

キャラクター名 プレイヤー名
 プレアー

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	1
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男性
称号クラス				年齢	26
種族	ヒューリン			境遇	秘密
出自(効果)	神官			目標	強制

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

HP	29
MP	37
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	スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	聖印								
能力値			4	0	2	0	4	5	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	2					
総計(左)					2	5	4	5	8
総計(両)									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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 0
 最大重量: 9
 所持金: 210
 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	1	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]							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	HP回復: 3d (+1d) + (PL×3) 回復							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象が受けるダメージを0にする							
エフィシエント	1	-	パッシヴ	-	自分	-		
効果:	魔法攻撃 HPMP回復 ダメージ増加減少(魔術判定)の効果に+ (SL×2) する							
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自分	自動成功		
効果:	エネミー識別を行う。セットアッププロセスで使用できるエネミー識別							
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	[対象:場面(選択)][射程:視界]の全ての対象にエネミー識別を行える。							
フォローアップ	1	5	効果参照	20m	単体	自動成功	シーンSL1	
効果:	対象が行う判定でファンブルを振った直後に使用する。その判定を振り直す。ダイスの数は変わらない。対象はこの効果を拒否できる。							
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自分	-		
効果:	神話や伝説について知っているかのダイス判定を+1d							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果:	:戦闘不能の対象に使用可能。難易度10の器用判定を行い、成功すれば戦闘不能状態を回復し対象のHPを1にする。対象は行動済みとなる。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

教会育ちの孤児である。
 ある日、本当の親がいることを神父様に告げられグランフェルデンへと旅立つ。(本当の両親を一目見てみたかった)
 読書好きで様々な書物を読み漁っており、雑学に秀でる。
 グランフェリオスに所属しギルドマスターに重用されながら親の情報を探していたが、ある日突然ギルドマスター代理を任せられギルドマスターが消息を絶つ。
 ギルドマスターとしての仕事をこなす為、本来の目的であった親探しを断念し元ギルドマスターへの恩義に報いようとしている。
 なおギルドの主力メンバーのまとまりが悪いため自らクエストに出陣している。