キャラクター名
リュート

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	17
種族	エクスマキナ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	伝説			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	45	30	9	30	9	9
ボーナス	4	15	10	3	10	3	3
クラス修正	0	2	2	0	2	1	1
他修正		1					-1
能力値	4	18	12	3	12	4	3

HP	165
MP	179
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	ミスリルチェインダガー	至近	-3	18					
左手	召喚具：グレイプニル	至近	-2	25					
頭部	魔骨の兜				-1	9			-2
胴部	剣神の鎧				-3	15	3		-4
補助	デュアルカード					2	2		
装身具	マキナボックス								
能力値			18	0	12	0	4	24	9
スキル	ｸﾞﾛﾌﾚ、ｸｲｯｸﾑｰﾌﾞ、ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ						2	2	2
その他	ﾘﾑﾒﾀﾙ、ｱﾙ戦術、漆黒星		1			2	3	2	
総計(右)			16	18	8	28	14	28	5 m
総計(左)			17	25					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12			12	+ 3 d
トラップ解除	18			18	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険者セット	ポーションホルダー
小道具入れ	ハイＭＰポーション*15
免罪の証	EXMPポーション*2
アニマルメッセンジャー	グレートＭＰポーション
キャップライト	グレートＨＰポーション
ジェミニカード	
従者の手綱	ランチボックス
漆黒の星	団子+30
アルカナム戦術書	
リムブースト・メタル	シースベルト
	ナイフ*5

現在重量：	49		
最大重量：	62	所持金： 130	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
ワイドアタック	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL*2]する。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼｰﾝ,ｼﾅﾘｵ1	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。高価を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通りに消費する。								
サイドワインダー	★	5	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功	鞭使用	
効果： ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+【器用】する。								
アーマーアデプト	○	-	ﾊﾟｯｼﾞﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：装備している防具ひとつにつき、攻撃のダメージに+SLする。「装備部位：全身」の防具を装備している場合、ふたつの防具を装備しているものとして扱う。								
スタイル：ウェントス	○	-	ﾊﾟｯｼﾞﾌﾞ	-	自身	-	飛行	
効果： 攻撃の対象が飛行状態ではない時に有効。攻撃のダメージに+[ＳＬ*4]する。								
ファランクススタイル	★	-	ﾊﾟｯｼﾞﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。装備できる防具の重量制限を選択した能力基本値に変更する。《イクイップリミット》など装備品の重量制限に修正を与えるスキルは、選択した能力基本値に修正を与えるようになる。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる。								
ファランクスクラッシュ	★	3	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	-	
効果：《ファランクススタイル》1で取得可能。装備している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の「重量」が合計で15以上の時に有効。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに[《ファランクススタイル》で選択した能力値]する。この効果がメインプロセス終了まで持続する。								
ファミリアアタック	○	5	ﾒｼﾞｬｰ	20ｍ	単体	感知	使い魔	
効果： 対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【感知】判定となり、ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる。								
ファミリア：器用	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果：使い魔を[SL]個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯、使用することができる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に使用できない。								
アップデート	★	-	ﾊﾟｯｼﾞﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： CL5以上で取得可能。取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+5する。								
アンビテクスタリティ	★	-	ﾊﾟｯｼﾞﾌﾞ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果：「左手」と「左手」にそれぞれの使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているふたつの武器の「命中補正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。								
ファミリアコンビネーション	★	9	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動成功	ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1	
効果：《ファミリアアタック》5で取得可能。《ファミリアアタック》と「タイミング：メジャーアクション」のスキルかパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも別々でもよい。								
スペシャライズ：鞭	1	-	ﾊﾟｯｼﾞﾌﾞ	-	自身	-	選択武器	
効果：選択する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《スペシャライズ：長剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。ただし、他の《スペシャライズ：～～》を取得できなくなる。								
アルカナム	★	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果：「種別：アルカナム」のアイテムを[CL+2]個取得し、デックを構築する。「種別：アルカナム」とデックについてはP8も参照すること。								

チューニング　器用：＋4　幸運：－1
アップデート　器用：＋5
トレーニング　器用：＋3、敏捷：＋3、感知：＋3
マシンリム　筋力：＋1、器用：＋1、敏捷：＋1
ホーム　器用：＋1、　感知：＋1、幸運：＋1
フェイス　器用：＋1、敏捷：＋1

合計　＋1、　＋15　＋5　＋4

使い魔→器用

キャラクター名
リュート

プレイヤー名

所持品			
異次元バック			
馬車			
アルカナムデック			
ファミリア			
サーバント			
武烈のクリスタル			
器用のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リバースカード	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｱﾙｶﾅﾑ	
効果： 「種別：アルカナム」のアイテムと同時に使用する。そのアイテムの「効果」の代わりに「逆位置効果」を適用する。								
ボーパルアーツ	○	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	短剣	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*5]する。								
ラピッドハンド	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	選択武器	
効果：《スペシャライズ》1で取得可能。《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
ゲイルスラッシュ	◇	15	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL	
効果：《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行う。この《ワイドアタック》はコストを消費しない。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。								
アンリミテッドアームズ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：マジックアイテム以外の武器に有効。あなたが装備している武器に「種別：召喚具」を追加する。ただし、その攻撃を装備から外すと、追加された「種別：召喚具」は失われる。								
チェンジコール	★	6	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	召喚具・ｼｰﾝ1	
効果：使用する際に「種別：召喚具」の武器からひとつ選択せよ。あなたは装備している「種別：召喚具」の武器をすべて失い、選択したアイテムを装備する。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
ホーリーフェザー	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	召喚具	
効果：飛行状態になる。この効果によって飛行状態となっている間、あならは隠密状態になれない。「種別：召喚具」のアイテムを装備した際、この効果を適用するか選択すること。このスキルの効果の適用と解除はムーブアクションで行う。								
タイムマジック	★	15	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルをふたつ使用できる。あだし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することは出来ない。								
ダッシュアタック	★	5	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行う。戦闘移動を行う。その戦闘移動を行った場合、白兵攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ウィップアロー	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	鞭使用	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃は射撃攻撃となり、「射程：[(SL+1)*5]m」となる。								
コールサーバント	○	10	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動成功	-	
効果： サーバントを取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。サーバントはシーン終了時に失われる。								
マスターテイマー	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果： 《コールサーバント》と同時に使用する。この効果により、《コールサーバント》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
バタフライダンス	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
アフターイメージ	★	12	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	-	
効果： 《バタフライダンス》1で取得可能。武器攻撃の命中に+1Dする、回避判定に+1Dこの効果はシーン終了まで持続する。								
シャドウハイド	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功したとき、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後に、メジャーアクションを1回行える。ムーブアクションとマイナーアクションは行えないことに注意すること。								
トライヒット	★	15	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：白兵攻撃を3回行う。この白兵攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。同じ対象に3回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
クイックムーブ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】と【移動力】に+[SL*2]する。								
インテュイション	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷】判定に+1Dする。								
レガシーサイン	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： クラスチェンジの際、レガシークラスを選択できるようになる。								
リムーブトラップ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定+1D								
トレーニング：敏捷	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷基本値】に+3する。								
トレーニング：感知	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 【感知基本値】に+3する。								

キャラクター名
リュート

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：器用	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【器用基本値】に+3する。								
マシンリム	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
ホーム：ゴルフォード	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【器用基本値】【感知基本値】【幸運基本値】に+1する。								
フェイス：セフィロス	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
ダンジョンマスター	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ミドルフェイズのダンジョンシーン、かつ戦闘以外の時に有効。あらゆる行為判定の達成値に+1する。								
グローヴィスフレイム	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【魔法防御力】に+2する。また、あなたの属性は(火)となる。								
インテンション	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に+CLする。								
アニマルエンパシー	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで石の疎通ができるかはGMが判断する。								
レストタイム	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行う。[HP]と[MP]を[2D+CL]点回復する。つぎのシーンまでに時間の経過が少ない、休憩できる状況ではないなどの理由で、GMはこのスキルの使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
フックダウン	★	3	ｸﾘｼﾝｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：「種別：ポーション」を使用								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：対象がスキルを使用したメインプロセスの直後に使用。そのスキルに対するリアクション判定+2D								
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼｰﾌ	
効果：フェイト１点消費。ダメージ+[攻撃対象の数]D								
ゴッデスブレス	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+2する。								
フェンサーⅡ	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾌ	
効果：CL4以上、《フェンサーⅠ》1で取得可能。リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを１点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。								
ホムンクルス	★	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：MP回復を行う。フェイトの使用上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト１点ごとに【MP】を[CL]点消費する。								
フェンサーⅢ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	ｼｰﾌ	
効果：CL7以上、《フェンサーⅡ》1で取得可能。フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト１点ごとにダイスを2個増やす。たとえば、フェイトを2点消費した場合、ダメージに+4Dすることとなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								