キャラクター名
ヒトミ

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	バード	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	19
種族	ヒューリン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	聖職者			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	9	9	28	9	39	36
ボーナス	6	3	3	9	3	13	12
クラス修正	1	1	1	0	1	3	1
他修正				1	1	19	1
能力値	7	4	4	10	5	35	14

HP	207
MP	249
フェイト	20

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	神樹の枝			13					
左手	セイントシールド		0	0	0	8	0	-3	0
頭部	知恵の宝冠					5	1		
胴部	【伝】贄巫女の花装束（CL+1）		0	0	0	26	1	0	0
補助	天津尊護印（あまつみことのごいん）					8			
装身具	栄光の前立								
能力値			4	0	4	0	35	9	12
スキル	サクセション								
その他									
総計(右)			4	13	4	47	37	6	12 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
玉串　/リチュアルチャーム	蘇生薬
神楽鈴　/リチュアルチャーム	おむすび
神鏡　/リチュアルチャーム	ハイHPポーション＊
	ハイMPポーション＊
冒険者セット	EXMPポーション
祭事の道具	グレートHPポーション
祝福の花	グレートMPポーション
人技の書	
	万能薬
HPポーション＊	強心丹*3
MPポーション＊	爆撃符＊

現在重量：	26		
最大重量：	48	所持金： 2000	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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
アフェクション	○	0	DR直後	20m	単体	-	シナリオ1回	
効果：DR直後。ダメージを０にする。								
ミラージュアイ	○	8	メジャー	20m	範囲（選択）	精神		
効果：「植物、アンデッド、機械」以外に有効。特殊攻撃を行う。[2D+精神]の貫通ダメージ。								
パラサイトミラージュ	○	F1	DR直前		自身	-	シーン1回	
効果：ミラージュアイによる攻撃のダメージロール直前に使用する。この効果を使用する場合フェイトを1点消費する。 そのミラージュアイのダメージに+[CL*2]し、その攻撃の算出ダメージの数値分、自分のMPを回復する。 この効果を使用する場合、その異形が相手の視界に入っていなくてはならない。								
ヒール	○	4	メジャー		単体	魔術判定		
効果：HPを[3D+CL*3]点回復。								
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：あらゆる判定に+1Dする。クリンナップに５点MPを消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。								
コールゴッド：イザナギ	3	6	効果参照		自身	-	ラウンド1回	
効果：＜セイクリッドダンス＞効果中に使用。自分が振ったダイスの直後に使用。SL個までのダイスを振り直す。								
クルーセフィクション	○	3	マイナー			-		
効果：攻撃対象が「分類：アンデッド、妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。攻撃のダメージに「＋精神」する。								
ヘイスト	5	3	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果：行動値を+[（SL）D]する。								
チャネリング	○	6	セットアップ			-		
効果：セットアッププロセスでセイクリッドダンスが使用可能となる。								
クリエイトチャーム	1	-	セットアップ			-	シナリオ1回	
効果：種別：呪符のアイテムを１個購入する。								
ファイトソング	1		セットアッププロセス	20m	単体	-	シナリオ1回	
効果：対象の「シナリオ～回」スキルの使用回数を１増やす。								
インペレイティブ	1	12	セットアップ			-		
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを２つ使用する。								
シャインストライク	1	6	セットアップ			-		
効果：ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+[精神]する。ラウンド終了まで持続する。								
アカンパニー	1	8	効果参照	20m	単体	-	シーンSL回	
効果：セットアッププロセスのダンサースキルのSL+2								

「雑説明」
百目鬼の生贄となったことで目の一部に寄生され半妖になってしまった巫女。精神を蝕まれつつも教えに従い善行の旅をしている。
性格はド真面目で隙あらば修行や祈祷をして精神修行を行っている。

エリンディル東方地方ダイワにある「ハナワダ村」で巫女として修行していた女性。現在は「渡り巫女」。
天女のような美人だが身体には肩の「目」をはじめとする異形がいくつかあり、普段は隠している。
⇒旅の中で和歌に対する情熱が芽生え、この世の真を歌い残すべく歌人としての旅路として再スタートを切った。
【妖怪となった経緯】
悪しき魔物である百目鬼（ドウメキ）を封じる為に贄となったヒトミは
対峙の末にドウメキを封じることには成功した。しかし、百目鬼は足掻きでヒトミの肩に
自らの百眼の一部を埋め込むように憑依させ呪い、堕落させる。魔と化し、百目鬼の宿主となってしまったヒトミは当然ながら村を追われ放浪者となった。
聖職者として培った強靭な精神力で自我を保っているが、百目鬼の幻惑や暗示による精神攻撃に耐え続けている。
まだ善行ができると信じて旅を続けている。もし心まで魔に堕ちるならば、その前に自刃をする覚悟はできてる。
【人柄など】
善行を積むことは宗教的にも目的でありながら、いつか神がこの呪いから救ってくださるのではという期待でもある。
見返りを求めているそんな自分の心の奥底に眠る弱さを責めており、そこを突かれると流石に動揺してしまうかもしれない。
時折いう「ワタクシも修行が足りませぬ。」とはそんな自責を込めているのだろう。
小豆が好きな甘党。歌が好きでよく句を詠んでいる。神社暮らしだった故に教養はあるが俗世に疎い。冒険を始めて知った外に広がる世界の美しさや楽しさは決して悪いものではないと思っている。
村を追われてからはカミツカ家にかくまってもらっていた。
「ルイ・シラヒメ」は村で面倒を見ていた義理の弟のような存在であり、「カフカ チカ」は生き別れていた実の弟。

キャラクター名
ヒトミ

プレイヤー名

所持品			
上位爆撃符			
治療符＊			
上位治療符			
呪壁符＊			
上位呪壁符			
上位大壁符			
生命の呪符			
※小道具入れ			
※ポーションホルダー			
※異次元バッグ			
※ベルトポーチ			
※呪符ホルダー			
ポメサブレ*2袋			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クイックヒール	○	5	ｲﾆｼｱﾃｨﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ			-	シーン1回	
効果：	ヒールを同時に使用する。							
スピードリーディング	2	12	ｲﾆｼｱﾃｨﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ			-	シーンSL回	
効果：	タイミング：マイナー/メジャーの呪符を１つ使用する。							
チャームマスタリー	5		パッシヴ					
効果：	「呪符」の効果に+[SL*2]							
バスカー	○		パッシヴ					
効果：	プリプレイに【精神】*100G獲得する。							
バニシュパワー	5		パッシヴ					
効果：	攻撃ダメージに+[SL*3]							
リチュアルチャーム	3		アイテム					
効果：	種別：呪符のアイテムを１つ購入する。							
ラストレイトウェポン	1		DL直後	20m			シーン1回	
効果：	対象が行う武器攻撃のDR直後に使用。そのダメージダイスの[SL+2]個以下のダイスを振り直す。							
レイズチャーム	1		戦闘不能		自身		ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	自身の戦闘不能を回復し、HPを【１D】点にする。行動済みとなり、携帯してる生命の呪符はすべて破壊される。							
アンプロンプチュ	1	7	判定の直前				シーン1回	
効果：	その判定を儒家判定で代用する。							
アビリティアデプト	5		パッシブ					
効果：	精神+[SL+1]							
エデュケーション	1		メジャー	10m			ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	自分と対象がフェイトを１点消費。基本クラススキルか一般スキルをひとつ選択。							
ラストレイトマジック	1		効果参照	20m	単体		シーン1回	
効果：	効果をダイスで求める分類：魔術のダイスロール直後に使用。2個以下のダイスを振り直す。							
ラストレイトブースト	3	10	効果参照				ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	＜ラストレイト＞スキル効果のダイス出目が[6]になる。							
チャームブースト	3		パッシブ					
効果：	呪符効果+SL*3							
セイクリッドフォーム	1		パッシブ					
効果：	セイクリッドダンス効果中、攻撃ダメージに+[幸運]する。							
アビリティアタック	1	20	マイナー				シーン1回	
効果：	攻撃ダメージに+[アビリティアデプトの能力基本値]する。							
卍迷いなき決断	1	10	セット					
効果：	インペレイティブとセットアップのパワーを使用する。							
卍信仰の泉	1	20	セット					
効果：	HP回復、行動値増加のスキル効果に+[精神]する。							
卍信仰の盾	1	-	DR直後	視界	場面（選択）		X1	
効果：	ダメージを０にする。							
卍慈愛の御手	1		DR直後	視界	単体		X1	
効果：	ダメージを０にする。							
*ポストヘイスト	1	20	ヘイスト				S1	
効果：	ヘイストを範囲（選択）に変更する。							
*パトロナイズ	1	10	判定の直後			魔術	S1	
効果：	対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用、その達成値を難易度に魔術判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。							

キャラクター名
ヒトミ

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
妖魔の首	1	5	セットアップ	20m	単体	知力	シーン1回	
効果 :対象の【精神】と対決。勝利した場合、対象に[スタン][逆上][放心]のいずれかを一つ与える。このスキルは[分類 : 妖魔]のエネミーを１体以上戦闘にしていないと使用できない。								
カルチャー : エリンディル東方 (ダイワ)	1							
効果 : その地域の文化や慣習への知力判定に+1D								
トレーニング : 精神	1							
効果 : 精神の基本値に+3								
マスターマインド	1	F1	メジャー				シナリオ1回	
効果 : 精神*100Gの所持金を獲得。								
マスターマインド２	1	F1	メジャー				シナリオ1回	
効果 : 対象の信頼を得る。								
マスターマインド３	1	F1	メジャーアクション				シナリオ1回	
効果 : 対象に質問する。対象はその質問に正直に答える。								
フェイス : グランアイン	1							
効果 : ダメージ+2。								
エンラージリミット	1							
効果 : 携帯重量が倍になる。								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス				シーン1回	
効果 : 種別 : ポーションのアイテムを１個使用する。								
トレーニング : 筋力	1							
効果 : 筋力の基本値に+3								
キャッチアウト	2	5	効果参照	視界	単体		シナリオ1回	
効果 : 自身を対象にしたメジャーアクションのスキルを使用したメインプロセスの直後に使用。以後、そのスキルに+2Dする。								
アースノウリッジ	1							
効果 : アーシアンスキルを取得可能。/現代に関す知力判定に+1D。								
セレブリティ	1							
効果 : 精神判定の達成値に+1。								
トレーニング : 知力	1							
効果 : 知力の基本値に+3								
アイテムマスタリー	1							
効果 : HPやMP消費アイテムの消費を-2。								
インテンション	1							
効果 : MPの最大値+CL								
ホーディング	1		セットアップ				シナリオ1	
効果 : CL*100G以下のアイテムを１個購入できる。								
トレーニング : 幸運	1							
効果 : 幸運の基本値に+3								
ファーストエイド	1		メジャー	至近				
効果 : 難易度１０の器用判定。対象の戦闘不能を回復し、HPを１にする。								
ベアアップ	1							
効果 : リアクション精神判定+1D。								
ストリートワイズ	1		メジャー					
効果 : 情報判定を幸運判定で代用し+1D。								
アナライズエリア	1	6	メジャー					
効果 : 知力判定で警戒行動ができる。								

キャラクター名
ヒトミ

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
ビジランテ	1							
効果：隠密状態のキャラクターを発見する感知判定に+1D。								
マジックキャンドル	1	6	メジャー					
効果：エリアの明度を2、もしくは3に変更する。								
ミュトスノウリッジ	1							
効果：神話や伝説に関しての知力判定+1D。								
サクセション	1							
効果：プリプレイ装備の武器か防具に+1。								
効果：								
効果：								
効果：