キャラクター名
ステン・フォーサイス

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	120くらい
種族	エルダナーン			**境遇**	呪い
出自（効果）	闇の一族			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	9	20	21	7	36	10
ボーナス	11	3	6	7	2	12	3
クラス修正	1	0	1	2	1	3	0
他修正							
能力値	12	3	7	9	3	15	3

HP	170
MP	218
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	軍略家の指揮棒	至近	-1	3	0	0	0	0	0
左手	エナジーシールド		0	0	0	8	3	-1	0
頭部	一角獣の兜				-1	7	2	0	-1+1
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1	0	-1+1
補助	セレスチャルポイントアーマー				0	6	3	0	-2+2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			3	0	7	0	15	10	17
スキル	《マシンアーマー》《フェイバリットランド》					3	2		
その他	リムブースト・メタル					2	2		
総計(右)			2	3	5	31	28	9	17 m
総計(左)			3	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	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 3 d
呪歌判定	15			15	+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	勇気のホイッスル
ハイHPポーション*2	
万能薬	
毒消し*6	
バックパック	
ベルトポーチ	
祝福の花	
秘策の手紙	
リムブースト・メタル	
真紅の杯	
転移の呪符	

現在重量：	21		
最大重量：	40	所持金：	98240
		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
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時に精神基本値+3								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 分類：魔術　対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :効果をダイスで決めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」の効果に+[SL*2]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 分類：魔術　対象の【HP】を[3d+CL*3]点回復。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 《ヒール》と同時に使用。《ヒール》をイニシアチブで使用可能にする。								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象が受けるダメージを0に変更する。								
タクティカルプレイ	6	5	セットアップ	20m	単体	魔術判定	-	
効果：　分類：魔術　対象が行なう攻撃のダメージ+[SL*4]。ラウンド終了まで持続する。このスキルの使用後に自身は行動済となる。								
チェックメイト	5	4	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果： 分類：魔術　対象が行なう攻撃のダメージ+[SLd]。増えたダイスは自身が振る。自身対象不可。								
ストラテジウム	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： 「判定：魔術判定」「対象：単体」のフォーキャスターのスキルと同時に使用。「対象：範囲(選択)」に変更								
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定+1d								
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]。								
ヒールオール	3	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果： 《ヒール》と同時に使用。「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更。								
シーリィ	3	6	効果参照	20m	単体	自動成功	-	
効果：　分類：魔術　対象が攻撃の命中判定でクリティカルをした時に使用。その攻撃のダメージに+[SL*10]。自身対象不可。								
パリペイティア	1	-	判定の直後	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果 :分類：魔術　対象が行なう判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。対象はその判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
バリア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :《ハイプロテクション》5で取得可。メインプロセスで複数回行なわれる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》を使用できるようになる。ただし、1回のダメージロールには1回しか使用できないことに注意すること。								

暗殺業を生業としているエルダナーン一族に生まれたが、何らかの呪いのせいで暗殺に全く向かない性質になっている。オッドアイなのも呪いを受けたから。
本人は戦場とかあんまり好きじゃないから勉強したけど結果的に戦場に赴くことになってる。どうして(どうして)。

【第1回】
『火炎妖婆の鍋』：盾/Lv2/重量9/物防8/魔防5/行動-2/装備部位:片/鑑定18/価格69000(売却不可)
効果1：パッシブ。装備者の使用するHP回復・MP回復を行う「種別:料理」のアイテムの効果に+5D
効果2：パッシブ。効果が「+n」のような数値で表される「種別:料理」のアイテムに有効。装備者の使用するHP回復・MP回復・ダメージ増加・ダメージ減少・達成値修正を行うアイテムの効果+2
カース：装備者が[毒]を受けた場合、装備者の持つ「種別:料理」のアイテムは全て破壊される

盾：ファインシールド(650/2G)→火炎妖婆の鍋
武器：軍略家の指揮棒(7900G)購入
補助防具：ファインポイントアーマー(550/2G)→稲妻のマント(3500G)
装身具：高位聖印(700/2G)→稲妻の聖印(1500G)
毒消し*8(10*8)、バックパック(30G)、ベルトポーチ(15G)購入
2370+10350+670(借金返済分)＝13390G
13390+325-7900+275-3500+350-1500-80-30-15＝1315G

【第2回】
毒消し2個消費(現6個)
防具/頭部：サークレット(250/2G)→稲妻のサークレット(4000G)
祝福の花(2500G)、秘策の手紙(2500G)購入

キャラクター名
ステン・フォーサイス

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
プリペアード	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《パリペイティア》の「使用条件：シーン1回」を「使用条件：シーン2回」に変更する。								
シールドブースト	3	-	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。ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」の効果に+[SL*3]する。								
エフェクトエクステンド	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果：「効果」に「ラウンド終了まで持続する」とある「分類：魔術」のスキルと同時に使用。そのスキルの「ラウンド終了時まで持続する」を「シーン終了時まで持続する」に変更する。								
ディバインフォース	1	20	DR直前	20ｍ	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果 :分類：魔術　対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[CL*5]する。自身対象不可。対象は拒否可能。								
デボディション	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果 :効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」のアコライト、プリーストのスキルの効果に+5Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ヒールライズ	3	10	効果参照	20ｍ	単体	自動成功	SL/シナリオ	
効果： 対象がHP回復を行なう「分類：魔術」を使用した際に使用する。その効果に+[CL*3]する。								
アタックブースト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ダメージ増加を行なう「分類：魔術」の効果に+[SL*3]する。								
アウトプレイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《タクティカルプレイ》5か《ポジショナルプレイ》5で取得可能。あなたが取得している《タクティカルプレイ》《ポジショナルプレイ》の「SL上限：5」を「SL上限：10」に変更する。								
尊き覚醒	1	-	効果参照	視界	単体※	自動成功	1/シナリオ	
効果 :分類：魔術　対象が戦闘不能になった直後に使用する。対象の戦闘不能を回復、【HP】を30点(【最大HP】が30以下の場合、【最大HP】)にする。また、対象が未行動の場合、行動済とならない。								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定+１Ｄ。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果： 難易度10の【器用】判定。対象の戦闘不能をＨＰ１で回復。対象行動済み。								
ハンズオブライトⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果 :効果をダイスで決める「分類：魔術」に有効。フェイトを1点消費。ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」の効果+1d。シーン終了まで持続する。								
ハンズオブライトⅡ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	アコライト	
効果： 《ヒール》と同時に使用。フェイトを1点消費。《ヒール》をセットアップで使用可能。								
ハンズオブライトⅢ	1	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	アコライト	
効果： 《ヒール》と同時に使用。フェイトを1点消費。《ヒール》の「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」に変更								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： HP回復、MP回復を行なうスキル、パワー、アイテムの効果+2								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値+3								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大MP】に+CL。《バイタリティ》と同時取得不可。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用。								
ホーム：エストネル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【知力基本値】【精神基本値】に+1。他の《ホーム：～～》取得不可。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値+3								
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								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								

キャラクター名
ステン・フォーサイス

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
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
ファーマシー	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： SL1ならばHPポーション3個、SL2ならばHPポーション5個かハイHPポーション2個取得。								
ストライダー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 封鎖されたエンゲージから離脱する際に行なう、【行動値】判定に+1Dする。								
フェイバリットランド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 隠密状態、騎乗状態、飛行状態のいずれでもない時に有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に+1する。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果 :判定を行なった(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
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なう【精神】判定に+1Dする。								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								