

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	サロゲート	Lv.1:	サロゲート	性別	
称号クラス				年齢	
種族				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	13	12	10	18	12	6
ボーナス	3	4	4	3	6	4	2
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	6	5	3	7	5	3

HP	57
MP	54
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	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	妖精の花鎧				1	3	2		1
補助	クイックバンド							2	1
装身具	手入れ道具								
能力値			6	0	5	0	5	12	8
スキル	スリッパ・インジエ・攻撃はカエリス(飛行対地)		5	16	5				10
その他	手入れ道具・漆黒の星		1	1				1	
総計(右)			13	20					
総計(左)			13	17	11	4	7	15	20
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 3 d
トラップ解除	6	2		8	+ 3 d
危険感知	7			7	+ 3 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	小型ハンマー
小道具入れ	冒険者セット
ポーションホルダー	くさび★
スレイプニル	くさび★
漆黒の星	HPポーション
ナイフ	HPポーション
ナイフ	MPポーション
ナイフ	MPポーション
ナイフ	MPポーション
ナイフ	MPポーション

現在重量:	12	所持金:	-6967	預金・借金:	
最大重量:	16				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイスナイトメア	★		◆					
効果:	ダメージ↑で放心							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果:	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
バタフライダンス	◇		◆					
効果:	回避+1D							
ホーリースマイト	3	4	マイナ		自身	自動	召喚具	
効果:	ダメージ+sl*3 妖獣魔獣魔族なら+精神							
アポスル:エージェント	2		◆				召喚具	
効果:	器用敏捷+sl1 トラップ関係に強い							
スタイル:ウェントス	4		◆				飛行	
効果:	対象が非飛行時のみ +sl*4							
アームズマス列:召喚具	◇		◆					
効果:	召喚具命中に+1d							
アソリミッドアームズ	◇		◆					
効果:	ノーマル武器装備時「召喚具」に							
チェンジコール	◇	6	イニシ		自身	自動	シールド	
効果:	装備召喚具破壊し召喚召喚具							
コールスレイプニル	◇	6	セット		自身	自動		
効果:	馬リテ-騎乗 飛行回避命中+3移動cl+5							
	1							
効果:								
	1							
効果:								
ディバインシュート	1	7	メジャー	20m	範囲(選)	命中	召喚具	
効果:	投射不可能な至近武器を投げる。投げると壊れる							
ディバインストリーム	1		ムーブ			自動	シールド	
効果:	↑をマップ全敵攻撃にする							
ディバインコール	1		セット				シールド	
効果:	所持重量増やしつつ							

セットアップ スレイプニル →チェンジコール →ムーブ無(ディバインストリーム) →リテ-騎乗 →メジャー(フェイト)ディバインシュート
シュート後だと無手なのでセットでディバインコール

ナイトメアは間属性種族なので光攻撃には弱い。闇攻撃には?魔防2倍らしい。魔防2倍利用はスプラウトが面白い

メイク時 メインクラスから2つ、サポートクラスから1つ習得できるスキル。ただし、メインからは2つではなく、Lv2で1つ習得することも可能である。メインとサポートが同じならば3つ習得できるが、3Lvで覚えることはこの時点では出来ない。

交渉が重要そうなシナリオには「強心丹」を用意せよ。
トラップ解除担当者は「小型ハンマー」「小道具入れ」「くさび(複数)」を買っておくべし。
冒険者セットの「火打ち石」「ロープ」「ランタン」は「小道具入れ」に入れて重量を節約すべし。

【行動値】 = 【敏捷】 + 【感知】 + 装備品による行動修正 + スキルによる修正
【移動力】 = 【筋力】 + 5 + 装備品による移動修正 + スキルによる修正
幸運と同じ値まで一回のダイスロールにフェイトをのせれる

投射は射撃攻撃。武器を使っていれば武器攻撃。投射の射程は筋力+5m
射撃攻撃はエンゲージしているキャラクターを攻撃の対象にすることはできない『スタートセット①改訂版 プレイヤーブック』p40

チェンジコール→ディバインコールなら召喚した具をアイテムに入れられる(重量注意)騎乗にはマイナー
ムーブ・マイナー 武器盾装身具の装着。携帯品から無手、逆も。携帯品から出し、現在の所持品を落として装備もこれ。
メジャー 武器盾装身具の装着。または携帯品の武器盾装身具との交換。メジャーで持ち替えてもなお…スリとるか具捨てる

