キャラクター名
セターレ

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	カンナギ	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	両性具有
称号クラス				**年齢**	22
種族	ドラゴネット			**境遇**	放浪者
出自（効果）	側近			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	42	8	7	42	9	45	8
ボーナス	14	2	2	14	3	15	2
クラス修正	0	0	0	1	1	4	2
他修正	1						
能力値	15	2	2	15	4	19	4

HP	281
MP	285
フェイト	21

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	砂海のカンテラ					32		-1	
左手	S3ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	ワイズハット					4	2		
胴部	S1生と死の鎧				-2	25	10		
補助	聖紋のマント				-1	5	2		
装身具	輪唱の耳飾り								
能力値			2	0	2	0	19	6	20
スキル									
その他									
総計(右)			2	0	-1	66	33	5	20 m
総計(左)			2	3					
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	2			2	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	15			15	+ 2 d
アイテム鑑定	15			15	+ 2 d
魔術判定	15			15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【収納】	もらったGMPP*2
ベルトポーチ	毒消し
異次元バッグ	万能薬*5
ポーションホルダー	蘇生薬*1
小道具入れ	
	【呪符】
【ポーション】	守護の呪符
HMPP*15	神楽鈴
HHPP*15	
EXMPP*15	【道具】
EXHPP*15	冒険者セット

現在重量：	73		
最大重量：	96	所持金：	-241865
		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
ドラゴネット：アンスロック	★	-	判定の直前/メイキング	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象が行う判定の直前に使用、+1D。								
プロテクション	5	1(3)	DR直後	20m	単体	魔術/自動成功	1/MP	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
異才：ワイドプロテクション	1	1(4)	《プロテクション》		自身			
効果：《プロテクション》の「対象：単体→対象：範囲(選択)」								
異才：フィールドプロテクション	1		《プロテクション》		自身		シナリオ1回、(ワイドプロテクション)	
効果：《プロテクション》の「対象：単体、射程：20m→対象：場面(選択)、射程：視界」								
アフェクション	1		DR直後	20m	単体		アコライト、シナリオ1回	
効果：対象が受けるダメージ0。								
慈愛の御手	1		DR直後	視界	単体		シナリオ1回	
効果：対象が受けるダメージ0。								
	○							
効果：								
タングル	1		効果参照	20m	単体		シナリオ1回	
効果：対象がリアクション判定を行った(振り直し終了後)に使用。判定で振ったダイスの片方を除外し、達成値を算出。								
サンドクラウド	1		効果参照	20m	単体		シナリオ1回	
効果：対象が武器攻撃判定を行った(振り直し終了後)に使用。判定で振ったダイスの片方を除外し、達成値を算出。								
フォッグミラージュ	1		効果参照	20m	単体		シナリオ1回	
効果：対象が魔術判定を行った(振り直し終了後)に使用。判定で振ったダイスの片方を除外し、達成値を算出。								
コールゴッド：イザナミ	5	1(4)	効果参照		自身			
効果：《セイクリッドダンス》の効果中使用可。ダメージ軽減を行うスキル、パワー、アイテムの効果+[SL×2]、他の《コールゴッド：～～》取得不可。								
コールゴッド：ナキハサメ	2	2(5)	効果参照		自身		シナリオSL回	
効果：《セイクリッドダンス》の効果中使用可。HPMP回復を行うスキル、パワー、アイテムと同時に使用。効果量+[CL×3]。他の《コールゴッド：～～》取得不可。								
フェイタルアーツ	3	3(4)	効果参照		自身		(ハンター/ハミ、ニーチャ)1回、シーン1回	
効果：効果をダイスで求める魔法攻撃、HPMP回復、ダメージ増加軽減、行動値増加減少を行うスキル効果+[SL×10]								
小さな奇跡	1		効果参照	視界	単体	自動成功/魔術	シーン1回	
効果：メジャーで行う判定を行った後で使用。その判定で振ったダイスの内、1個の出目を6に変更。クリティカル可。自身対象不可								
尊き覚醒	1		効果参照	視界	単体※	自動成功/魔術	シナリオ1回	
効果 :対象が戦闘不能になった直後に使用。対象の戦闘不能を回復、【HP】を30点にする。また、対象が未行動の場合、行動済とならない								

B22222

5d+1d(輪唱の耳飾り)+1d(聖紋のマント)+1d(ﾊﾝｽﾞｵﾌﾞﾗｲﾄⅠ)=8d
20(ﾊｲﾌﾟﾛ)+3(ﾜｲｽﾞﾊｯﾄ)+3(生と死の鎧)+2(深紅の杯)+1(神使の御印)+10(ｺｰﾙｺﾞｯﾄﾞ:ｲｻﾞﾅﾐ)+10(ﾒﾝﾀｰｱｰﾂ)+10(ｴﾌｨｼｴﾝﾄ)+8(ｶﾝﾃﾗ)+(S3ﾅｲﾌ)=73

【セターレ出来る事】
・ｴﾈﾐｰ識別：6d+15
・ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ：8d+66
・ﾋｰﾙ：4d+115(恒常)
・MP回復：1d+132
・ｼﾅﾘｵ6回判定+2d、ｼﾅﾘｵ1回判定+1d、ｼｰﾝ3回振り直し
・6の出目1個削る
・浄化の風、天上の鐘、尊き覚醒、奇跡の雫
・コスト-1

経緯：修行と称して半ば強制的に冒険に出立させられた。

一人称：私(わたし)
二人称：〇〇、〇〇さん

彼/彼女の生まれた集落では、『満月の光が届く大雨の日』に生まれた者が預言者となる掟があり、男は神子、女は巫女として扱われる。
彼/彼女も『満月の光が届く大雨の日』に生まれたが、彼/彼女は男であり女である身体をしていた為、族長や御意見番達も対応に考えあぐねていた。

キャラクター名
セターレ

プレイヤー名

所持品			
祝福の花			
神使の御印			
深紅の杯			
心身の章			
銀の香炉			
夢幻の香			
【クリスタル】			
防衛のクリスタル			
防壁のクリスタル			
防墨のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	○							
効果：								
アドバイス	5		判定直前	20m	単体		シナリオ[SL+1]回	
効果：判定+1D、自身対象不可								
パリペイティア	1		判定直後	20m	単体	自動成功/魔術	シーン1回	
効果：Fate1点消費。判定振り直し。その際、ダイス数は変更されない								
	○							
効果：								
マインドマスター	1		セットアップ		自身		セットアップ1回、シーンSL回	
効果：《コーデックス》と「タイミング：セットアップ」のスキルを使用。								
コーデックス	1		セットアップ		自身			
効果：コーデックス取得。カンナギ、アコライト選択								
メンターアーツ	5		《コーデックス》		自身			
効果：《コーデックス》と同時使用。効果をダイスで求める魔法攻撃、HP・MP回復、ダメージ増加・軽減、行動値増加・減少を行うスキル効果+[SL×2]。								
チャネリング	1	4(6)	セットアップ		自身			
効果：《セイクリッドダンス》と同時使用、セットアップで使用可。								
クイックサーチ	1	5	セットアップ		自身		セットアップ1回	
効果：《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアップ」スキル1つ使用。								
エンサイクロペディア	1		セットアップ		自身			
効果：セットアップでエネミー識別可。								
クリエイトチャーム	1		セットアップ		自身		シナリオSL回	
効果：「種別：呪符」のアイテム1個購入可。								
	○							
効果：								
クイックヒール	★	2(5)	イニシアチブ		自身		シーン1回	
効果：《ヒール》を同時に使用。この効果により、《ヒール》がイニシアチブで使用可となる。								
スピードリーディング	1	10(12)	イニシアチブ		自身		シーンSL回	
効果：マイナー、メジャーで使用可能な「種別：呪符」のアイテムを1個使用。								
奇跡の雫	1		イニシアチブ	30m	単体※	魔術		
効果：Fate3点消費。【HP】を[5D6+CL×10]点回復　C時：ダイスロール増加								
浄化の風	1	20	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	魔術	シーンSL回	
効果 :対象が受けている全てのBS回復。また、対象に適用されている、持続している任意のスキルを解除する。度のスキルを解除するかは対象が決定する事　C時：コスト0								
	○							
効果：								
リフレッシュゾーン	1		ムーブ		自身			
効果：《リフレッシュ》の「対象→場面(選択)、射程→視界」。メインプロセス終了まで持続。								
	○							
効果：								
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。　C時：ダイスロール増加								
キュア	1	2(5)	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象が受けているBS全回復。								
セイクリッドダンス	3	4(6)	メジャー		自身	精神	シナリオSL回	
効果：あらゆる判定+1D。クリンナップ毎に【MP】5点消費する限りシーン終了まで持続。								

キャラクター名
セターレ

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
セターレ

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
ハンズオブライトIII	1		《ヒール》		自身		アコライト、CL7	
効果： 《ヒール》と同時に使用。フェイト1点消費、《ヒール》の「対象：単体→対象：範囲(選択)」								
スティグマ	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果： 判定を行った(振り直しも終了)後に使用可。フェイト1点消費、達成値+1D。								
フェザー	1	6	効果参照		自身	魔術	シーン1回	
効果： 落下によるダメージロール直前に使用。落下によって受けるダメージを0に変更。								
レストタイム	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果： シーン終了時使用。HPとMPを[2D+CL]点回復。								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ		自身	魔術		
効果： 難易度10の魔術判定成功時、あなたが受けている、持続している「分類：魔術」のスキル一つの効果解除　C時：コスト0								
ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用		
効果： 難易度10の【器用】判定成功時、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。対象は行動済となる								
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術		
効果 :あなたの存在するエリアの明度を2～3に変更。フリーアクションを使用する事で、再び明度を変更可。元の明度よりも低く変更不可。シーン終了まで持続する								
フックダウン	1	2(3)	クリンナップ		自身			
効果： ポーション飲める								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果： 知力基本値+3								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果： 感知基本値+3								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果： 精神基本値+3								
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身			
効果： 幸運基本値+3								
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果： 装備している防具の「移動修正」を±0に変更								
インサイト	1		パッシブ		自身			
効果： はったりや嘘を見抜く等の【精神】判定+1D。								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 携帯品の重量制限が【筋力基本値*2】になる								
ヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果： 様々な国や町の概要、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+1D。								
ブラフ	1		パッシブ		自身			
効果： はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定+1D。								
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+1D。								
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、知っているかどうかの【知力】判定+1D。								
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果： エネミー識別+1D								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 装備アイテムの重量制限+5								

キャラクター名
セターレ

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
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：【最大HP】+CL。								
ベアアップ	1		パッシブ		自身			
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定+1D。								
キャッチアウト	3	4(5)	効果参照	視界	単体			
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。以後、そのスキルに対するリアクション判定+2D。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
ディレクションセンス	1		パッシブ		自身			
効果：自分の位置や方角を確かめたり、道に迷わないようにするための【感知】+1D。森の中や迷路等の登場判定に使えてもよい								
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：								
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：								