

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	1
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男の子
称号クラス				年齢	15
種族	フィルボル			境遇	正体
出自 (効果)	英雄			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	9	9	9	9	12	8
ボーナス	2	3	3	3	3	4	2
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	2	4	3	5	4	5	3

HP	26
MP	38
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	ショートボウ	20m	-2	6	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	3	0	5	7	7
スキル							3		
その他									
総計(右)			2	6					
総計(左)					3	0	8	4	7
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	4			4	+ 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	
冒険者セット	
バックパック	
MPポーション	
聖印	

現在重量: 8  
 最大重量: 11  
 所持金: 10  
 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
マジックレジスト	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に魔法防御力+3								
プロテクション	1	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]								
ファーストエイド	1		Xジャーアクション	至近	単体	器用		
効果: 難易度10で器用判定を行い対象の戦闘不能を回復しHPを1回復する								
コンコードダンス	1	-	パッシヴ	-	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回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。広範囲にいるエネミーを即座に識別するスキル。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果: エネミー識別を行なう。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。即座にエネミーについての情報を引き出せることを表わしているスキル。								
アフェクション	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	-	
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。								
ヒール	1	4	Xジャーアクション	20m	単体	魔術	-	
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。								
オピニオン	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。あなたの持つ魅力や発言力、立ち居振舞いなどは、交渉を有利に働かせ、他人を納得させる力があることを表わすスキル。								
オピニオン	1		パッシヴ		自身			
効果:								
ファーストエイド	1		Xジャーアクション		単体	器用		
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

現在重量: 8  
 最大重量: 11  
 所持金: 10  
 預金・借金: