キャラクター名: オーサム・ザ・グッドフェイス

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:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	秘密
出自 **(効果)**	一般人			**目標**	人探し

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	9	18	16	8	16	9
ボーナス	3	3	6	5	2	5	3
クラス修正	0	2	0	2	0	2	0
他修正							
能力値	3	5	6	7	2	7	3

HP	61
MP	76
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	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			5	0	6	0	7	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	0	6	10	7	6	8 m
総計(左)			5	0					
総計(両)			5	0					
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
チャンピオンベルト	
冒険者セット	

現在重量： 1

最大重量： 9

所持金： 70

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	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]							
アフェクション	1							
効果：								
マスターマインド１	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	フェイトを1点消費。所持金を【精神】*100G							
マスターマインド2	★	-	メジャー	視界	単体※	自動成功	1/シナリオ	
効果：	フェイトを1点消費。対象の信頼を得る。GMは許可しなくてもよい。							
マスターマインド3	1	-	メジャー	視界	単体※	自動成功	1/シナリオ	
効果：	フェイトを1点消費。対象に一つ質問できる。							
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：	未行動の対象のメインプロセスを行う。							
パフォーマンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	プリプレイに【敏捷】*100G増える。							
バスカー	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：	プリプレイに【精神】*100G増える。							
ファイトソング	★	-	セットアップ	20m	単体※	自動成功	1/シナリオ	
効果：	対象がすでに使用したシナリオｎ回のスキルの使用回数を1回復する。							
ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20m	単体※	呪歌	シーンSL回	
効果：	行動済みの対象を未行動にする。							
グレープパイン	★	-	メジャー	-	自身	精神		
効果：	情報収集を【精神】判定で行う。その判定に+1D。							
チャンピオン	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	チャンピオンベルトを取得する。							
パトロネージュ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	プリプレイに【知力】*100G増える。							
オイトメント	★	-	メジャー	至近	単体	知力	-	
効果：	所持金を100G消費。対象が行うあらゆる判定に+1D。ラウンド終了時まで持続。							

好き：お金、美男、美女、才能に溢れるもの/嫌い：不細工、平凡

「歌って踊れて戦える冒険者、それが僕オーサム・ザ・グッドフェイス（明らかな偽名）
これからの時代、仕事で冒険者をやるなら腕っぷしだけじゃ全然だめ。ビジネスなんだから器用に立ち回らないとね
どうせ頼むならかっこいい冒険者のほうがいいだろ？そんなわけで最強のイケメン軍団を作るためにイケメンを募っている。
えっ？冒険者になる前？　・・・誰にだって聞かれたくないことあるよな（威圧）」

これまでのあまたの困難を顔の良さで乗り越えてきた男
極端にシティシナリオに強くビルドされている。
クラスロールや一般スキルでNPCに干渉する術をもつが絶対に女性にしか使わない。

最強のイケメンギルドを旗揚げしようと考えていた矢先、辺境の村でイケメン神の噂を耳にした。
幻のイケメン、必ずや仲間に引き入れて見せると方々を探し回っている。
≪リレーションシップ≫
NPCが登場した時フェイトを1点消費。そのNPCとコネクションを結ぶ。関係は自由に設定。GMは使用を認めなくてもよい。
≪マスターマインド２≫
メジャー。フェイトを1点消費。対象の信頼を得る。信頼を得た結果どのように行動するかはGMが決める。GMは許可しなくてもよい。
≪マスターマインド3≫
フェイトを1点消費。対象に一つ質問できる。知らないことを話すことはできない。

キャラクター名: オーサム・ザ・グッドフェイス

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
スティミュラント	★	−	オイントメント	−	自身	自動成功		
効果：	オイントメントと同時に使用。200G消費。攻撃のダメージに+1Dを追加する。							
ベアアップ	★	−	−	−	自身	−		
効果：	リアクションの【精神】判定に+1D。							
リレーションシップ	★	−	効果参照	−	自身	自動成功		
効果：	NPCが登場した時フェイトを1点消費。そのNPCとコネクションを結ぶ。関係は自由に設定。GMは使用を認めなくてもよい。							
オピニオン	★	−	パッシブ	−	自身	−		
効果：	交渉や説得などの【精神】に+1D。							
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：								