キャラクター名
葛霧 纏(ｸｽﾞｷﾘ ﾏﾄｲ)

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	14
種族	ドゥアン：オルネス			**境遇**	天啓
出自（効果）	神官			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	8	8	21	7	16	14
ボーナス	4	2	2	7	2	5	4
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	4	3	2	9	3	7	4

HP	68
MP	91
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メディテーションマスク					2			
胴部	癒しの衣					3			
補助									
装身具	聖印								
能力値			3	0	2	0	7	5	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	2	5	7	5	9 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
祝福の花	
枕	
異次元バッグ	
ポーションホルダー	
聖水	
MPポーション*10	
ハイMPポーション*2	

現在重量：	11		
最大重量：	12	所持金： 195	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
ウィング	★	-	ムーブ	-	自身	自動		
効果： 天翼族、ムーブアクションで飛行状態になれる。シーン終了まで持続する								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動	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	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： DR直後に使用。そのダメージを０に変更する。								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象のＨＰを3D+CL*3点回復する。								
セイクリッドダンス	3	6	メジャー	-	自身	精神	ｼﾅﾘｵSL回	
効果 :あなたが行なう判定に+1Dする。 この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を5点消費し続ける限りシーン終了まで持続する。								
チャネリング	1	6	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： このスキルを使用することで、《セイクリッドダンス》を同時に使用することができ、行動済にもならない								
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行なう。ダメージは2d+10の火属性魔法ダメージ								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに(SL)dする。								
エラプション	2	4	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 火属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+(SL)Dする。 この効果はラウンド終了まで持続する								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定+1d								
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： 「タイミング：メジャーアクション」の魔術判定に+1dする。 この効果はメインプロセス終了まで持続する								
リゼントメント	1	-	特殊	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。 その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更し、ダメージに+(CL*10)する								
ドゥアン：オルニス	1	-	ﾑｰﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	-	-	
効果： 飛行状態になる。シーン終了まで持続。オルニスの背には鳥のような翼があり、自由に空を飛べる								
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 神話・伝説に関する知識の【知力】判定に+1D。								
インテンション	1		パッシヴ					
効果： 【最大MP】に+CLする								

キャラクター名
葛霧 纏(ｸｽﾞｷﾘ ﾏﾄｲ)

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
トレーニング：知力	1		パッシヴ					
効果： 知力基本値+3								
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】判定を行なう。成功した場合、対象の戦闘不能状態を回復し、【HP】を1にし、行動済みにする								
レストタイム	1	-	特殊	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用。HP回復とMP回復を行なう。【HP】と【MP】を[2D+(CL)]点回復する。シーン間に時間がない、休憩できる環境がないなどの理由で、GMは使用を却下してもよいが、その場合は使用回数に数えない								
スペシャリストⅠ：火	1	-	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果：取得する際に属性を1つ選択。フェイトを1点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法攻撃ダメージに+1Dする。シーン終了まで持続								
スペシャリストⅡ	1	-	特殊	-	自身	自動	-	
効果：《スペシャリストⅠ》と同時に使用。さらにフェイトを1点消費。《スペシャリストⅠ》の効果の「魔法攻撃ダメージに+1D」を「魔法攻撃の命中判定とダメージに+1D」に変更する								
スペシャリストⅢ	1	-	特殊	-	自身	自動	-	
効果：《スペシャリストⅠ》で選択した属性の「分類：魔術」と同時に使用。フェイトを1点消費。そのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する								
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：								