ダメージ＋「SL+1」ｄする								
ソウルヒート	1	2	バーサーク		自身	自動成功		
効果：あなたは「狂戦士化（SL＋１）」を受ける								
フリンジスイング	1		パッシブ		自身			
効果：「狂戦士化」を受けている時に有効。白兵攻撃の命中判定に＋１ｄする。								

コンセプト　ダイスを一杯振ってクリティカルを目指す。もしクリティカルしなくても、一個でも6が出ていたら<ミラーアタック>で無理やりクリティカルにする。フェイト消費は<ソウルコンバート>でMPで代わりに支払う。その分燃費が悪くなるので、MP回復手段<アプリケイション><メンタルトリートメント２>ポーションを用いる
また、切り札として、<ボルテクスアタック>以外にも<ドゥームブレイク>も使用可能。<ドゥームブレイク>は単体＊ではない。
無理やり、<ブレイブソウル>で動けるようにもしてある（使うとHP０になって戦闘不能になるので、セカンドライフで復活する）
回避と防御は…
あとは<ドラゴングロウ>で範囲攻撃できるようになった。ただし<ストラグルクラッシュ>をすると単体＊になるので、範囲攻撃する場合は<バッシュ>または通常攻撃する。

1　ウォーリア　エクセレントウォーリア
　アームズマスタリー　バーサーク　ボルテクスアタック　シャインブレイバー２
2　シャインブレイバー３　オーソリティ：アエマ　ブレイブソウル１
3　シャインブレイバー４　インビジブルアタック　リカバリー
4　シャインブレイバー５　ドゥームブレイク１　バッシュ
5　ニンジャ転職　ブラッディフィート　ミラーアタック
6　バーサーカー転職　ソウルヒート　フリンジスイング
7　ダンサー転職　エンカレッジ　アプリケイション
8　カンナギ転職　セイクリッドダンス１　チェネリング１
9　プリーチャー転職　メンタルトリートメント１　ソウルコンバート
10　ウォーロード転職　イミュニティ：スリップ　メンタルトリートメント２
11　アームズロジック両手剣　オーバードライブ　ドラゴングロウ
12　ストラグルクラッシュ　バイオレントヒット　スマッシュ

キャラクター名

エリス・アーデルハイト・ヴェイン　2学年目

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名

エリス・アーデルハイト・ヴェイン　2学年目

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
トレーニング筋力	1							
効果：筋力基本値＋３する								
バイタリティ	1							
効果：【最大HP】＋CLする（インテンションと同時に習得できない）								
ゴッデスブレス	1							
効果：武器攻撃のダメージ＋２								
ホーム：ベルリール	1							
効果：筋力基本値、敏捷基本値、感知基本値に＋１								
フェイス：グランアイン	1							
効果：攻撃のダメージ＋２								
オンスロート	1	7	メジャー	0sq	十字（選択）	命中判定	ﾜﾝｵｰﾛｰﾄﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：白兵攻撃を行う								
ホムンクルス	1		セットアップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：フェイトの使用上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとにMPをCL点回復する								
セカンドライフ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：あなたの「HP」が０になり、戦闘不能になるスキルを使用した直後に使用する。フェイトを１点消費。あなたの戦闘不能を回復し、「HP」を１点にする。なお、あなたは行動済みとなる								
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動成功	シーン１回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを１個使用する								
フィッシング	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。「MP」を「２ｄ＋（CL＊２）」点回復する。GMに使えるか聞く								
バトルマニア	1		パッシブ		自身			
効果：クライマックスフェイズの時に有効。あなたが行なうエンゲージしているキャラクターへの攻撃命中判定の達成値＋２。リアクションの判定の達成値－１する								
サクセション	1							
効果：武器の攻撃力＋１								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								