キャラクター名
キルマ

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	37
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	秘密
出自（効果）	神官			**目標**	慈愛(運命)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	42	12	32	9	47	30
ボーナス	6	14	4	10	3	15	10
クラス修正	0	2	0	0	1	4	1
他修正		1					
能力値	6	17	4	10	4	19	11

HP	274
MP	375
フェイト	27

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ジャッジメント	10m	0	46	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ラックハット			0	0	5	0	0	0
胴部	妖精女王のドレス			0	2	5	15	0	0
補助	聖紋のマント			0	-1	5	2	0	-1
装身具	大海賊の秘宝								
能力値			17	0	4	0	19	8	11
スキル	サイティングデバイス		2					-1	
その他	ギルサポ					3			
総計(右)			19	46	5	18	36	7	10 m
総計(左)									
総計(両)									
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	17			17	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定	19			19	+ d
錬金術判定	17			17	+ d

所持品	
ウエポンケース	高位聖印
ガンパート	ウィズダムローブ
異次元バック	EX:蒼姫希望(ｱｵｷｷﾎﾞｳ)双銃冥護を極めし証
ポーションホルダー	
グレートMP 5本	
祝福の花	
真紅の杯	
ギルの形見のネックレス	
グレートHPポーション	
グレートHPポーション	
グレートHPポーション	

現在重量：	9		
最大重量：	28	所持金：	3116270
		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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
プロテクション	6	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]								
ハイプロテクション	5		効果参照					
効果： プロテクションの効果に+5+[SL×3]する。{計20}								
バリア	1		効果参照					
効果： メインプロセスに複数回プロテクションを使用可能。								
アフェクション	1	-	DR直後					
効果： ダメージを0にする。								
リデュース	3	12	DR直前				シーン1回	
効果： ダメージロールに-SL×３								
トリビアリスト	1	3	判定前					
効果： 知力で判定を代用								
エフィシエント	5	-	パッシブ					
効果： 回復、ダメ増加・軽減の魔術の効果に+SL×２								
ヒール	1	4	メジャー					
効果： ３D＋[CL×３]のHP回復								
ヒールオール	3	-	ヒール	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： ヒールの射程を場面（選択）か視界に変更する。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ					
効果： 割り込みでヒール使用								
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	SL1	
効果： 対象が戦闘不能の場合に有効。戦闘不能を回復しHPを２D点にする。								
	1							
効果：								
キャリバー	1	-	アイテム					
効果： キャリバー作成 攻撃CL+3								
ガンパート	5	-	アイテム					
効果： 二丁拳銃　攻撃に+SL×3								

世をさまよっていた孤児であった彼女が
世界をさまよっているところをとある男に拾われた。
名も無き少女は男より名を授かるはるか昔災厄を払い世を救った神官と同じ名を。。。
その日何かの歯車が「組み合ったかのように彼女の運命は大きく変わる。

成長した彼女は最愛の父ギル残した神器：ジャッジメントを手に一人の少女を救うべく、
父の敵討ちをすべく旅に出た。その旅路に対峙したのは黒騎士という強大なる敵。
仲間とともにそれを打ち破るもその正体は死んだと伝えられていた最愛の父ギルであった。

「ジャッジメント」・・この神器を装備している間【ヒーリングプロテクション】を取得する。
（スキル）「ヒーリングプロテクション」DR直後／自動／単体／20ｍ／5／防御中1回／
【効果】HP回復を行う。HPを+(取得しているプロテクションのSL)D点回復する。但し、この効果はHPの最大値を超えて回復することができるが、HPダメージ適用後、この効果で超えたHP最大値は元に戻る。このスキル効果はプロテクションとして扱う。（プロテクションとして扱うため、同タイミングのプロテクションとの併用不可、高いほうを適用すること）
≪黒騎士に対抗するために見出した新たな力。君と神器の絆は深まり、神器の性質が変わろうとしている証だ。外見は豪華な装飾を施された鞘に納められた武器。抜くときに輝きを放ち、眩い閃光の後、姿を現す。その形状は万物と成す≫

（スキル）「タイムエクスペリエンス」効果参照／自動／自身／-／フェイト2点／1ラウンド1回／
シーンに登場しているキャラが行動済みになったときに発動可能。
即座にこのラウンド中に発動したスキル・パワー以外のタイミングメジャーのスキル・パワーを使用する。
このパワーの効果中は自身を除くキャラクターはパッシブ・スキル・パワーを使用できずリアクションも行えない。

キャラクター名
キルマ

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
サイティングデバイス	1	-	アイテム					
効果：	命中＋２、行動ー１							
AM魔導銃	1	-	パッシブ					
効果：	命中＋１D							
カリキュレイト	1	-	効果参照					
効果：	割り込み行動							
クイックドロウ	1	2	マイナー					
効果：	命中＋１D							
ファニング	3	5	メジャー					
効果：	全体こうげき(SL+1)体対象							
ディフュージョンショット	3	7	メジャー					
効果：	ファニング使用時。ダメージに+[SLD]							
ワンコインショット	5	4	ダメージ直後					
効果：	物魔防にーSL×３[計15]							
バレットマーク	1	-	≪ﾜﾝｺｲﾝｼｮｯﾄ≫	-	自身	自動	SL1	
効果：	対象に1点でも与えた場合{物防}と{魔防}を-15する。							
ラストリゾート	1		効果		自身	自動	SL1	
効果：	銃（物理）							
	1							
効果：								
パリペイティア	1	F1	判定直後	20m	単体	自動	シーン1回	
効果：	対象の判定をやり直す。ダイスはそのまま。							
プリペアード	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	パリペイティアの制限をシーン2回に							
ディバインフォース	1	20	ダメージ直前	20m	単体	自動	SL1	
効果：	自分以外を対象に発動。ダメージに＋［CL×５］する。							
トリートフォース	1	7	効果	20m	単体	自動	SL1	
効果：	ラウンド1回。対象がバッドステータスを受けた直後に発動可能。そのときに受けたバッドステータスをすべて回復する。							
テレポート	1	10	メジャー	至近	範囲（選	魔術	SL5	
効果：	自身と対象をマークしたところに転送する。マークの上限はSL個まで。尚マークするにはメジャーを消費する。							
キャストフォース	2	10	メジャー	至近	単体	魔術	SL5	
効果：	対象を自身の視界内かつ[SL×20]m以内のどこかに転送する。							
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	武器攻撃のダメージに+1D							
アレンジ	1	-	パッシブ	-	自身	自動	SL1	
効果：	SL上限３か５のスキルのSL上限に＋１する。（プロテクション選択）							
コーデックス	1	-	セット	-	自身	自動	SL1	
効果：	魔道書作成。効果→クラスをひとつ選択しそのクラスのスキルのコストを-2する（最低１）							
メンターアーツ	5	-	コーデックス	-	自身	自動	SL5	
効果：	効果をダイスで求めるスキルに＋「SL×2」する。HP/MP回復、ダメージ増加/軽減、行動値増加/減少、魔法攻撃。							
メンターワイズ	2	-	コーデックス	-	自身	自動	SL5	
効果：	選択したクラスの射程が〇ｍのスキルに有効。スキルの射程に＋[SL×5]する。							
セイントアーム	3	-	パッシブ	-	自身	自動	SL3	
効果：	アコライト及び上級職のスキル、パワーによる武器、魔法攻撃のダメージに＋[SL×３]する。							

キャラクター名
キルマ

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
フェイタルアーツ	3	4	効果	-	自身	自動	SL3	
効果：コーデックス所持、シーン1回。コーデックスで洗濯したクラスの効果をダイスで求めるスキルに「SL×10」する。HP/MP回復、ダメージ増加/軽減、行動値増加/減少、攻撃。								
スキルエボルフ	3	12	効果参照	-	自身	自動	SL3	
効果：効果をダイスで求める選択したクラスのスキルに有効。同時に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う魔術の効果に+「SLD」する。								
ハンマーストライク	5		メジャー	-	自身			
効果：								
異才：ホーリーヒット	1		メジャー	-	自身	自動		
効果：								
異才：マイティストライク	1		メジャー	-	自身	自動		
効果：								
異才：ワイドプロテクション	1	4	プロテクション	-	自身	自動	SL1	
効果：プロテクションの効果を範囲選択に変更								
異才：フィールドプロテクション	1	-	プロテクション	-	自身	自動	SL1	
効果：シナリオ1回。プロテクションの範囲を「場面（選択）」「射程：視界」に変更。								
治癒の祈り	1	-	効果参照	-	-	自動	SL1	
効果：HP回復を行うスキル、パワーと同時に使用。フェイト消費時の回復量を＋１Dから７Dに変更する。								
慈愛の御手	1	-	DR直後	視界	単体	自動	SL1	
効果：ダメージを0にする。								
尊き覚醒	1	-	効果	視界	単体	自動	SL1	
効果：シナリオ1回。対象が戦闘不能になった直後に使用。HPを30点で蘇生。（行動済みにならない）								
	1							
効果：								
<<神器スキル>>	1							
効果：神器Lv11								
<テクニック1>	1							
効果：								
インタラプト	1							
効果：								
	1							
効果：								
<アタック1>	1							
効果：								
ボルテクスアタック	1							
効果：								
	1							
効果：								
<アタック2>	1							
効果：								
カバーリング	1							
効果：								
アイアンカバー	1							
効果：								
キャッチアウト	1							
効果：								

キャラクター名
キルマ

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
キルマ

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
キルマ

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
インテンション	1		パッシブ					
効果： MPに＋CL								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： ポーションをすばやく1個使用								
ホムンクルス	1	フェイト	セットアップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 消費したフェイト×CL点MPを回復する。								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果： HP回復を行うスキル・パワー・アイテムの効果に+2する。								
フェザー	1	6	効果参照		自身	魔術		
効果： シーン1回。落下によって受けるダメージを0にする。								
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：								