キャラクター名
テオドール・フロスト

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**		**レベル**	12
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	闇の一族			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	12	8	23	8	28	12
ボーナス	6	4	2	7	2	9	4
クラス修正	0	1	0	2	1	3	1
他修正							
能力値	6	5	2	9	3	12	5

HP	99
MP	126
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	ブーストシールド		0	0	0	9	0	-1	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	(3)	0	-1	0
頭部	守護の輪					5	5		0
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助	ルーンリング					2	3		-1
装身具	高位聖印								
能力値			5	0	2	0	12	5	11
スキル									
その他									
総計(右)			5	0	1	21	21	3	9 m
総計(左)			5	0					
総計(両)			5	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	9	6		15	+ 3 d
アイテム鑑定	9	6		15	+ 2 d
魔術判定	9	6		15	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	5			5	+ 2 d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
MPポーション	
ハイMPポーション	
毒消し	
万能薬	
聖印（おしゃれの盾）	

現在重量： 15		
最大重量： 23	所持金： -49860	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	2(3)	DR後	20m	単体	自動成功	MP1	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果： 対象の【HP】を[3D+CL*3]回復								
エフィシエント	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： ダイスで求める魔術の効果に+[SL*2]								
エンサイクロペディア	1	-	ｾｯﾄ	-	自身	自動		
効果： 行動済にならずエネミー識別を行う								
コンコーダンス	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 「対象：場面」「射程：視界」のすべてにエネミー識別を行える								
ウィークポイント	3	8	ｾｯﾄ	20m	SL体	知力		
効果： ラウンド終了までエネミー識別に成功したSL体の対象のリアクションに-1D								
アフェクション	1	-	DR後	20m	単体	自動	ｼﾅ1	
効果： 対象が受ける予定のダメージを0に変更								
アドバイス	3	-	判定前	20m	単体	自動	ｼﾅ4	
効果： 自分以外の対象が行う判定に+1D								
ハイウィズダム	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 【知力】判定の達成値に+[SL*2]								
インボーグ	1	6	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果： シーン終了まで対象の回避判定に+1D								
クイックヒール	1	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動	ｼｰﾝ1	
効果： 行動済にならず≪ヒール≫を同時に使用する								
フォローアップ	1	5	参照	20m	単体	自動	ｼｰﾝ1	
効果： 対象が判定でファンブルを振った直後に使用して判定を振り直せる								
コンセントレイション	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1D								
マジックブラスト	1	4	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動		
効果： そのラウンドで使用する「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の魔術を「単体：範囲（選択）」に変更								

＞協会に放火する程度の信仰心＜

プロテクション：5D+5+9+10+2（スキル+ハイプロ（SL3）＋エフィ＋ガーブ）
ヒール：3D+36+2D(+1D)+10+2+2（スキル+CL*3＋高級聖印（＋聖印）＋エフィ＋アエマ＋ガーブ）
レイズ：2D+10+2（スキル＋エフィ＋アエマ）
リバイバー：2D+12+10+2（スキル+精神＋エフィ＋アエマ）
ポーション：2D+2/4D+2（アイテム＋アエマ）

どこかの世界線のテオさん。様々な冒険を経て世界を見る目が多少変わったようだ。
だが相変わらず自分で戦うだけの勇気はないらしい。
プリーストに転職して火傷の痕を何とか見られる程度にまで治した。

「どうせ本当に助けて欲しい時には助けてなんかくれねーのにな」
「僕も冒険者なんで一応戦闘には出られますよ。アコライトとしてなら。自分で敵を攻撃するのはちょっとできねーですけど……」

キャラクター名
テオドール・フロスト

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
ハイプロテクション	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	≪プロテクション≫の効果に+[5+SL*3]							
リデュース	3	12	DR前	20m	単体	自動	ｼｰﾝ1	
効果：	対象が行う攻撃のダメージロールを-[SL*3d]							
レイズ	1	10	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	戦闘不能の対象を行動済みにして戦闘不能と【HP】を[2D]回復							
リバイバー	1	20	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	戦闘不能の対象を行動済みにして戦闘不能とバッドステータスと【HP】を[2D+【精神】]回復							
シックスセンス	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	奇襲攻撃時判定に-1Dされることなくリアクションを行える							
ファーストエイド	1	-	ﾒｼﾞｬｰ	至近	単体	器用		
効果：	難易度10で戦闘不能と【HP】を1回復							
トレーニング：知力	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	選択した能力基本値に+3							
トレーニング：精神	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	選択した能力基本値に+3							
トレーニング：幸運	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	選択した能力基本値に+3							
モンスターロア	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別の判定に+1D							
フェイス：アエマ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	回復を行うスキルやアイテムの効果に+2							
ヒストリー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	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+1D							
マジックノウリッジ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	魔術に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1D							
ミュノスノウリッジ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	神話や伝説に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1D							
マジカルハーブ	2	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-		
効果：	シナリオの開始時に5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得							
フェザー	1	6	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してあなたが受ける予定のダメージを0に変更							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								