キャラクター名: 姫宮　瑞葉

プレイヤー名:

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	6
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自 **(効果)**				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	14	10	15	9	17	11
ボーナス	3	4	3	5	3	5	3
クラス修正	0	2	0	2	0	2	0
他修正							
能力値	3	6	3	7	3	7	3

HP	56
MP	71
フェイト	7

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	水天日光天照静石	0	0	0	0	0	0	0	0
左手	高周波ブレード	1	3	6	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	巫女礼装		0	0	3	0	6	0	0
補助									
装身具									
能力値			6	0	3	0	7	6	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	0	6	0	13	6	8 m
総計(左)			9	6					
総計(両)			9	6					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 9	所持金： 500	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	3	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	-	DR直後	20m	単体	自動成功	ｱｺﾗｲﾄ, ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	対象へのダメージを０に変更する							
タングル	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象がリアクション判定で振ったダイスのうち1個を除外する							
フォッグミラージュ	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象が魔術判定で振ったダイスのうち1つを除外する							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象のHPを3D+CL*3点回復							
クイックヒール	1	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	ヒールをイニシアチブプロセスで使用可能となる							
キュア	1	5	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象が受けているバッドステータスを回復							
インボーク	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象が行う回避判定に+1D。この効果はシーン終了まで持続							
ヘイスト	2	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象の行動値に+SLDする							
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象の戦闘不能を回復し、HPを2D点にする							
デイメア	1	7	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象に2d+5点の貫通ダメージを与える							
ピアシングペイン	1	15	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	武器攻撃を貫通ダメージに変更							
ファストチャネル	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	サンドクラウド、タングル、フォッグミラージュのいずれかの使用回数を1増やす							
サンドクラウド	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象の武器攻撃の命中判定のダイスを1つ除外する							

キャラクター名：姫宮　瑞葉

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
ホーリーウェポン	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージにSL*3ダメージプラス							
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の器用度判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復しHPを1にする							
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	足跡、痕跡などをもとに追跡するための感知判定に+1D							
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	はったりや嘘を見抜くなどの精神判定に+1D							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大MPに+CLする							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神の基本能力値に+3							
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	隠密の対抗の感知判定に+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：								