

キャラクター名 ダスティ・ミラー	プレイヤー名
---------------------	--------

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	7
サポートクラス	ヒーラー	Lv.1:	アルケミスト	性別	男
称号クラス				年齢	10歳
種族	エクスマキナ			境遇	渡来
出自 (効果)	騎士			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	28	12	12	9	13	12	6
ボーナス	9	4	4	3	4	4	2
クラス修正	0	2	0	2	0	2	0
他修正							
能力値	9	6	4	5	4	6	2

HP	79
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	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
左手	手提げバッグ								
頭部									
胴部	ライトスーツアーマー				-1	8	0		-3
補助	クイックバンド							2	1
装身具	薬箱								
能力値			6	0	4	0	6	8	14
スキル									
その他									
総計(右)			6	0					
総計(左)			6	0	3	13	6	9	12
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	6			6	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ヒーラーバッグ	毒消し×3
バックパック	-
ベルトポーチ	謎の紙片※オリジナルアイテム
	-
聖水 (ピュールファイ) ×2	
※ハイMPポーション×2	
ハイMPポーション×5	
MPポーション×20	
ハイHPポーション×4	
HPポーション×6	
万能薬×4	

現在重量:	51	所持金:	1000	預金・借金:	
最大重量:	71				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	5	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヘイスト	2	3	セットアップ	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。(現: +2 D)								
ピュールファイ	1	7	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定	5	
効果: アイテムの「聖水」を[SL×2]個取得する。この聖水は通常の効果に加え、武器攻撃のダメージに+1Dする。ただし、売ることができず、シナリオ終了時に失われる。1シナリオに1回使用可能。								
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。対象に魔術を使用し、【HP】を[3D+CL×3+2]点回復する。(現: 3D+23)								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1	
効果: 対象はダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。対象が受ける予定のダメージを0に変更する。1シナリオに1回使用可能。								
-	1							
効果:								
エリクサー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 効果をダイスで求めるアイテムのみ有効。「種別: ポーション」の効果に+1D。								
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	錬金術	1	
効果: 所持している「種別: ポーション」のアイテムを対象に使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。								
マグニフィケーション	1	6	メジャー	至近	範囲 (選択)	錬金術判定	1	
効果: 所持している「種別: ポーション」のアイテムを対象に使用する。このスキルは自分が対象に選択することはできない。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。								
シンセサイゼーション	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果: そのメインプロセスで「種別: ポーション」のアイテムを二つ使用することができる。また、「種別: ポーション」を使用するスキルでも、同時に二つ使用可能となる。								
-	1							
効果:								
ハーバルロア	4	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 効果をダイスで求めるアイテムのみ有効。「種別: ポーション」の効果に+[SL×2]。(現: +8)								
アロマフラッド	1	-	メジャー	シーン	場面 (選択)	知力	1	
効果: 所持している「種別: ポーション」のアイテムを対象に使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。1シナリオに1回使用可能。								
オイントメント	1	-	メジャー	至近	単体	知力	1	
効果: 対象が行う判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。ただし、使用した場合、100G消費する。								

CL1: プロテクション2、ヒール1、マグニフィケーション1、エリクサー1  
 CL2: cc「アルケミスト→ヒーラー」、ポーションピッチ1、シンセサイゼーション1  
 CL3: アロマフラッド1、プロテクション3、ハーバルロア1  
 CL4: ハーバルロア2、プロテクション4、アフェクション1  
 CL5: プロテクション5、ハーバルロア3、ヘイスト1  
 CL6: ハーバルロア4、オイントメント1、ヘイスト2  
 CL7: ファラウェイ1、スティミュラント1、ピュールファイ1

ヒーラー用、消費ゴールド  
 《オイントメント》: 50G  
 《オイントメント》《スティミュラント》: 100G  
 《ファラウェイ》: 20G

ヒール: 命中2D+5、効果3D+23、コスト4  
 プロテクション: 効果5D

設定:  
 見た目はヒューリンの子どものと同じエクスマキナの男の子。  
 元々、戦地での治療及び戦士達のメンタルケアの役割を持つ機体であったが、所属していた団が解散となってしまった為、各地を流浪していた。  
 その後、エリンドル西方に渡り、ヒーラーの使う薬学に興味を抱き、ヒーラーに転職する。  
 攻撃能力はないが、ダメージ遮断や体力の回復などを行い、戦場をサポートする。  
 また、彼が使用するポーションは特別性で通常のポーションよりも高い効果を発揮する。

