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**	5
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	裏切り
出自 （効果）	神官			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	8	8	14	7	17	9
ボーナス	3	2	2	4	2	5	3
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	3	3	2	6	3	6	4

HP	53
MP	64
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	ビギナーズロット	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
頭部	オリハルコンの髪飾り						3		
胴部	癒しの衣					3			
補助	サーコート					3			
装身具	聖印								
能力値			3	0	2	0	6	5	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	5	2	12	9	4	8 m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	3 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	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6		1	7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	
ＨＰポーション	
ＨＰポーション	

現在重量： 7

最大重量： 10

所持金： 2038

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	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]								
キュア	1	5	メジャー	20ｍ	単体			
効果 :対象が受けているバッドステー タスをすべて回復する。 クリティカル：コスト0　神の力によって、対象を解毒したり 体調や状態を元に戻す魔術。								
ヒール	1	4	メジャー	20ｍ	単体			
効果 :対象にＨＰ回復を行なう。対象の 【ＨＰ】を［3Ｄ＋ＣＬ×3］点回復する。 クリティカル：ダイスロール増加　神の力によって、対象の怪我を瞬時 に治療する魔術。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブプロセス		自身			
効果：《ヒール》を同時に使用する。こ の効果により、《ヒール》がイニシアチ ブプロセスで使用可能となる。　素早く神に祈りを捧げることで、傷 ついた者を回復するスキル。								
アフェクション	1		DR直後		単体		シナリオ1回	
効果 :アコライト、シナリオ1回 効果：対象がダメージを受けるダメー ジロールの直後に使用する。そのダ メージを0に変更する。　神に祈ることによって、対象を神の 慈愛で守るスキル								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果：回避判定に＋1Ｄする。　蝶のような華麗な動きで、攻撃を避 けるスキル。								
ランナップ	1	3	自動成功		自身			
効果 :戦闘移動、あるいは離脱を行な う。ただし、あなたのいるエンゲージ が敵キャラクターに封鎖されている場 合、離脱を行なうことはできない。　予備動作なく、即座に動き出すこと ができるようになるスキル。								
アドバイス	2		判定の直前	20ｍ	単体	自動成功	シナリオ[SL+1]回	
効果 :対象が行なう判定の直前に使用 する。その判定に＋1Ｄする。このスキ ルはあなたを対象に選択できない。　行動に的確な助言を行ない、サポー トするスキル。								
ヘイスト	1	3	セットアッププロセス	20ｍ	単体	魔術判定		
効果：行動値増加　（SL）D								
トレジャーマニア	1		効果参照	斯界	単体	自動成功	シーン1回	
効果：ドロップ品決定ロール+1D								
エフィシエント	1		パッシブ		自身			
効果：魔法攻撃、ＨＰ回復、 ＭＰ回復、ダメージ増加、ダメージ軽 減を行なう「分類：魔術」の効果に＋［Ｓ Ｌ×2］する。								
	1							
効果：								
ファーストエイド	1		パッシブ		単体			
効果 :：対象が戦闘不能の時に有効。難 易度10の【器用】判定を行なう。その 判定に成功した場合、対象の戦闘不能 を回復し、【ＨＰ】を1する。なお、対象 は行動済となる。　応急手当を行なったり、意識を取り 戻させたりするスキル。								
ヒストリー	1		パッシブ		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する。　文献で調べたことがある、あるいは 噂話で聞いたことがあるなど、あなた が多くの国や町のことを見聞きしてい ることを表わすスキル。								

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
ミュトスノウリッジ	1		パッシブ		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する。　神話や伝説についてくわしいことを 表わすスキル。								
カルチャー	1		パッシブ		自身			
効果 :取得する際にエリンの特定の地域や元いた世界をひとつ選択せよ。《カルチャー：エリンディル西方》のように 記述し、選択した場所に関する文化や 習慣について知っているかどうかの【知力】判定に＋１Ｄする。　特定の場所や世界の文化、風習、習慣についてくわしいことを表わすスキル。								
オピニオン	1		パッシブ		自身			
効果： :交渉や説得などの【精神】判定 に＋1Ｄする。								
ブラフ	1		パッシブ		自身			
効果： はったりを言ったり、嘘をついて 騙すなどの【精神】判定に＋1Ｄ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：								