キャラクター名
エレノア・オールボン

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヒューリン			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	前科者			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	46	24	12	12	12	47	36
ボーナス	15	8	4	4	4	15	12
クラス修正	1	1	0	0	1	3	2
他修正				1	1	9	1
能力値	16	9	4	5	6	27	15

HP	373
MP	319
フェイト	51

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1神竜棍	至近	-1	20	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	S1知恵の宝冠					5	1		
胴部	S1鍛錬の胴着				-3	7			
補助	戦槌の手袋					7			
装身具	聖戦の紋章								
能力値			9	0	4	0	27	10	21
スキル	《アームズマスタリー：両》《トゥーハンドグリップ》《コンバットマスタリー》《ブッチデスブレス》《サクセション》《イニシューソウェイト》		2	2					
その他	《GH：マンション》《大騎竜》			20					20
総計(右)			10	42	1	19	28	8	41 m
総計(左)			11	22					
総計(両)									
ダイス数			3 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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1神竜棍	異次元バッグ
┗幸運のクリスタル	小道具入れ
S1知恵の宝冠	┗祝福の花
┗対抗：スリップのクリスタル	┗狂戦士の鎖
S1鍛錬の胴着	┗聖戦の誓い
┗精神のクリスタル	┗炎熱の砥石
	┗流水の砥石
大騎竜	ランチボックス
冒険者セット	┗団子
キャップライト	┗団子
ベルトポーチ	┗団子

現在重量：	109		
最大重量：	129	所持金： 5344	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
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 作成時にフェイトに+1する。								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果 :対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージに-[(SL)D]する。同じタイミングで複数の《プロテクション》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
ソウルヒート	3	3	《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。								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 《ヒール》を同時に使用する。この効果により、《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能となる。								
トゥーハンドグリップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	斧・打撃・槍	
効果： 「装備部位：片手」の武器を「装備部位：両手」に変更し、「攻撃力」に+2する。								
アームズマスタリー：両	★	-	パッシブ	-	自身	-	両	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
フリンジスイング	★	-	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。								
ブルータルストライク	★	-	効果参照	-	自身	-	両・シーン1回	
効果 :[狂戦士化]を受けている時に使用可能。白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージロールでは【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
ハンマーストライク	5	3	メジャー	武器	単体	命中	打撃	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	アフライト・シナリオ1回	
効果： 対象がダメージを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に変更する。								
コンバットマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している武器を使用した命中判定の達成値に+2する。								
スイッチバック	3	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《バーサーク》の効果中に使用可能。白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
ホーリーヒット	★	12	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：《ハンマーストライク》による白兵攻撃を2回行う。この《ハンマーストライク》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回ずつ攻撃してもよい。								

ギルドシート：https://charasheet.vampire-blood.net/3675582

・誓約
忠誠の誓い
【恩恵】パッシブ。武器の「種別」をひとつ選択する。選択した「種別」の武器を装備している時に有効。あなたが行う攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+3Dする。
【束縛】恩恵で選択した「種別」の武器以外を装備してはならない。束縛に反した場合、あなたが行う攻撃の命中判定に-1Dする。

　どこにでもいる孤児のはずだが、日々襲い掛かってくる野党紛いの刺客から逃げのびてきた過去を持つ。
　過去を思い返してみても思い当たる節は無いが、ある時を境に全く記憶が無いことに気付く。恐らく無くなった記憶にヒントがあると考えている。
　劣悪な環境の中で体得した我流体術と運命に愛されたと言える幸運を持って今日まで生き延びてきた。
アウトロー街道まっしぐらだったためスれた性格でガラも悪い。
　現在神殿に務めているのは刺客がここを避けていることと、食いっとぱぐれがないからという身もふたもない理由で信仰心の欠片もないのだが、なぜか神聖魔術を授かっており過去の経験から治癒術を中心に取得している。神聖魔術が使える事に関してはもらえる物はもらっておくの精神で特に深く考えていない。
　なお、神殿に務めていても素行が良くなっているわけではないのでいろいろご察し。

　エリンディルアドベンチャー最終話「地下神殿の決戦」にてコークアンとの決戦の中で死亡。

他PC呼び方一覧
ぷいうす→毛玉
ヒルデガルド→ヒルデ
アルトリア→眼帯

キャラクター名
エレノア・オールボン

プレイヤー名

所持品			
┗団子			
┗団子			
ポーションホルダー			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗蘇生薬			
┗蘇生薬			
┗蘇生薬			
クーラーボックス			
┗グレートMPポーション			
┗グレートMPポーション			
┗グレートMPポーション			
┗グレートMPポーション			
ウェポンケース			
┗			
ドロップポーチ			
幸運のストラップ			
アクアビット×100			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オース	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。ラウンド持続。								
インペレイティブ	★	12	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果： 「タイミング：セットアップ」のスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
シャインストライク	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+【精神】する。ラウンド持続。								
ワイドプロテクション	★	4	《プロテクション》	-	自身	自動成功	-	
効果： 《プロテクション》と同時に使用する。その《プロテクション》の「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」に変更する。								
フィールドプロテクション	★	-	《プロテクション》	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《プロテクション》と同時に使用する。その《プロテクション》の「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。								
ブルヒット	★	8	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用した武器ひとつの重量]する。メインプロセス持続。								
パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+【精神基本値】する。								
ホーリーウェポン	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象にダメージ増加を行う。対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。								
ホーリーアタック	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》を同時に使用する。この効果により、《ホーリーウェポン》《ホーリーワード》がセットアップで使用可能となる。ただし、この《ホーリーウェポン》《ホーリーワード》は「対象：自身」となる。								
ギフト	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	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。								
エソテリカ：パラディン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択したクラスのスキルのコストを-2(最低1)する。								
アンキャップルーン	5	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：「分類：魔術」と同時に使用する。その「分類：魔術」のSLに+1する。この効果で、SLが「SL上限」を超えてもよい。ただし、使用回数がSLにより決定する場合、使用回数が増えることはない。								
アビリティルーン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： プリプレイに能力からひとつ選択せよ。選択した能力値に+2する。								
フォーチュンルーン	3	15	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。「分類：魔術」を同時に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+【幸運】する。								
ハイパニッシャー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《パニッシャー》の効果に+10する。								
キュアルーン	★	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： HP回復を行う「分類：魔術」と同時に使用する。その対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。								
アンリミテッドルーン	3	10	《アンキャップルーン》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 《アンキャップルーン》と同時に使用する。その《アンキャップルーン》を使用したスキルのSLにさらに+1する。								
守護結界	3	10	DR直後	30m	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にダメージ軽減を行う。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[5D+(SL×10)]する。同じタイミングで複数の《守護結界》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
神域の守護	★	10	《守護結界》	-	自身	自動成功	-	
効果： 《守護結界》と同時に使用する。《守護結界》を「対象：範囲(選択)」に変更し、効果に+2Dする。								
信仰の盾	★	-	DR直後	視界	場面(選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象がダメージを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に変更する。								
聖なる契約	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： アコライト、パラディン、プリーストのスキルに有効。ダメージ増加を行うスキルの効果に+10する。								
慈愛の御手	★	-	DR直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象がダメージを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に変更する。								

キャラクター名

エレノア・オールボン

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
神器招来	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果 :Ft3点消費。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+【精神】する。その攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてダメージを算出する。メインプロセス持続。								
天上の鐘	★	-	メジャー	視界	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象がすでに使用した使用回数に制限があるパワーひとつの使用回数を1増やす。ただし、このパワーで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ~回」のパワーのみである。このパワーはあなたを対象に選択できない。								
異才：プリースト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得、あるいはSLを上げる際にプリーストのスキルからひとつ選択せよ。選択したプリーストのスキルをSL1で取得するか、選択したプリーストのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる(もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない)。								
ディバインフォース	★	20	DR直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象にダメージ増加を行う。対象が行う攻撃の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+[CL×5]する。このスキルはあなたを対象にできない。また、対象はこの効果を拒否できる。								
トリートフォース	★	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
信仰の泉	★	20	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果 :効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行う「分類：魔術」のスキルの効果に+【精神】する。ラウンド持続。								
迷いなき決断	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果：《インペレイティブ》と「タイミング：セットアッププロセス」のパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
守護の祈り	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :ダイスを振って効果を求めるダメージ軽減を行うスキル、パワーと同時に使用する。効果を求める際にフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、その効果にさらに+2Dする。つまり使用したフェイト1点につき、効果が+3Dされるようになる。								
ビジランテ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：隠密状態の相手を発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
セイントセントリーⅠ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果： Ft1点消費。白兵攻撃のダメージに+1Dする。シーン持続。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(筋力)								
エンチャントウェポン：無	★	3	メジャー	至近	単体	魔術	-	
効果： 対象が行う武器攻撃のダメージを〈無〉属性魔法ダメージに変更する。シーン持続。								
セイントセントリーⅡ	★	-	DR直前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果： Ft1点消費。武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+2Dする。								
フックダウン	★	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1個使用する。								
ゴッデスブレス：武器攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得時、武器攻撃と魔法攻撃から選択。選択したダメージに+2する。(武器攻撃)								
セイントセントリーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《セイントセントリーⅠ》の「効果」の「白兵攻撃のダメージに+1Dする」を「白兵攻撃のダメージに+2Dにする」に変更する。								
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】×2]になる。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
ネメシス	★	12	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	パーティ・1攻撃・シナリオ1回	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のダメージは〈光〉属性の魔法ダメージとなる。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(精神)								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(器用)								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(敏捷)								

キャラクター名
エレノア・オールボン

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
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(知力)								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(感知)								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(幸運)								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択する。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】+1する。								
オウルアイド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： [暗闇]による判定へのペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる。								
ダークストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： [暗闇]による移動ペナルティを受けない。								
フォーリナー	★	-	判定の直前	-	自身	-	シナリオ1回	
効果： 【幸運】判定の直後に使用する。その判定のダイスを全て振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
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されることなくリアクションを行える。								
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D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。								
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に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その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。なお、対象は行動済となる。								
ストライダー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 封鎖されたエンゲージから離脱する際に行う、【行動値】判定に+1Dする。								
フェザー	★	6	効果参照	-	自身	魔術	-	
効果 :落下によるダメージロールの直前に使用する。落下によって受けるダメージを0に変更する。「落とし穴」や「穴」に落ちる、騎乗状態や同乗状態で[スリップ]を受けた時のダメージにも使用できる。								
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。								
キャンセルマジック	★	4	セットアップ	-	自身	魔術	-	
効果 :難易度10の魔術判定を行う。この判定に成功した場合、あなたが受けている、持続している「分類：魔術」のスキルひとつの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかはあなたが決定すること。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危機感知の判定に+1Dする。								
ストリートワイズ	★	-	メジャー	-	自身	幸運	-	
効果： 情報収集を【幸運】判定で行う。その【幸運】判定に+1Dする。								
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1D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+1Dする。								
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+1Dする。								
バトルマニア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :クライマックスフェイズの時に有効。あなたが行うエンゲージしているキャラクターへの攻撃の命中判定に+2、リアクションの判定の達成値に-1する。								
フェイス：セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からふたつ選択せよ。選択したふたつの能力基本値すべてに+1する。【精神】【幸運】								