キャラクター名
イストワール＝アソシアン

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	25
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**	不詳
種族	エルダナーン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	8	36	30	36	7
ボーナス	3	2	2	12	10	12	2
クラス修正	0	0	0	3	2	2	2
他修正				2		2	
能力値	3	2	2	17	12	16	4

HP	206
MP	238
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	ケセドの杖			8					
左手									
頭部	ワイズハット					4	2		-1
胴部	魔道服				-2	5	-4		-3
補助	月光の腕輪						2		
装身具	豊穣の花冠								
能力値			2	0	2	0	16	14	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	8	0	9	16	14	4 m
総計(左)			2	0					
総計(両)			2	8					
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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	17		2	19	+ 4 d
アイテム鑑定	17		2	19	+ 4 d
魔術判定	17		2	19	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
祝福の花	
月光の種	
心身の賞	
障壁結界印×2	
冒険者セット	
異次元バック	

現在重量： 9		
最大重量： 19	所持金： 186890	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	★	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]								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： シーン中対象の武器攻撃のダメージに10+[SL×3]								
ホーリーアーマー	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： シーン中対象の物理防御・魔法防御に+[SL×2]								
ホーリーアシスト	1	12	メジャー	-	自身	自動		
効果： ≪ホーリーウェポン≫と≪ホーリーアーマー≫を同時に使用する。さらに両方の効果に+[SL×2]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象のHPを[3D+CL×3]点回復する								
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の戦闘不能を回復し、HPを2D回復する。対象は行動済みとなる								
キュア	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
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								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	-	単体	魔術		
効果： [2D+5]+18の風属性魔法ダメージ。魔術判定+1D								
テレポート	1	10	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術		
効果 :上限SL個までの設定されたマークポイントに対象を転送する。対象から自身を外すことはできず、拒否した対象には効果を発揮しない。1シーン1回								
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動		
効果： メジャーアクションの魔術を範囲（選択）にする								
	1							
効果：								
トリビアリスト	1	6	判定の直前	-	自身	自動		
効果： 判定を知力判定に変更する。1シーン1回								
ブレイクアトリビュート	1	10	判定の直前	-	自身	自動		
効果： 魔法攻撃の命中の直前に使用することで、対象を使う魔術の対抗属性とみなす。1シナリオSL回								
アドバイス	1	-	判定の直前	20m	単体	自動		
効果： 対象の判定に+1D。シナリオに[SL+1]回								

ゲッシュ：守護の誓い（自分自身に仲間や弱き者を守るという誓いを立てている）
恩恵：いつでも宣言できる。シーンに登場しているキャラクターひとりを選び、以後シナリオ終了まで選択したキャラクターに≪カバーリング≫を使用できる。このコストは0となり、1メインプロセスに何度も使用できる。
制約：選択したキャラクターが攻撃の対象になる場合、必ず≪カバーリング≫を行わなければならない。
天罰：あなたはカバーを行えなくなる。

セットアップ：初ターンは≪マインドマスター≫で≪コーデックス≫を使いつつ≪インペレイティブ≫から≪ヘイスト≫と≪エンサイクロペディア≫を使う
メジャー：初ターンは行動値が他の皆より遅めなのでケントさんに≪エンカレッジ≫飛ばしてもらいつつマイナーの≪マジックブラスト≫→≪ホーリーアシスト≫から味方の攻撃力と防御力を上げる。次のターンからはヒールなど
味方の攻撃が当たったら≪ビジテイション≫でダメージを上げる。クリティカルなら更に≪シーリィ≫も撃てる。ここぞというときは≪ディバインフォース≫で+140点

エアリアルスラッシュ：23+2Dの風属性ダメージ（ケセドの杖で33+2D。ブレイクアトリビュートで対抗属性扱いになりダメージが素通しになる）
プロテクション：38+5D（アコライトの≪コーデックス≫中48+5D、ケセドの杖で58+5D）
ヒール：83+4D（アコライトの≪コーデックス≫中93+4D、ケセドの杖で103+4D）
ヘイスト：1D（アコライトの≪コーデックス≫中10+1D、フェイタルアーツで+30+1D）
ホーリーウェポン：武器攻撃のダメージ+30（ケセドの杖で+40、グレイスフォースで+56）
ホーリーアーマー：物理防御・魔法防御+15（ケセドの杖で+25、グレイスフォースで+41）
ディバインフォース：他人のダメージロール+140
ビジテイション：他人のダメージロール+42（ケセドの杖で+52）
シーリィ：クリティカル時、他人のダメージロール+45（ケセドの杖で+55）

キャラクター名

イストワール＝アソシアン

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
グレイスフォース	1	10	判定の直前	-	自身	自動		
効果： 自動成功以外の魔法攻撃、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+【精神】する。1シーンSL回								
ディバインフォース	1	20	ダメージロールの直前	20m	単体	自動		
効果： 自分以外の対象が行うダメージロールに15+[CL×5]。1シナリオ1回								
ビジテイション	5	6	ダメージロールの直前	20m	単体	自動		
効果： 自分以外の対象が行うダメージロールに17+[SL×5]。								
シーリィ	3	6	効果参照	20m	単体	自動		
効果： 自分以外の対象の攻撃がクリティカルしたときにダメージ15+[SL×10]								
	1							
効果：								
ヘイスト	1	3	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果： ラウンド中対象の行動値を+[SL]Dする								
ポストヘイスト	1	20	ヘイスト	-	自身	自動		
効果： ヘイストと同時に使用し、対象を範囲（選択）にする								
コーデックス	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果 :クラスの中からひとつ選択し、シーン終了まで対応したコーデックス（重量0、アイテム）を取得する。コーデックスを所持している間選択したクラスのスキルのコスト-SL								
メンターアーツ	5	-	コーデックス	-	自身	自動		
効果 :《コーデックス》と同時に使用することでコーデックスを所持している間選択したクラスの攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行うスキルの効果に+[SL×2]する。ダイスを振らないものには効果がない								
フェイタルアーツ	2	4	効果参照	-	自身	自動		
効果 :コーデックスを所持している間、《コーデックス》で選択したクラスのスキルひとつと同時に使用する。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行うスキルの効果に+[SL×10]する。ダイスを振らないものには効果がない。1シーン1回								
マインドマスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果： セットアップで≪コーデックス≫のほかにもうひとつセットアップのスキルを使用できる。1シーンSL回								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 即座にセットアッププロセスのスキルをふたつ使用できる								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果： エネミー識別を行う								
コンコーダンス	1		パッシブ					
効果： 一回の判定で視界内の敵全員をエネミー識別することができる								
	1							
効果：								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動		
効果： イニシアチブプロセスに≪ヒール≫を使用する。1シーン1回								
ヒールオール	1	-	ヒール	-	自身	自動		
効果： ヒールの対象を場面（選択）に変更する。1シーン1回								
	1							
効果：								
プロテクション	5	3	ダメージロールの直後	20m	単体	自動		
効果： 対象が受けるダメージ-30+[SL]D　1メインプロセス1回								
ワイドプロテクション	1	4	プロテクション	-	自身	自動		
効果： ≪プロテクション≫を範囲（選択）に変更する								
アフェクション	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動		
効果： 対象の受けるダメージを0にする。1シナリオ1回								
慈愛の御手	1	-	ダメージロールの直後		単体	自動		
効果： パワー。対象の受けるダメージを0にする。1シナリオ1回								

キャラクター名
イストワール＝アソシアン

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
尊き覚醒	1	-	効果参照		単体	自動		
効果：	パワー。対象が戦闘不能になった直後、対象を復活させHPを回復させる							
	1							
効果：								
ハイプロテクション	5		以下パッシブ					
効果：	≪プロテクション≫の効果に+[5+SL×3]							
バリア	1							
効果：	1メインプロセスに何度でもプロテクションを使用できる							
聖なる契約	1							
効果：	パワー。ダメージ増加スキルの効果+10							
異才：パラディン	3							
効果：	パワー。インペレイティブ、ワイドプロテクション、グレイスフォースを取得							
エフィシエント	5							
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。ダイスを振らない魔術には効果がない。							
ホーリーグレイス	1							
効果：	ホーリーアーマーの防御力増加を物理と魔法両方にする							
エルディダイト	1							
効果：	【知力】判定のダイスを増やす一般スキルの効果を+2Dに変更する							
ナチュラルヒストリー	1							
効果：	エネミー識別+2D							
ラース	1							
効果：	ビジテイションの効果に+[SL×2]。全分類に効果を発揮する							
アイデンティファイ	1							
効果：	アイテム鑑定+1D							
アイテムマスタリー	1							
効果：	HPやMPを消費するアイテムを使用するとき、消費を-2する							
オピニオン	1							
効果：	交渉や説得の判定+1D							
ヒストリー	1							
効果：	様々な国の概要や歴史、そこにいる人物などに詳しい。判定+1D							
トランプ	1							
効果：	切り札と呼べる事情通の知り合いがいる。情報収集判定に+2D。1シナリオ1回							
インサイト	1							
効果：	嘘を見抜く判定+1D							
アルケミーノウリッジ	1							
効果：	錬金術に関する知力判定+1D							
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果：	神々や精霊の王といった存在から力を与えられている。判定の最終的な達成値に+1D							
バイタリティ	1							
効果：	体力がある。最大HP+[CL]							
エンラージリミット	1							
効果：	装備重量制限+5							
トレーニング：知力	1							
効果：	能力基本値+3							

キャラクター名

イストワール＝アソシアン

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
トレーニング：精神	1							
効果：				能力基本値+3				
効果：								
効果：								
効果：			