キャラクター名
アスト

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	14
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	啓示
出自（効果）	救済			**目標**	真理

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	27	27	8	9	9	27	3
ボーナス	9	9	2	3	3	9	1
クラス修正	1	2	1	0	0	3	1
他修正						3	
能力値	10	11	3	3	3	15	2

HP	130
MP	147
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	召喚具:戦神爪	至近	1	17				0	
左手	ナイフ/触媒								
頭部	剣神の兜				-2	9	3		-2
胴部	リフレクトアーマー				0	9	3		-1
補助	異界の霧盾				1	3	3		0
装身具	豪傑の証					5			
能力値			11	0	3	0	15	6	15
スキル	マシンアーマー					2	1		
その他	リムブースト・メタル					2	2		
総計(右)			12	17	2	30	27	6	12 m
総計(左)			11	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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定	15			15	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	┗
	┗
ナイフ	
ナイフ	【ポーションホルダー】
ナイフ	┗万能薬
ナイフ	┗万能薬
	┗万能薬
【小道具入れ】	┗毒消し
┗祝福の花	┗毒消し
┗免罪の証	
┗リムブースト・メタル	HMPP

現在重量：	17		
最大重量：	27	所持金： 250	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**
リインカーネーション	★		効果参照/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	自動成功		
効果： レムレス以外のメイキング種族スキル取得/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]								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： HP回復/対象のHPを[3D+CL×3]点回復								
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								
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/対象の武器攻撃のダメージを+[SL×3]/シーン間								
マニフィカート	★	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： ホーリーウェポンかホーリーワードと同時使用/同時に使用したスキルの効果に『攻撃の命中判定+1D』を追加								
ハンマーストライク	1	3	メジャー	武器	単体	命中	打撃使用	
効果： 武器攻撃/攻撃ダメージ+SLD								
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								
	○							
効果：								
ランパート	★		効果参照/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	-		
効果： カバーリングを取得								
	○							
効果：								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体		防御中1回	
効果： 行動済みでも対象をカバーできる/未行動でも行動済みにならない								
	○							
効果：								
アイアンフィスト	★		パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器攻撃ダメージ+【精神】								
マインドアデプト	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神】+2								

キャラクター名
アスト

プレイヤー名

所持品			
HMPP			
HMPP			
HMPP			
理力符:地			
理力符:水			
理力符:火			
理力符:風			
↓消費			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	○							
効果：								
アストラルセンス	★	6	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	【感知】判定を【精神】判定で代用判定							
ソウルヒット	★		効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	武器攻撃と同時使用/貫通ダメージに変更							
パーミエ―ション	★		DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	被物理ダメージを0に変更							
	○							
効果：								
アンリミテッドアームズ	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：	マジックアイテム以外の武器に有効/装備中の武器に種別:召喚具を追加							
AM:召喚具	★		パッシブ	-	自身	-	召喚具使用	
効果：	武器を使用した命中判定+1D							
チェンジコール	★	6	イニシアチブ	-	自身	自動成功	召喚具装備、シーン1回	
効果：	召喚具の武器を1つ選択/装備している召喚具の武器を失い、選択したアイテムを装備する							
ホーリースマイト	5	4	マイナー	-	自身	自動成功	召喚具装備	
効果：	ダメージ増加/武器攻撃ダメージ+[SL×3]/攻撃対象が分類:妖魔、魔獣、魔族の場合さらに攻撃ダメージ+【精神】							
トゥルースマイト	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：	ホーリースマイトの分類制限解除							
	○							
効果：								
ホーリーヒット	★	12	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：	ハンマーストライクによる白兵攻撃を2回行う/コストを消費せず対象を単体※に変更							
マイティストライク	★		パッシブ	-	自身	-		
効果	:種別:格闘選択/選択した武器種別でホーリーヒットによるハンマーストライクを行える/種別:打撃以外で行った場合、ホーリーヒットのコスト+4							
パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	ダメージ増加/攻撃ダメージ+【精神基本値】							
ハイパニッシャー	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：	パニッシャーの効果+10							
ワイドプロテクション	★	4	プロテクション	-	自身	自動成功		
効果：	プロテクションの対象を範囲(選択)に変更							
フィールドプロテクション	★		プロテクション	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	プロテクションの対象を場面(選択)、射程を視界に変更							
インペレイティブ	★	12	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	セットアップのスキルを2つ使用できる							
ホーリ―アタック	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	ホーリーウェポンかホーリーワードを使用/ただし対象を自身に変更							
シャインストライク	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加/攻撃ダメージ+【精神】							
	○							
効果：								
シックスセンス	★		パッシブ		自身	-		
効果：	奇襲攻撃を受けた際のリアクション判定の-1Dを無効							

キャラクター名
アスト

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
マシンリム	★		パッシブ		自身	-		
効果： 筋力、器用、敏捷基本値+1								
フェイス:グローヴィス	★		パッシブ		自身	-		
効果： 【器用】判定達成値+1								
トレーニング:器用	★		パッシブ		自身	-		
効果： 器用基本値+3								
トレーニング:精神	★		パッシブ		自身	-		
効果： 精神基本値+3								
エグゼキューターⅠ	★		戦闘前	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点消費/【精神】+3								
エグゼキューターⅡ	★		フリー	-	効果参照	自動成功		
効果： フェイト1点消費/武器攻撃の対象が行うリアクション判定-1D								
エグゼキューターⅢ	★		効果参照	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点消費/武器攻撃と同時使用/貫通ダメージに変更								
ゴッデスブレス	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃選択/選択した攻撃ダメージ+2								
トレーニング:筋力	★		パッシブ		自身	-		
効果： 筋力基本値+3								
マシンアーマー	★		パッシブ		自身	-		
効果： 物防+2/魔防+1								
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身		シーン1回	
効果： ポーション使用								
インテンション	★		パッシブ		自身	-		
効果： MP+CL								
ベアアップ	★		パッシブ		自身	-		
効果： スキルに対するリアクションの【精神】判定+1D								
ファーストエイド	★		メジャー	至近	単体	器用		
効果： 難易度10の【器用】判定/成功時対象の戦闘不能を回復しHPを1にする/対象は行動済みになる								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								