

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	おっさん
称号クラス				年齢	78
種族	ネヴァーフ			境遇	傷病
出自(効果)	錬金術師			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	12	7	9	7	15	6
ボーナス	4	4	2	3	2	5	2
クラス修正	1	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	5	6	3	4	2	6	2

HP	46
MP	49
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	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	カイトシールド		0	0	0	4	0	-1	0
頭部	古代の冠				0	0	0		0
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	聖印								
能力値			6	0	3	0	6	5	10
スキル	アダマント/マシンアーマー					5	1		
その他									
総計(右)			6	3					
総計(左)			6	0	2	19	7	4	9
総計(両)									m
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	

現在重量: 5
 最大重量: 17
 所持金: 1175
 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
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に物理防御力+3								
プロテクション	4	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。クリティカル:ダイスロール増加								
クイックヒール	1	5	ヒール	-	自身	自動	シーン1回	
効果: 《ヒール》を同時に使用する。								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果: 対象が受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
効果: 1								
効果:								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果: 対象にカバーを行なう。行動済でもカバーを行なうことができ、未行動の時にカバーを行なっても行動済にならない。								
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンSL回	
効果:《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程:20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
アルケミーノウリッジ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 錬金術に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果:対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。なお、対象は行動済となる。								
マシンアーマー	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 【物理防御力】+2、【魔法防御力】+1								
ハンズオブライト I	★	-	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果:効果をダイスで求める「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」の効果に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

半世紀以上、古代の呪いに苛まれ続ける病人。
 常に呻き、苦痛に身をよじり、醒めぬ悪夢の中を彷徨っている。

【出自:錬金術師】
 錬金術師の家に生まれる。幼少期はポーション製造や古代のゴーレム技術への関心が強かった。

【境遇:傷病】
 雇い入れた護衛と共に辺境のゴーレム遺跡に立ち入った際、そこで手にしたアーティファクトに呪われてしまった。それ以来、60年間醒めない悪夢を見続けている。[スタン][放心][ノックバック(10)]。まともな日常生活は送れず、ただ苦痛を伴いながら消費され続ける時間。古代の呪いは、1人のネヴァーフの青年から全てを奪い去った。

【目的:奪還】
 喪われた日常を取り戻さねばならない。半世紀以上の間、ただ呻き苦痛に身を振るだけの時を過ごしてきたが、遂に耳にした”解呪の遺跡”を頼りに旅立つ事となった。最早言語によるコミュニケーションもままならず、常に生き絶え絶えず目も虚ろ。痛みと恐怖に苛まれ続け、だがしかし死に難い呪われ人。解呪の為にとはいえ、立ち上がることが出来たのは半ば奇跡に近かった。

パッシヴ。装備者が受けるダメージに-20する。コース:装備者は常に[スタン][放心][ノックバック(10)]を受ける。これらのバッドステータスは無効化できない。

{敏捷}-1+1d>= 回避判定