キャラクター名
スズ・マクスウェル

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16歳
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	神官			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	9	8	27	9	27	9
ボーナス	7	3	2	9	3	9	3
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正							
能力値	7	4	2	11	4	11	5

HP	118
MP	141
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	ブーストロッド	至近	-1	13					
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	守護の輪					5	5		
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	2	0	11	6	12
スキル									
その他									
総計(右)			3	13	0	20	18	5	10 m
総計(左)			4	0					
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	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	11	6	1	18	+ 3 d
アイテム鑑定	11	6	1	18	+ 3 d
魔術判定	11	9	1	21	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
冒険者セット	
異次元バッグ	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
野菜	
ハイHPポーション×3	
ハイMPポーション×20	
祝福の花	
転移の呪符×3	
キャップライト	
ライドニッパー	

現在重量：	29		
最大重量：	36	所持金：	28637
		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	3(1)	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(2)	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： HPを6d6+56回復。（アイテム、スキルで修正済み）								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	ー	自身	自動成功		
効果： このスキルを使用することでエネミー識別を行なうことができ、行動済にもならない。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「対象：場面（選択）」「射程：視界」のすべての対象にエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行なう。								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象が受けるダメージロールの直後に使用する。対象が受けるダメージを0に変更する。								
クイックヒール	1	5(3)	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： このスキルを使用することで、《ヒール》を同時に使用することができ、行動済にもならない。								
レイズ	1	10(8)	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果 :このスキルは戦闘不能の対象のみ効果がある。対象に魔術を使用し、戦闘不能を回復、さらに【HP】を[2D]点回復する。このスキルによって戦闘不能から回復した対象は行動済となる。								
トリビアリスト	1	6	判定の直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果 :判定の直前に使用する。その判定を【知力】判定に変更する。これによって【知力】判定にボーナスを与えるようなスキルなどの効果を受けることができるようになるが、元の判定にボーナスを与えるような効果は受けることができなくなる。								
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う魔術の効果に+[SL×2]する。このスキルは効果をダイスで求める魔術のみ効果がある。								
リバーサル	3	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果： 対象が行った判定の直後に使用する。その判定の達成値に-[SL×3]する（最低1）。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
キュア	1	5(3)	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果 :バッドステータスを受けている対象に対してのみ効果がある。対象に魔術を使用し、対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。								
アドバイス	5	-	判定の直前	20m	単体	自動成功	6/シナリオ	
効果： 対象が行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できない。1シナリオ[SL+1]回使用可能。								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【知力】判定の達成値に+[SL×2]する。								
ファインドアウト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :隠密状態のキャラクターがシーンに登場している時、それに気づくことができる。そのキャラクターの名称、場所などは分からないが、何人のキャラクターが隠れているかまでは分かる。さらにあなたが隠密状態のキャラクターを発見する判定に成功した場合、発見されたキャラクターは[放心]を受ける。								

孤児院を経営するアエマ神殿の子供。信仰の師であった父が失踪し、病弱な母だけでは孤児院の経営が支えられず、とりあえず失踪した父を探すべく冒険者になった。たまに実家に仕送りをしている。
母親譲りか、あまり体が丈夫ではなく、本ばかり読んで育った。のんびりした性格であまり人を疑わない。

リビルド：ホーリーライトは使わなかった説。

ヒール：6d6+58
プロテクション：5d6+34

キャラクター名

スズ・マクスウェル

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	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《プロテクション》の効果に+[5+SL×3]する。								
ディバインフォース	1	20	DR直前	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果 :対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。対象に魔術を使用し、その攻撃のダメージに+[CL×5]する。このスキルはあなたを対象に選択することはできない。また、対象はこの効果を拒否できる。1シナリオに1回使用可能。								
パトロナイズ	1	10	判定の直後	20m	単体	魔術判定	1/シーン	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、あなたは魔術判定を行なう。その魔術判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
トランセンド	1	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果 :対象が行った判定の直後に使用する。対象に魔術を使用し、その判定の達成値に+3する。このスキルはあなたを対象に選択することはできない。								
プレディクション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 取得には《アドバイス》5が必要。あなたが取得している《アドバイス》の「効果」を「その判定に+2Dする」に変更する。								
ヒールオール	1	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 《ヒール》と同時に使用する。《ヒール》を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。								
ラーニング（エルダーマジックを取得）	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果 :「タイミング」に「メイキング」の含まれていない種族スキルをひとつ選択せよ。選択した種族スキルを取得する。タイミングや対象などはそのスキルを参照のこと。ただし、取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また【幸運基本値】に-3する。《ラーニング》で取得した種族スキルをあとから取得することもできない。								
エルダーマジック（ラーニングで取得）	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： このスキルはCL5以上で取得可能。魔術判定の達成値に+3する。								
バリア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得には《ハイプロテクション》5が必要。あなたは《プロテクション》をメインプロセスに複数回使用できる。つまり、メインプロセスで複数回行われる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》を使用できるようになる。ただし、1回のダメージロールには1回しか使用できないことに注意すること。								
エソテリカ：アコライト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :このスキルはCLが10以上で取得可能。このスキルを取得する際、クラスをひとつ選択せよ。《エソテリカ：アコライト》のように記述するが、他の《エソテリカ：～～》を取得することはできなくなる。あなたが使用する、選択したクラスのスキルのコストを-2(最低1)する。								
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どうかの【知力】判定に+1Dする。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :HP回復、MP回復を行うスキル、アイテムの効果に+2する。この効果はダイスロールを行わないHP回復、MP回復にも効果がある。このスキルを取得した場合、他の《フェイス：～～》を取得できない。								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神基本値に+3する。								
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。								
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。								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定	1/シーン	
効果 :落下によるダメージロールの直前に使用する。あなたが受ける予定のダメージを0に変更する。[落とし穴]や[穴]に落ちた場合、騎乗状態や同乗状態で[スリップ]を受けた時のダメージにも使用できる。1シーン1回使用可能。								
アルケミーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 錬金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する。								
セイラーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :航海や海での操船の知識について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは海にすむ「分類：動物」のエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用してもよい。								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： アイテム鑑定の判定に+1Dする。								
サンクチュアリ	1	12	マイナー	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果 :そのメインプロセスに使用する「対象：単体」のアコライト、プリーストのスキルを「対象：十字（選択）」「射程：0sp」に変更する。								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 知力基本値に+3する。								

キャラクター名
スズ・マクスウェル

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
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	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する。							
効果：								
効果：								
効果：