

キャラクター名

プレイヤー名

アティカ

メインクラス	パラディン	Lv.1:	アコライト	レベル	15
サポートクラス	モンク	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	15歳
種族	ヒューリンとドゥアンの混血			境遇	義理の親
出自 (効果)	英雄			目標	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	27	29	12	9	12	26	6	HP169
ボーナス	9	9	4	3	4	8	2	MP138
クラス修正	2	1	2	0	0	3	0	フェイト5
他修正	3					4		
能力値	14	10	6	3	4	15	2	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	デュエルナックル	至近	1	14				3	
左手									
頭部	守護の輪					5	5		
胴部	祝福の鎧				-2	13			-3
補助	稲妻のマント					3	1	2	2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			10	0	6	0	15	10	19
スキル	武器攻撃+精神、命中+1d			15		19	19		
その他	水着+黄金蛇のメダル					1	2		-1
総計(右)			11	29	4	41	42	15	17m
総計(左)			10	15					
総計(両)			11	29					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	3			3	+ 3 d
呪歌判定	15			15	+ 2 d
錬金術判定	10			10	+ 2 d

現在重量：34

最大重量：42

所持金：67094

預金・借金：

所持品	
冒険者セット	ハイHPP
ポーションホルダー	
水着	薬草
乗用馬	忍びの料理
地図	日本酒
東方の茶器	特効薬
祝福の花	ハイHPP
黄金蛇のメダル	ハイMPP
ナナのきもち【青】	ハイMPP
折り畳み梯子	ハイMPP
	ハイMPP

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								
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]								
ドゥアン:セラトス	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力+3								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象のHPを[6D+CL×3]+2点回復する。クリ：ダイス増加								
アームズマスタリー:格闘	1		パッシブ		自身			
効果： 格闘使用:武器を支援した命中判定+1D								
アイアンフィスト	1		パッシブ		自身		格闘使用	
効果： 武器攻撃ダメージに+[精神]する								
	1							
効果：								
インデュア	1	5	効果参照		自身	自動成功	防御中1回	
効果： バットステータス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全て回復する。								
	1							
効果：								
クィックヒール	1	5	イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シーン1回	
効果： ヒールを同時に使用する。イニシアチブプロセスでヒールが使用可能になる。								
ソウルフィスト	1	4		20m	単体	命中判定	格闘使用	
効果：×対象に白兵攻撃を行う。その攻撃は無属性魔法ダメージとなりダメージに+SL×2する。このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも攻撃が可能。クリ：ダイス増加								
	1							
効果：								
マジックブラスト	2	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果： 【メジャー:単体:魔術】を【対象:範囲（SL*2体）】に変更する。/SL上限3								
アフェクション	1		DR直後	20m	単体	自動成功	身体状態回復	
効果： 対象がダメージを受けるDR直後に使用。そのダメージを0にする。								
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定に+1D								

母親が一部地域で有名なピショップ。疫病に冒された村を救ったことから通称西方の聖女と呼ばれている。物心つく前に父の故郷であるドゥアンの隠れ里に住む祖母に預けられる。祖母曰く、両親はその後消息不明に。「もし生きてたらこの手紙を息子に渡して欲しい」という祖母に遺言として手紙を託される。しかし父も母ももう生きてないだろうと自給自足のんびり引きこもり生活をしていたら一ヶ月後に土砂崩れで家が崩壊。畑も壊滅的な状況に。流々と生活費を稼ごつつ新たな移住地を求め、ついでに父を探す旅に出ることを決意した。世間知らず。特技はどこでも寝れること。

レジストエレメンタル魔法防御+6
ハードマッスル物理防御+6
アセティック物理魔法防御+3
レリギアス物理魔法防御+10
モアタフネスHP+15
バイタリティHP+CL
精神+4
精神判定+3

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
カバーリング	1	2	DR直前				防御中	
効果： 行動済みでもカバーでき、カバーしても行動済みにならない。								
カバームーブ	1	4	カバーリング				/3	
効果： シーンSL回。20m								
	1							
効果：								
レジストエレメンタル	2		パッシブ		自身		/3	
効果： 【魔法防御力】に+SL×3する。								
ハードマッスル	2		パッシブ		自身		/3	
効果： 【物理防御力】に+SL×3する。								
コールアウト	1	4	セットアップ	10m	単体	精神	/3	
効果： 対象と【精神】の対決を行う。達成値に+[SL×2]この対決に勝利した場合、対象に逆上を与える。								
マインドアデプト	1		パッシブ		自身			
効果： 【精神】に+2する。								
ソウルバスター	1		効果参照		単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。（最大、あなたの【最大HP】）								
モアタフネス	3		パッシブ		自身		/3	
効果： 【最大HP】に+[SL×5]する。								
	1				自身	自動成功		
効果：								
アセティック	1		パッシブ					
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+3する。								
ディグニティ	1	10	メジャー	20m	範囲（選択）	精神	/3	
効果：対象の【精神】と対決を行なう。この対決の判定の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象が行なうあらゆる判定に-1Dする。この効果はマイナーで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
ワイドプロテクション	1	4	《プロテクション》		自身	自動成功		
効果： 《プロテクション》と同時に使用する。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。								
セルフサクリファイス	1		DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がダメージを受けるDR直後に使用する。対象が受ける予定のHPダメージと同じだけあなたはHPロスを受け、対象が受けるHPダメージを0に変更する。								
ウィッシュ	2		マイナー		自身	自動成功	/5	
効果： シナリオSL回。HP回復とMP回復を行う。【HP】と【MP】を[CL×3]点回復する。								
レリギアス	5		パッシブ		自身		/5	
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】+[SL×2]する								
ハイディグニティ	1	6	セットアップ		自身	自動成功	/3	
効果： シナリオSL回。《ディグニティ》同時に使用する。この効果により《ディグニティ》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
ホーリーフィールド	1	15	セットアップ		自身	自動成功	1	
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】+【精神】する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
インペレイティブ	1	12	セットアップ		自身	自動成功		
効果：セットアッププロセス1回。「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
エソテリカ：アコライト	1		パッシブ		自身			
効果： 選択したクラスのスキルのコストを-2（最低1）する。ただし、他のエソテリカを取得できなくなる。								
ハードマインド	1		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 精神判定の達成値に+2								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動の際に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う（メインプロセス終了後に行動済みとなる）。								
パニッシャー	1	10	DR直前		自身	自動成功		
効果： シナリオSL回。攻撃のDR直前に使用する。その攻撃のダメージに+【精神基本値】する。+26								
セルフヒーリング	1		マイナー		自身	自動成功		
効果： シナリオ1回。HP回復を行う。【HP】を[CL×10]点回復する								
	1							
効果：								
ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用		
効果： 対象が戦闘不能時に有効。難易度10の器用判定。p156								
オピニオン	1		パッシブ		自身	精神		
効果： 交渉説得等の精神判定に+1D								
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、アイテム、パワーの効果に+2する。ただし他のフェイスは取得できなくなる。								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：								
インサイト	1		パッシブ		自身	精神		
効果： はったりや嘘を見抜くなどの精神判定に+1D。ただし嘘のついてる理由や隠している内容まではわからない。								
アスレチック	1		パッシブ		自身	筋力		
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：								
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果： 最大HPに+CLする。《インテンション》とは同時取得不可。								
ハンズオブライトⅠロール	1		戦闘前		自身	自動成功		
効果：使用条件：アコライト。フェイトを1点消費し、効果をダイスで求めるダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+1D。シーン終了まで持続。								
ハンズオブライトⅡロール	1		セットアップ		自身	自動成功		
効果： 《ヒール》を同時に使用する。フェイトを1点消費。この効果により、《ヒール》がセットアップで使用可能となる。								
ハンズオブライトⅡロール	1		《ヒール》		自身	自動成功		
効果： 《ヒール》と同時に使用する。その《ヒール》の「対象：範囲（選択）」に変更する。								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果： 危険感知+1D								
ベアアップ	1		パッシブ		自身			
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
効果：								
効果：								