キャラクター名
ユウ

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	カンナギ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	親友
出自（効果）	商人			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	12	12	30	26	37	9
ボーナス	6	4	4	10	8	12	3
クラス修正	0	0	0	1	1	3	2
他修正				1	1	1	
能力値	6	4	4	12	10	16	5

HP	208
MP	231
フェイト	10

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部	知恵の宝冠					5	1		
胴部	リフレクトアーマー(S1)					11	3		-1
補助	セレスチャルポイントアーマー(S1)					6	3		-2
装身具	魔宝石のストラップ								
能力値			4	0	4	0	16	14	11
スキル	マシンアーマー					2	1		
その他	リムブースト					2	2	2	
総計(右)			4	0	4	26	26	16	8 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 3 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ポーションホルダー
バックパック	祝福の花
毒消し	真紅の杯
ハイMPポーション	セレスチャルポイントアーマー (S1) クリスタル
ハイMPポーション	リムブースト・メタル
ハイMPポーション	リムブースト・リフレクス
EXMPポーション	リフレクトアーマー(S1) クリスタル
EXMPポーションx	万能薬
グレートHPポーションx	転移石
勇気のホイッスルx	転移の呪符
勇気のホイッスル	転移の呪符

現在重量： 17		
最大重量： 24	所持金： 75228	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
プロテクション	5	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	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 【HP】を[3D+CL*3]回復								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 《ヒール》を使用する								
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の戦闘不能を回復し、【HP】を[2d]点にする。対象は行動済みとなる。								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： ダメージ増加。対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。シーン終了時まで								
マニフィカート	★	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 《ホーリーウェポン》と同時に使用。効果に「攻撃の命中判定に+1Dする」を追加する。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダメージを0に変更する。								
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う[分類：魔術]の効果に+SL*2する。								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	ラウンド1回、シーンSL回	
効果： 「種別：召喚具」のアイテムから一つを選び装備する。シーン終了時に失われる								
アタックハイロウ	5	10	セットアップ	視界	場面（選択）	魔術	召喚具装備	
効果： 対象にダメージ増加を行なう。対象が行う攻撃のダメージに+[SL*3]する。ラウンド終了時まで。								
ハイロウコール	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 《ディバインコール》と《アタックハイロウ》を使用する。								
ハイプロテクション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： プロテクションの効果に+[5+SL*3]する								
バリア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :メインプロセスで複数回行われる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》を使用できる（1回のダメージロールには1回のみのまま）								
ビジテイション	5	5	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果： ダメージ増加。その攻撃のダメージに+[SL*5]。自身を対象にできない。攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合に有効								

商人の親を持つヒューリンの少年。少年です（大事なことなので(ry）
ファッションセンスが少し変わっていて、アーシアンの人物が持ち込んだデザインの服を親に取り寄せてもらって着ている。そのせいでたまに種族を間違えられるが純ヒューリン。
親友の年上の冒険者から色んな出来事の話を聞いて、湧き出る好奇心に従って自らも冒険者になる。
力はないが魔術の腕はそこそこあったので味方の補助に徹しながら大好きな冒険譚を特等席で目撃する。

キャラクター名
ユウ

プレイヤー名

所持品			
銀の香炉			
神使の護印			
生命の呪符x			
生命の呪符			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ラース	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《ビジテイション》の効果に+[SL*2]。またその《ビジテイション》は分類を問わず有効。							
アタックブースト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ダメージ増加を行う「分類：魔術」の効果に+[SL*3]する							
マナスタッフ	3	-	パッシブ	-	自身	-	打撃、両装備時	
効果	:効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う[分類：魔術]の効果に+SL*2する。							
マジックスペシャリスト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「分類：魔術」のスキルのコストに-SL							
マジックハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1D							
ヒールオール	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果	:《ヒール》と同時に使用。その《ヒール》の「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。							
トリートフォース	★	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。							
パリペイティア	★	FP1	判定の直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	対象が行なう判定の直後に使用。フェイトを1点消費。対象はその判定を繰り返す。ダイス数は変更されない。							
レイズチャーム	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:生命の呪符を携帯している時に使用可能。戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し【HP】を[1D]点にする。行動済みとなり、携帯している生命の呪符は全て破壊される。							
聖なる契約	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	アコライト、パラディン、プリーストのスキルに有効。ダメージ増加を行なうスキルの効果に+10する。							
異才：パラディン	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	パラディンのスキルを取得する。							
ワイドプロテクション	★	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	《プロテクション》と同時に使用。その《プロテクション》の「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する。							
フィールドプロテクション	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:《プロテクション》と同時に使用。その《プロテクション》の「射程：20m」を「射程：視界」に、「対象：単体」を「対象：場面（選択）」に変更する。							
スピードリーディング	1	12	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	マイナー、メジャーで使用可能な「種別：呪符」のアイテムを1個使用する。							
プリペアード	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《パリペイティア》の「使用制限：シーン1回」を「使用制限：シーン2回」に変更する							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：	難度10 戦闘不能を回復、【HP】を1にする。対象は行動済みとなる。							
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	はったりや嘘を言う【精神】判定に+1D							
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神】基本値+3							
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力】基本値+3							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限+5							
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:シーン終了時に使用。HP回復とMP回復を行う。【HP】と【MP】を[2D+CL]点回復する。次のシーンまでの時間がない等の理由でGMはこのスキルの使用を拒否できる。							
ホーリーオーダーⅠ	1	FP1	効果参照	-	自身	自動成功	アコライト	
効果：	《ホーリーウェポン》と同時に使用。対象を「範囲（選択）」にする							

キャラクター名
ユウ

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
ホーリーオーダーII	1	FP1	戦闘前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果：《ホーリーウェポン》を同時に使用する。								
ホーリーオーダーIII	1	FP1	プロテクション	-	自身	自動成功	アコライト	
効果：《プロテクション》の対象を「範囲（選択）」にする								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+2する。								
サンクチュアリ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功	プリースト、シナリオ1回	
効果：「対象：単体」のアコライト、ビショップ、プリーストの「分類：魔術」を「対象：十字(選択)」「射程：0Sq」に変更する。メインプロセス終了時まで								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを一つ使用する。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大HP】を+CLする。《インテンション》を取得できない。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知+1D								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力基礎値】【器用基礎値】【敏捷基礎値】+1								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】+2 【魔法防御力】+1								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【敏捷】基本値+3								
キャッチアウト	3	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用できる。あなたは以降、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に+2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。シーン終了時まで								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】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：								