- プレイヤー名・ メティスタ

メインクラス	エレメンタリスト	Lv.1:		レベル	24
サポートクラス	ドルイド	Lv.1:	エクセレント	性別	鉱物
称号クラス				年齢	?
種族	エクスマキナ			境遇	天啓
出自 試作型				目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	13	11	37	11	34	10
ボーナス	13	4	3	12	3	11	3
クラス修正	1	1	0	4	1	1	0
他修正				1			
能力値	14	5	3	17	4	12	3

HP	209
MP	251
フェイト	25

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ヘキサロッド		-1	14				-2	
左手									
頭部	守護の輪[S1:知力]					5	5		
胴部	大地の緑衣					27	21		
補助	クラダーリング					21	21		-2
装身具	女神のネックレス						4		
	能力値		5	0	3	0	12	7	19
スキル	ハンターアーツ リンメルコーティング マシンアーマー リムブースト・メタル 錬金竜					23	17		20
その他									
	総計(右)		4	14					
総計(左)			5	0	3	76	80	5	37
総計(両)			4	14					m
	ダイス数			2 d	2 d				

	能力值	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	5			5	+	2	d
危険感知	4			4	+	2	d
エネミー識別	17			17	+	2	d
アイテム鑑定	17			17	+	2	d
魔術判定	17			17	+	2	d
呪歌判定					+		d
錬金術判定					+		d

所持	品
異次元バック	ポーションホルダー
ベルトポーチ	→EXMPポーション*5
ドロップポーチ	ハイMPポーション*10
	万能薬*10
森林冒険セット	魔導酒*5
	強心丹*5
小道具入れ	
→虹の輝き	グライダー
→契約の宝石[地]	グライダー
→リムブースト・メタル	

現在重量: 45

90 519195 預金・借金: 最大重量: 所持金:

所护	寺品
異次元バック	ポーションホルダー
ベルトポーチ	→EXMPポーション*5
ドロップポーチ	ハイMPポーション*10
	万能薬*10
森林冒険セット	魔導酒*5
	強心丹*5
小道具入れ	
→虹の輝き	グライダー
→契約の宝石[地]	グライダー
→リムブースト・メタル	

				ı			I	
スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ランパート	*	_	パッシヴ	-	自身	_		
効果:		+ ++	ラクター作成時	に追加で	《カバーリ	ング》を取	(得する	
マジシャンズマイト	4	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:			魔法攻撃	のダメーシ)(こ+[SLd]する。		
コンセントレーション	*	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:				魔術判別	包+1d			
アースバレット	*	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果:	魔術<	地>。2d-	+5の<地>魔法	- - - 与ダメ。-	ラダメ時[フ	スリップ]。	Crt時ダー	イス増加
ファイアボルト	*		メジャー		単体	魔術判定		
効果:								
アースブレイカー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:			<地>属性	生魔法攻撃	与ダメ+[5	SL×4]		
リゼントメント	*	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:			法攻撃を対象	: 単体※(し与ダメ	+[CL×10]	
	\Diamond							
効果:								
ダークネスロード	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果:	フ	ェイト1点	使用。【物理图	防御】【魔	法防御】〕	攻撃のダメ	ージに[SL	×2]
ワールドステイシス	*	-	効果参照	20m	範囲(選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果: フェ	イト1	点使用。な	ダメージ軽減を	行う。DR	直後に使用	そのダン	メージに[C	L×5]する。
オルタネーション	1	6	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果:判定の直後に使用。命中で振っ	たダイス	てのうち、21	個以上の任意の数	のダイスを打	振り直す。そ		目のダイス	が2個以上になればクリティカルとなる。
	\Diamond							
効果:								
ソウルコンバート	*	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果:「効果」に「フェイトをn点消費」とあるスキルと同	・ 同時使用。フ	· リェイト1点につき	【MP】10点を消費することに	こよってフェイトの	代わりにできる。こ	.の時、必ず消費す <i>る</i>	フェイト全てを【M	IP】で代用すること。「分類:ロール」のスキルには使用できない
	\Diamond							
効果:			•					
ハンターアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	_	-	

魔族の力を封じ込めた試作型コアユニットとして作られた(出自:試作型)

しかし、長らく放置され周囲に自分を狙う魔物が出てきたため自立稼働…魔物を払ったり小動物を

護ったりしているうちにドルイド扱いされ、女神の神託と加護を受ける(境遇:天啓)

元とは違うものの、新しい運命に導かれて1個の鉱物は動き出すのだった(目的:運命)

女神の寵愛受けた系鉱物(紫水晶)、どうやって装備してるとかは考えてはいけない。

■今回予告

アースラン大陸。現在も邪神との戦いが続く地であり、女神グローヴィスに見初められた人間たちは、同じように邪神に見初められた者たちとの戦いの日々に 明け暮れていた。

効果:「装備部位:片」の武器を一つ装備し、他に武器も盾も装備してない時、攻撃のダメージと【物理防御】に[SL×2]【魔法防御】にSLする。

エルカラドルより発つ勇者たち。 世界を分かつ溝、グレプルにて、今日もまた、戦いの日がやって来た。

アリアンロッド2E「女神の剣」

邪悪なる者を浄化せよ。

キャラクターレベル:10~

ギルドレベル : 引継ぎ

サプリメント : 改訂以降フル使用可

成長点 : 550点 所持金 : 30,000G セッション時間 : 4時間

メティスタ	
∏ キャラクター	名

所持品								
錬金竜								
		_						

スキル名	_		タイミング		対象	判定	制限	メモ
マスターアーツ	*	_	パッシブ	-	自身	_	_	
効果:ドルイドのスキルの「効果	₹」(こ	書いてある	「分類:妖魔	・魔族・魔	獣」の制限	限をなくし	あらゆるタ	}類のエネミーに適用可能となる。
ホーリーストーム	*	-	ムーヴ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:《ハンターアーツ》の効果を受	けてる	時に使用可能	も。あたなの行う	_ 攻撃を「対タ	。 象:場面(選	択)」「射程:	: 視界」に変	・ を更する、メインプロセス終了まで持続
	\Diamond							
		1			1	I		1
クエイク	*	12	メジャー	20m	単体	魔術	_	
			· 20の<地>魔法			1001110	L Crt時ダ	<u> </u>
インフェルノ	*		メジャー			魔術		
フラエルフ 効果:			\\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\			ניוין פולו		I.
マスターマジック	5		パッシブ		自身		_	
					ня :+[SL×!	 	_	
効果:							·.±11+15	1
チャージマジック	*		クリンナップ			自動成功	l	
効果:			使用した《リヤ				唱やす	T
フレイムクラック	1	18	メジャー			魔術	_	
効果: 対象に	魔法項	女撃。ダメ	ージ[(SL+1)D	+50]の地	/火属性魔》	法ダメージ	。ダメー	ジでスリップ。
	\Diamond							
効果:								
カバーリング	*	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回]
効果: 対象にカバー	を行う	。行動済	でもカバーを行	うことがて	でき、未行	動時にカバ	i ーしても	行動済みにならない。
リンメルコーティング	*	-	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:		'	【物理[防御】【魔	[法防御】(iz+5	I.	
	\Diamond							
						1		
チェンジ:スケイル	4	3	マイナー	_	白身	自動成功	_	
<u></u> 効果:					」 <u>ロジ</u> 去防御】に			
グレートスケイル	5	8	リアクション			自動成功	_	
								<u> </u> する。なお攻撃はあなたに自動命中する
ドラゴンチェンジ	***		セットアップ			自動成功		
	_ ′ `					J-1-1011111		 zットアップで使えるようになる。
		1						
イモータルブラッド	*		戦闘不能			自動成功		1
			闘不能を回復し					
ドラゴンソウル	5	8	判定の直前	l		目虭及切	ソーン[5L+1	
効果:			0 - "	その判定		T		T
エンシェントソウル	*		パッシブ			_	-	
効果:		《ドラ	ゴンソウル》の	ウ効果を「	その判定は	[+2d] [変える。	
	$ \diamond $							
効果:								
精霊乱舞	*	_	効果参照	_	自身	自動成功	_	
効果:(フレイムクラック) (フロストプリズム) (ルインストーム	と同時に使	用。Ft3消費。そのスキ	ルを「対象:場面(選択)」「射	程:視界」に変更し、ダ	/メージに+[CL×5]する	5。同時に使用したスキル	は、スキル、アイテム	- による「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる」という効果を受け
精霊王招来	*	_	マイナー	_	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: ダメ	ージ増	加を行う。	魔法攻撃のダ	メージに+	- ト[最大HP]	-]する。そℓ	文撃は単	体※となる。
異才:ソーサラー	*							
					1	1		

		┌ プレイヤー名 ──	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定 制限		メモ
メティスタ			→ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動成功シナリオタ	LO	
			効果: 「タ	イミン	グ:メジャ	ーアクション	」の魔術を	2つ使用で	する、同じものでも	違うものでも可	
	所持品			\Diamond							
			効果:								
			運命変換	*							
			効果:		ライフパ	スの[運命]に準	じたRPを	行いFt1点	回復。シナリオ1	□.	
			シックスセンス	*	_	パッシブ	-	自身			
			効果:		奇襲攻撃	を受けた時、	- 判定に-1D	されること	となく判定を行える	5.	
			トレーニング:筋力	*	_	パッシブ	_	自身			
			効果:		1	'	【筋力基本	値】に+3			
			バイタリティ	*	_	パッシブ	-	自身			
			効果:		•		【最大HP】	(z+CL			
			ゴッデスブレス(魔)	*	_	パッシブ	-	自身	自動成功 -		
			効果:				_ k攻撃のダ.			_	
			バトルメイジI	*	_	戦闘前	-	自身	自動成功 -		
			バトルメイジ I 効果:		フェイト	· Ⅰ点使用。【物		【魔法防御	1】に+3。シーン	継続	
			バトルメイジⅡ	*	_	《バトルメイジⅠ》	-	自身	自動成功 -		
			効果:《バトルメイジ!》と同時に	 使用、フ	・ ェイト I 点〉	」 当費。《バトルメ	イジI》の対	効果を【物理	型防御】【魔法防御】(こ+3、攻撃のダメー	 ·ジに+1Dに変更する
			バトルメイジⅢ	*	_	DR直後	_	自身	自動成功 -		
			バトルメイジⅢ 効果:		フェイト	· I 点使用。DF	R直後に使用	ー 目、そのダ	メージに-10する	5.	
			アニマルエンパシー	*	_	パッシブ	_	自身			
			効果: 「分類	類:動物	加、魔獣」	・ のエネミーと意	意思の疎通	ができる。	どの程度まででき	るかはGM次第。	
			マシンアーマー	*	_	パッシブ	-	自身			
			効果:			【物理防御	1】(こ+2	【魔法防御	即】(こ+1		
			マシンリム	*	_	パッシブ	-	自身			
			効果:						基本値】に+1		
			フェイス:アインソフ	*	-						
			効果:		•	【最大	HP】と【i	最大MP】	lz+2		
			トレーニング:精神	*	-	パッシブ	-	自身			
			効果:				【精神基本的	値】に+3		·	
			トレーニング:知力	*	-	パッシブ	-	自身	-		
			効果:				【知力基本的	値】に+3			
			トレーニング:敏捷	*							
			効果:								
			トレーニング:感知	*							
			効果:								
			ベアアップ	*	-	パッシブ	-	自身			
			効果:			スキルに対	して行う	【精神】判	J定に+1d	·	
			トレーニング:幸運	*							
			効果:					•			
			トレーニング:器用	*							
			効果:								
			クリアバスケット	*	7	メジャー	-	自身	魔術 -		
			効果:		撈	帯品の重量に・	+【知力基				

=キャラクター名		──」 プレイヤー名 ──	⇒」 □ プレイヤー名		SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
メティスタ				スキル名 エンラージリミット	*	-	タイミング パッシブ	-	自身	-	-	
				効果:		抄	長帯品の重量制!	限が[【筋	力基本値】	×2]になる	5.	
所持品												
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:				I			1	
				効果:							T	
				効果:			T				ı	
				効果:								
				#LED :								
				効果:	1	T	I			I	T	
				効果:	1	1	I					
				*B.								
				効果:	_		I					
				* B .								
				効果:		Г	T				T	
				+ m .								
				効果:	_	1						
				効果:								