

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	4
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	女
称号クラス				年齢	17
種族	エルダナーン			境遇	傷病
出自(効果)	王侯貴族			目標	憧憬

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

HP	42
MP	56
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									
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	ローブ					2			
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	聖印								
能力値			4	0	3	0	5	7	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	3	7	5	7	7
総計(両)			4	0					m
ダイス数			2 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
バックパック	MPポーション
ベルトポーチ	
上等な衣服	
筆記用具	
冒険者セット	
野営道具	
ローブ	
ランタン	
火打ち石	
小道具入れ	
ポーションホルダー	

現在重量: 7
 最大重量: 12
 所持金: 1990
 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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
プロテクション	4	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	★	-	DR直後	20m	単体	自動	1シナリオ	
効果: 対象が受ける予定のダメージを0に								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果: エネミー識別が可能、行動済みにならない。								
エフィシエント	4	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 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+[SL×2]。								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 【HP】を[3D+CL×3]点回復。 C: 6の目の数だけダイス増								
クイックヒール	★	5	インシアチブ	-	自身	自動	1シーン1	
効果: 《ヒール》を同時に使用可能。								
キュア	★	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 対象が受けているバッドステータスを全て回復。 C: コスト0								
???	1							
効果:								
ヒストリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 国や町の概要、歴史、人物などについてのみ、【知力】判定に+1D。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果: 難易度10の【器用】判定。成功すると戦闘不能を回復し【HP】を1に回復し行動済になる。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: シナリオ開始時にMPポーション3つを取得。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

行動値: 7 物理防御: 7 魔法防御: 5 回避: 2d+3

『エンサイクロペディア』 MP:0 セットアップ 自動成功
 エネミー識別(識別値: 2D+7)が可能、行動済みにならない。

『プロテクション』 MP:3 DR直後 自動成功
 対象が受ける予定のダメージに-[4d+8]

『アフェクション』 MP:0 DR直後 自動成功
 対象が受ける予定のダメージを0に。1シナリオ1回

『ヒール』 MP:4 メジャー 魔術判定: 2d (ファンブルしなければ成功)
 【HP】を[4D+17]点回復
 C: 6の目の数だけダイス増

『クイックヒール』 MP:9 インシアチブ 魔術判定: 2d (ファンブルしなければ成功)
 【HP】を[4D+17]点回復。1シーン1回
 C: 6の目の数だけダイス増

『キュア』 MP:5 メジャー 魔術判定: 2d (ファンブルしなければ成功)
 対象が受けているバッドステータスを全て回復
 C: コスト0