

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 | 3  |
| サポートクラス | バード   | Lv.1: | バード | 性別  |    |
| 称号クラス   |       |       |     | 年齢  |    |
| 種族      | ヒューリン |       |     | 境遇  | 秘密 |
| 出自(効果)  | 騎士    |       |     | 目標  | 強制 |

|       | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|
| 基本値   | 11 | 9  | 8  | 8  | 12 | 12 | 10 |
| ボーナス  | 3  | 3  | 2  | 2  | 4  | 4  | 3  |
| クラス修正 | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 2  | 1  |
| 他修正   |    |    |    |    |    |    |    |
| 能力値   | 3  | 4  | 2  | 3  | 5  | 6  | 4  |

|      |    |
|------|----|
| HP   | 42 |
| MP   | 49 |
| フェイト | 6  |

| 装備品   |         | 射程 | 命中  | 攻撃  | 回避  | 物防 | 魔防 | 行動 | 移動 |
|-------|---------|----|-----|-----|-----|----|----|----|----|
| 右手    |         |    |     |     |     |    |    |    |    |
| 左手    |         |    |     |     |     |    |    |    |    |
| 頭部    | ハット     |    |     |     |     | 1  |    |    |    |
| 胴部    | レザーアーマー |    |     |     |     | 5  |    |    | -1 |
| 補助    | マント     |    |     |     |     | 1  |    |    |    |
| 装身具   |         |    |     |     |     |    |    |    |    |
| 能力値   |         |    | 4   | 0   | 2   | 0  | 6  | 7  | 8  |
| スキル   |         |    |     |     |     |    |    | 2  |    |
| その他   |         |    |     |     |     |    |    |    |    |
| 総計(右) |         |    | 4   | 0   |     |    |    |    |    |
| 総計(左) |         |    | 4   | 0   | 2   | 7  | 6  | 9  | 7  |
| 総計(両) |         |    | 4   | 0   |     |    |    |    | 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 | 5   |     |     | 5  | + 2 d |
| トラップ解除 | 4   |     |     | 4  | + 2 d |
| 危険感知   | 5   |     |     | 5  | + 2 d |
| エネミー識別 | 3   |     |     | 3  | + 2 d |
| アイテム鑑定 | 3   |     |     | 3  | + 2 d |
| 魔術判定   | 3   |     |     | 3  | + 2 d |
| 呪歌判定   |     |     |     |    | + d   |
| 錬金術判定  |     |     |     |    | + d   |

| 所持品        |  |
|------------|--|
| HPポーション    |  |
| HPポーション:使用 |  |
| MPポーション    |  |
| MPポーション:使用 |  |
|            |  |
|            |  |
|            |  |
|            |  |
|            |  |
|            |  |

現在重量: 11  
 最大重量: 11  
 所持金: 100  
 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 |
|--|----|-----|--------|-----|----|------|--------|----|
| プロビデンス   | ★  | -   | パッシブ   | -   | -  | -    |        |    |
| 効果: 作成時にフェイト+1   |    |     |        |     |    |      |        |    |
| プロテクション  | 4  | 3   | DR直後   | 20m | 単体 | 自動成功 | 防御中1   |    |
| 効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]   |    |     |        |     |    |      |        |    |
| ヒール  | ★  | 4   | メジャー   | 20m | 単体 | 魔術   |        |    |
| 効果: 対象のHPを3D+CL*3回復。C時ダイスロール増加   |    |     |        |     |    |      |        |    |
| クイックヒール  | ★  | 5   | イニシアチブ | -   | 自身 | 自動成功 | シーン1   |    |
| 効果: ヒールを同時に使用する、イニシアチブでヒールを使用する  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| ファイトソング  | 3  |     | セット    | 20m | 単体 | 呪歌   | シナリオ1  |    |
| 効果: 対象が既に使用した使用回数に制限のあるスキルを使用可能にする。「使用条件:シナリオx回」のスキルのみ                 |    |     |        |     |    |      |        |    |
| アフェクション  | ★  | -   | ダメージ直前 | 20m | 単体 | 自動   | シナリオ1  |    |
| 効果: 対象が受けるダメージを0に変更する  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| ジョイフルジョイフル   | 3  | 7   | メジャー   | 20m | 単体 | 呪歌   | シーンSL回 |    |
| 効果: 行動済みのキャラクターに有効。対象を見行動にする。C時コスト0                                    |    |     |        |     |    |      |        |    |
| ファーストエイド   | ★  |     | メジャー   | 至近  | 単体 | 器用   |        |    |
| 効果:対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の【HP】を1にする。なお、対象は行動済みとなる |    |     |        |     |    |      |        |    |
| フェイス:ダグデモア   | ★  |     | パッシブ   |     | 自身 |      |        |    |
| 効果: 【行動値+2】  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |
| 効果:  |    |     |        |     |    |      |        |    |

----使い方----

- ・味方がダメージを食らいそう(ダメージロール直後)  
→<プロテクション>を使用
- ・回復したい  
→自分のメインプロセス時にメジャーアクションで<ヒール>

自分の手番にやることがない…  
→メジャーアクションの<ジョイフルジョイフル>で行動済みの味方を再行動させることができる。

セットアッププロセス時に1度だけ味方の凄いやつ(シナリオx回って書いたあるやつ)を<ファイトソング>で復活させれます。

- ・回復したいけど手番に間に合わねえ…  
→イニシアチブ時に<クイックヒール>を使用。<ヒール>を即時発動できる。
- ・食らったら死ぬ攻撃(単体)が飛んできた  
→<アフェクション>で防げる。1シナリオ1回のみ