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**	6
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	16
種族	ドゥアン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	英雄			**目標**	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	16	9	6	9	20	9
ボーナス	5	5	3	2	3	6	3
クラス修正	0	1	1	1	0	2	1
他修正							
能力値	5	6	4	3	3	8	4

HP	65
MP	73
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	鬼神丸国重	至近	-1	12	0	0	0	0	0
左手	S1ゴージャスシールド		0	0	0	8	0		0
頭部	S1被り笠					2			
胴部	ドゥアンブロケイド					7			
補助	S2オルニスマント					4			
装身具	高位聖印								
能力値			6	0	4	0	8	7	10
スキル	フォアストール　マシンアーマー					2	1	2	
その他	騎乗状態　硬性のクリスタル　硬化のクリスタル					3			7
総計(右)			5	12	4	26	9	9	17 m
総計(左)			6	0					
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	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定	8			8	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ランチボックス【5/5】
バックパック	：肉
座布団(ヘビーホース)【20/20】	：果実*2
：冒険者セット	：果実*2
：MPポーション*5	小道具入れ【1/5】
：MPポーション*5	：祝福の花
：MPポーション*5	万能薬*1
ポーションホルダー【5/5】	ハイHPポーション
：HPポーション	ハイMPポーション
：HPポーション*3	勝守
ウェポンケース	

現在重量：　3		
最大重量：　41	所持金：　4527	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
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：有角族、作成時に筋力基本値+3								
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]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	1	
効果：対象にHP回復を行う。対象のHPを[3D+CL×3]								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-	5	
効果：種別:刀の武器をSL個取得する								
トルネードブラスト	3	6	メジャー	武器	範囲（選択）	命中判定	3	
効果：シーン1回　対象に武器攻撃を行う。その対象のCLがCL+SL以下のモブエネミーであれば、ダメージロールでダメージを与える代わりに、戦闘不能、あるいは死亡させる。対象がそれ以外の場合は、通常どおりダメージを与える								
アームズマスタリー:刀	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	1	
効果：武器刀を使用した命中判定に+1D								
フォアストール	1	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：行動値SL*2								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	1	
効果：対象にカバーを行う。未行動の場合は行動済みにならず、行動済みでもカバーを行える								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1	
効果：シーン1回　ヒールと同時に使用。ヒールをイニシアチブプロセスで使用可能になる								
アフェクション	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	1	
効果：アコライト　シナリオ1回　対象がダメージを受ける直後に使用する。そのダメージを0に変更する								
ヘイスト	1	3	セットアッププロセス	20m	単体	魔術判定	5	
効果：対象に行動値増加を行う。対象の行動値に+SLDする								
カバームーブ	1	4	カバーリング	-	自身	自動成功	3	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない								
ステップ：アース	1	5	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	3	
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+SL*3する。この効果はシーン終了まで持続する。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：交渉や説得などの精神判定に+1Dする								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：器用基本値に+3								

ヒール
6D+CL*3

拙者の名はイザヨイ=オボロじゃ
普段はカジノか屋敷の縁側でお茶を飲んでおる
拙者が故郷で学んでおったのは守りを主とするホウゲン流じゃ
攻撃が出来んことはないんじゃが質より量を相手する方が得意じゃな
最強流派が何かと聞かれたら、拙者はホウゲン流を押すんじゃが、まぁこれは場合によりけりじゃろう
最近は、果実の仕入れ先を手に入れたおかげでよき日々を過ごせておるぞ
ワシのポケットは不思議でな、いろんなものが出し入れできるのじゃ(茶道具や華道道具)

「ふむ、守りなら任せろと言うのが筋なのじゃろうが、拙者は違う。賭けなら任せろじゃ」

キャラクター名

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
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 物理防御+2、魔法防御+1								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 携帯品の重量制限が{筋力基本値*2]になる								
ハンズオブライトⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	1	
効果 :アコライト　効果を求める「分類：魔術」に有効。フェイトを一点消費。ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
ハンズオブライトⅡ	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	1	
効果：　アコライト　ヒールと同時に使用。フェイトを1点消費する。この効果により、ヒールがセットアッププロセスで使用可能になる								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 精神基本値に+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								