キャラクター名: ジャネット・ベルウッド

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**	20
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	放浪
出自（効果）	狩人			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	16	31	31	10	26	10	7
ボーナス	5	10	10	3	8	3	2
クラス修正	2	2	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	7	12	11	4	9	4	2

HP	216
MP	129
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	無銘の剣	至近	-1	26				1	
左手	ワンオブサウザンド	至近	-1	20				-1	
頭部	ラウールの兜				0	3			
胴部	ダイアアーマー				0	15			0
補助	エルダナバックラー		0	0	3	7	2	0	0
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			12	0	11	0	4	20	12
スキル			16	40	7				
その他									
総計(右)			27	66	21	25	10	20	12 m
総計(左)			27	60					
総計(両)			26	86					
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9	1	2	12	+ 3 d
トラップ解除	12	1	2	15	+ 3 d
危険感知	9	1	2	12	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ウィンドレイブン	
異次元バック	
ポーションホルダー	
EXHPポーション×2	
EXMPポーション×2	

現在重量： 4		
最大重量： 32	所持金： 2550	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**
イモータリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《トリビアリスト》を取得する							
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+[SLd]							
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果：	長剣を使用した命中に＋１□する。							
ウェポンルーラー	5	-	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)する。							
ドッジムーブ	5	-	パッシブ	-	自身	-	非盾装備	
効果：	回避判定の達成値に＋[SL＋２]する。							
スペシャライズ：長剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果：	長剣を使用した武器攻撃の命中判定の達成値に＋SL、ダメージに＋SLする。							
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	武器攻撃のダメージに＋[SL×３]して、リアクションの判定を-１□する。							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	回避判定に＋１□する。							
ボルテクスアタック	★	-	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。							
クールランニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	バーサークのリアクションの判定に－１□する効果を受けない。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	-	範囲(選択)	命中	-	
効果：	対象に武器攻撃を行う。その対象が２体以上の場合、ダメージに＋[SL×２]する。							
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージ+[SL×4]する。							
ファイティンググロウ	4	-	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]する。							
クロススラッシュ	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を２回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体＊」となる。同じ対象に２回攻撃しても、別々の対象を１回づつ攻撃してもよい。								
ツインウェポン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を「右手」「左手」にそれぞれ装備している時に有効。その武器の「命中修正」「行動修正」を合計そ、「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。「種別」は両方を備え、「攻撃力」「射程」はどちらを使用してもよい。ふたつの武器の「効果」はすべて有効。使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								

エルダナーンの剣士ベルウッド。
狩人の家に生まれた彼女は父親から、狩人の技術を教わり育った。
教わった狩人の業を使い、自分も狩人として生きていくのだろうとおぼろげに思って日々を暮していた。
そんな日々のある日、父親の友人が訪ねてきた、父親の友人たちは冒険者だった。
それから時々、冒険者の友人たちはやってきては、自慢の冒険譚を土産話に語ってくれた。
父親の膝の上に乗り、同じ椅子に座り、彼らの土産話を聞いているうちに、村の外の世界への興味が沸いてしかたなかった。
そして成人と同時に冒険者になって村を出た。
父の友人たちが見て語ったものがその目に見たい、彼らの見たことないものが見たい、味わいたい、その一心で。
幸いにも自分の一生は遥かに長い、最後の時まで世界の隅々を見て味わい尽くそう。
お祝いにもらった、この一振りの剣と共に。

【伝承武器：長剣】無銘の剣
【継承】＝【オーダーメイド】武器・盾の場合、「行動修正」+2。
【伝承】＝【魔性の美】敵にダメージを与えた場合、[放心]を与える。特徴追加。
【特徴】＝【匠の一品(任意)】鍛冶師が丹念に仕上げた、類まれな一品、微細なズレもないその出来は、見るものを感嘆させる。

背景①「アリアンロッドの加護を受けし者」
あなたはノータンディ外部からやってきた旅人である。エリン世界において、殊アリアンロッド精霊王からの寵愛を受けた者として、世界の端に潜む邪悪を打ち倒す。それが今、あなたに課せられた使命である。
ノータンディ外部出身や、エリンディルに強く関わっているPCに推奨の背景です。この背景を選んだPCは、次のスキルを取得します。
《加護を受けし者》[Free/自動/自身/-/-]　条件：ｼﾅﾘｵ1回　あなたのﾌｪｲﾄを2点回復する。

キャラクター名
ジャネット・ベルウッド

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
アームズロジック：長剣	★	–	パッシブ	–	自身	–	長剣使用	
効果：	長剣を使用した命中に＋１▯する。							
ディフェンスライン	★	15	リアクション	視界	単体	命中	双装備	
効果：	対象が行った武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。							
オーバードライブ	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中に＋１▯する」を追加する。							
フェイバリットウェポン：長剣	5	–	パッシブ	–	自身	–	長剣使用	
効果：	長剣を使用した武器攻撃のダメージに＋[SL×３]する。							
フェイバリットマニューバ	3	6	DRの直前	–	自身	自動成功	長剣使用、シーンSL回	
効果：	《フェイバリットウェポン》で選択した「種別」の武器を使用したダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに＋[使用した武器の(レベル)する。]							
スィフトウェポン	★	4	セットアップ	–	自身	自動成功	–	
効果：	《エンチャントウェポン：〇》を同時に使用する。この効果により《エンチャントウェポン：〇》がセットアッププロセスで使用可能となる。							
フェイバリットブレイク	2	–	マイナー	–	自身	自動成功	長剣使用、シーンSL回	
効果：	《フェイバリットウェポン》で選択した種別の武器を使用した武器攻撃のダメージに＋３０する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
エンチャントウェポン：火	★	5	メジャー	20ｍ	単体	魔術	–	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージを、火属性の魔法ダメージに変更する。クリティカル：コスト0							
エンチャントウェポン：風	★	5	メジャー	20ｍ	単体	魔術	–	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージを、風属性の魔法ダメージに変更する。クリティカル：コスト0							
エンチャントウェポン：水	★	5	メジャー	20ｍ	単体	魔術	–	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージを、水属性の魔法ダメージに変更する。クリティカル：コスト0							
エンチャントウェポン：地	★	5	メジャー	20ｍ	単体	魔術	–	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージを、地属性の魔法ダメージに変更する。クリティカル：コスト0							
フェザーステップ	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	装備している防具の「回避修正」が０未満の時に有効。その防具の「回避修正」を±0に変更する。この効果は装備している防具すべてに適用すること。							
トラッキング	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	残された足跡、痕跡を元に追跡するための【感知】判定に＋１▯する。							
アスレチック	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	登攀や跳躍を行う【筋力】判定+1D。							
トレーニング：筋力	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	【筋力基本値】に＋３する。							
トレーニング：器用	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	【器用基本値】に＋３する。							
トレーニング：敏捷	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	【敏捷基本値】に＋３する。							
トレーニング：感知	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	【感知基本値】に＋３する。							
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、「移動修正±0」に変更する。							
エンラージミリット	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	携帯品重量制限が【基本筋力】×2になる							
アンチトラップ	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：	トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定に＋１する。さらに、あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に＋２する。							

キャラクター名
ジャネット・ベルウッド

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：トラップ解除の判定に＋１[illegible]する。								
サーチリスク	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：危険感知の判定に+1Dする。								
リサーチ	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：【感知】判定で行う情報収集の判定に＋１[illegible]する。								
ハンティング	★	－	パッシブ	－	自身	－	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復を行う。【HP】を[２D+(CL×２)]点回復する。								
ヒストリー	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：さまざまな国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に＋１[illegible]する。								
ファインドトラップ	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：トラップ探知の判定に＋１[illegible]する。								
シックスセンス	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：奇襲攻撃攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
オピニオン	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。								
インサイト	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。嘘をついている理由や隠している内容までは分からない。								
ウォータースイム	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：遊泳状態のペナルティを受けないための【筋力】判定に+1Dする。								
バイタリティ	★	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：【最大HP】に＋CLする。《インテンション》と同時に取得できない。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								