キャラクター名
アスク＝シンドウ

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	28
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
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	40	41	9	8	9	41	9
ボーナス	13	13	3	2	3	13	3
クラス修正	1	3	0	0	0	4	0
他修正						9	
能力値	14	16	3	2	3	26	3

HP	282
MP	244
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	鳳凰刀	至近	-2	20	0	0	0	-1	0
左手	セイントシールド（S：犠牲）		0	0	0	8	0	-3	0
頭部	紅鋼の兜（S：精神）※		2		-2	9	3	3	-2
胴部	オルトニト				-2	23	13		-2
補助	聖紋のマント※				-1	6	3		-1
装身具	栄光の前立			4					
能力値			16	0	3	0	26	6	19
スキル	コンバットマスタリー、ディバインアーム1、ジャッジブラッド1、シールドスラム、イミューンウェイト、レリギアス5、鼓舞ア一流3		10	9		10	10		5
その他	※セットアップ関係+ルーン関係（打点と防御両面は【精神】で変動）		2	55		26	26		
総計(右)			28	88	-2	82	81	5	19 m
総計(左)			30	68					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	2			2	+ 3 d
呪歌判定	26			26	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	MPポーション*4
冒険者セット	強心丹*3
キャップライト	
ポーションホルダー	
グレートHPポーション	
特1高治療薬(ＥＸＨＰポーションの効果＋２Ｄ相当	理力符：光*3
EXHPポーション*5	理力符：闇*3
ハイHPポーション*2	耐毒符*2
EXMPポーション*7	
ハイMPポーション*2	ランチボックス

現在重量：	76		
最大重量：	85	所持金： 469648	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								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/ｼﾅ	
効果 :このスキルはメインクラスがアコライトおよびその上級クラスの場合のみ取得可能。対象がダメージを受けるDR直後に使用する。対象が受ける予定のダメージを0にする。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： このスキルを使用することで《ヒール》を同時に使用でき、かつ行動済にもならない。								
ディバインアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：打撃」による武器の命中判定に+［SL+1］								
テレポート	2	10	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術	1/ｼｰﾝ	
効果 :対象に魔術を使用し、マークポイントへと転送する。マークポイントはSL個まで記憶でき、メジャーを使用して視界内から指定する必要がある。クリティカル：コスト0								
ハンマーストライク	3	3	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 「種別：打撃」による武器攻撃。DRに+（SL）D								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象にHP回復を行う。対象に魔術を使用し、【HP】を［4D+CL×3+2+（GL+3）］点回復する。クリティカル：DR増加								
ヘイスト	2	3	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果：								
ホーリーウエポン	5	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+SL×3。シーン終了時まで。								
マニフィカート	1	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :要：《ホーリーウエポン》5or《ホーリーワード》5。前提スキルと同時。同時に使用したスキルの効果に「攻撃の命中判定に+1D」を追加する								
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果 :この効果は戦闘不能の対象にのみ効果がある。対象に魔術を使用し、戦闘不能を回復、さらに【HP】を2D回復する。このスキルによって戦闘不能から回復した対象は行動済となる。								
	★							
効果：								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 即座にセットアップスキルを2つ使用する。ただし同一の物や《インペレイティブ》は使用できない。								
ウィッシュ	2		マイナー					
効果：								

父親が東方出身らしい神官の青年。髪の色が非常に特徴的。
普段の口調は自分は～ッス…の様に、なんか下っ端臭い。
…が、戦闘中（というか本当に真剣な時）のみ
硬派な口調になるという何とも不思議な青年である。

親は英雄だったらしいがある日、アスクを神殿に預けたまま行方不明になってしまい、
それ以降ウェルチに慰められたり扱かれたりしながら神官勤めをしている。
本人は杖術使いなのだが、師匠はウェルチ（体術使い）なので相当大変らしい。

現在は時々親を探しているのだが、
何せ親がどんな凄い人だったのかを"当人が"把握していない為、
周りから凄い人だったんだよと言われても分からないらしい。

体に奇妙なアザがあるがあんまり気にしたことが無いかもしれない。

見た目のイメージは命蓮さん（要するに男版白蓮さん）

CL1時：
《プロテクション》1《ヒール》《レイズ》
《カバーリング》《カバームーブ》1

キャラクター名
アスク＝シンドウ

プレイヤー名

所持品			
野菜*5			
小道具入れ			
チョーク			
筆記用具			
祝福の花			
剣鬼の鍔			
アクセサリー			
伝心の人形			
転移の呪符*2			
高位聖印			
爆撃符*10			
上位爆撃符*10			
セイントシールド（S：犠牲）*2			
預かり物			
錬金竜（残り重量：23/30）			
野菜*9			
自然の友			
ルーンブースター（重量：1）			
勇気のホイッスル*3			
預かり物（せんしゃのなかにある）：			
強酸瓶			
ヒルデクリム			
以下セッション中メモ書き			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
グレイスフォース	1	10	判定直前	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：「判定：自動成功」以外に有効。魔術判定直前。魔法攻撃、HP、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う魔術の効果に+【精神】								
パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅ	
効果：DR直前。ダメージ増加を行う。ダメージ+【精神基本値】								
レリギアス	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+［SL×2］								
ジャッジアタック	1							
効果：								
ホーリーアタック	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：《ホーリーウエポン》or《ホーリーワード》と同時。セットアップに使用可能になるが、対象は自身となる。								
ホーリーヒット	1	12	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：《ハンマーストライク》による攻撃を2回行う。コストは消費しなくてよいが、単体※となる。								
ホーリーフィールド	1	15	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：ラウンド中、【物理防御力】と【魔法防御力】に+【精神】する								
ワイドプロテクション	1	4	《ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ》					
効果：《プロテクション》を範囲（選択）に変更する								
ハイパニッシャー	1							
効果：要：《パニッシャー》5。《パニッシャー》の効果に+10する								
フィールドプロテクション	1	-	《ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ》				1/ｼﾅ	
効果：要：《ワイドプロテクション》。《プロテクション》を場面（選択）、射程：視界に変更する								
シャインストライク	1							
効果：								
バニシュパワー	2							
効果：								
	★							
効果：								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	1/MP	
効果：対象にカバーを行う。この時、行動済でもカバーを行える。また、カバーを行うことで行動済にならない（既に行動済ならそのまま）。								
カバームーブ	3	4	《ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ》	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》の射程を20mに変更する。ただし、このスキルを使用しても貴方が移動するわけではない。								
シールドスラム	1	-	パッシブ					
効果：ダメージに+【装備している盾の重量】								
スマッシュ	1	5	マイナー					
効果：ダメージに+【筋力】								
	★							
効果：								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	-	1/MP	
効果：あなたがバッドステータスを受けた直後。その時に受けたバッドステータスを全て回復する。								
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【精神】+2								
セルフヒーリング	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/ｼﾅ	
効果：HP回復を行う。【HP】を［CL×10］点回復する。								
ソウルバスター	1		効果参照				1/ｼﾅ	
効果：あなたが攻撃のダメージを受けた直後。その攻撃で受けたダメージと同量のHPロス（最大値はあなたの【MHP】）を与える								

キャラクター名
アスク＝シンドウ

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
	★							
効果：								
アームズマスタリー：刀	1							
効果： 刀を使用した命中判定+1D								
スピリット・オブ・サムライ	1							
効果： 刀をSL本取得								
トルネードブラスト	1							
効果：								
	★							
効果：								
アビリティルーン：精神	1		パッシブ					
効果： 【精神】+2								
アンキャップルーン	2	10	効果参照					
効果： 分類：魔術と同時。そのSLを+1する（上限突破可能）。ただし使用回数がSL依存の場合、使用回数は増加しない。シーンSL回。								
キュアルーン	1	6	効果参照					
効果： HP回復を行う「分類：魔術」と同時。対象の受けているBSを全て解除する								
ファイアルーン	1	5	フリー					
効果： 起動中<火>ダメージ+5、命中判定+SL+1								
リインフォースルーン	3		パッシブ					
効果： 属性ルーン起動中のみ。ダメージに+SL×3								
ウエポンルーン	1							
効果：								
スピードルーン	1							
効果：								
	★							
効果：								
コンバットマスタリー	1		パッシブ					
効果： 武器の命中判定+2								
マイスター：魔術	1		パッシブ					
効果： 魔術判定+1D								
	1							
効果：								
小さな奇跡	1		効果参照					
効果：								
信仰の泉	1		セットアップ					
効果：								
信仰の盾	1		DR直後					
効果：								
迷いなき決断	1		セットアップ					
効果：								
イミューンウェイト	1	-	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。								
インサイト	1	-	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。								

キャラクター名
アスク＝シンドウ

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
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	所持品の重量制限が【筋力基本値】×2になる							
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	交渉や説得などの【精神】判定に+1D。							
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1D。							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スキルのリアクションとしての【精神】判定に+1D。							
スティグマ	1	F1						
効果：								
バイタリティ	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力基本値】+3							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用基本値】+3							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神基本値】+3							
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:HP回復、MP回復を行うスキル、アイテムの効果に+2する。この効果はダイスロールを行わないHP回復、MP回復にも効果がある。このスキルを習得した場合、他の《フェイス：～》は取得できない。							
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術		
効果	:難易度10の魔術判定。これに成功するとあなたが受けている魔術の効果一つを解除する。複数受けている場合はあなたが選択。クリティカル：コスト0							
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術		
効果	:あなたの存在するエリアの明度を2、または3に変更する。フリーアクションで明度を変更する事もできるが、元の明度以下には出来ない。シーン終了時まで持続。クリティカル：コスト0							
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン/1	
効果：	「種別：ポーション」を1つ使用							
鳳霊不二道流	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:プリプレイに「種別：刀」の武器をひとつ指定する。その武器に「種別：打撃」を追加する。 この武器はあなた以外に使用できない。指定した武器を使用した命中判定の達成値と、攻撃のダメージに+[ＳＬ]する。							
エグゼキューターⅠ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動		
効果：	フェイト1点消費。シーン中【精神】+3							
エグゼキューターⅡ	1							
効果：								
エグゼキューターⅢ	1							
効果：								
オンミョウドウ	1							
効果：								
キャッチアウト	1							
効果：								
フェザー	1							
効果：								
ネメシス	1							
効果：								
ウエポンチェンジ	1							
効果：								

キャラクター名
アスク＝シンドウ

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
ゴッデスブレス	1							
効果：								
ストライダー	1							
効果：								
ダークストーク	1							
効果：								
効果：								
効果：								