

キャラクター名 プレイヤー名

サクザ成長計画

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	8	9	20	9	20	9
ボーナス	3	2	3	6	3	6	3
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	3	3	3	8	4	7	4

HP	71
MP	94
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	ヘビーメイス	至近	-1	6	0	0	0	0	0
左手	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
頭部	ビレッタ					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具	高位聖印								
能力値			3	0	3	0	7	7	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	6					
総計(左)			3	0	2	14	7	6	8
総計(両)									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	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 5 d
アイテム鑑定	8			8	+ 3 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	ドロップ品
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
HPポーション*4	
ハイMPポーション*3	
MPポーション*1	
MPポーション*3	
毒消し*1	
現在重量:	13
最大重量:	18
所持金:	905
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
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	《トリビアリスト》を取得する							
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]							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果:	対象のHPを3D+CL×3点回復する。							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象が受けるダメージを0にする。							
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果:	エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能になる。							
コンコードダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	「対象:場面」「射程:視界」の全ての対象にエネミー識別を行える。							
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	ヒールをイニシアチブプロセスで使用する。							
ホーリーワード	2	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果:	シーン終了まで対象が行う魔法攻撃のダメージにSL×3点							
エフィシエント	4	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	回復、ダメージ軽減などに+SL×2							
アドバイス	1	-	判定の直前	20m	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果:	対象の判定に+1D。自身は不可。							
ウィークポイント	1	8	セットアップ	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対象のリアクションに-1Dする。							
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別の判定に+2Dする。							
トゥルースサイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別成功時、防御力と魔法防御力も知ることができる。							
トレジャーマニア	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果:	対象が行うドロップ判定に+1D							
ミュトスノウリッジ	1		パッシヴ		自身			
効果:	神話や伝説に関する知力判定に+1Dする。							

2D6+{知力} 魔術判定
 4D6+{CL}+{I7:フェイト} ヒール回復ロール
 4D6+{I7:フェイト} プロテクション
 2D6+2 回避
 5D6+{知力} エネミー識別
 3D6+{知力} アイテム鑑定、神話・伝説・歴史に関する知力判定
 //CL=5
 //知力=7
 //I7:フェイト=3
 PC1の冒険者仲間。下積み時代からの腐れ縁で、よく一緒に仕事をしてきた。実家は厳格な聖職者の家柄なため、アコライトとしての技術や教えは一通り身につけているものの、周囲の冒険者に影響されてか、本人は結構即物的なところがある。冒険者になった理由は、表向きは信仰を広めるため。本当の理由は厳しい実家に嫌気が差したため。

