キャラクター名
ドゥイン

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	ガーデナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	36	42	39	9	12	12	6
ボーナス	12	14	13	3	4	4	2
クラス修正	0	3	3	1	0	0	1
他修正			1				
能力値	12	17	17	4	4	4	3

HP	209
MP	238
フェイト	20

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	S1庭匠のステッキ		-1	11					
左手	ミスティックシールド					3	3	-2	
頭部	S1庭匠のバンダナ					4	1		
胴部	S1庭匠の服					9	1		
補助	庭匠の靴					2	1		
装身具	庭匠の首飾り								
能力値			17	0	17	0	4	21	17
スキル					10				
その他	回避修正±0・移動修正±0ー（フェザーステップ）（イミューンウェイト）				2				20
総計(右)			16	11	29	18	10	19	37
総計(左)			17	0					
総計(両)			16	11					
ダイス数			2 d	2 d	3 d				m

	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	17			17	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定	17			17	+ 6 d

所持品	
リンク効果：庭匠　５個装備	風の蹄鉄
防塁のクリスタル	グレートMPポーション×４
対抗：スリップのクリスタル	グレートHPポーション×１
敏捷のクリスタル	ハイMPポーション×２（マジカルハーブ）
	ハイＭＰポーション×２
陸マグロ「タウント」	ハイHPポーション×２（ファーマシー）
	万能薬×３
祝福の花	
砂の箱庭	転移の呪符
真紅の杯	

現在重量：	25		
最大重量：	36	所持金：	0
		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**
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：《フェイ：グレムリン》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]								
ヒール	1	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：対象の【HP】を「３ｄ＋ＣＬ×３」点回復する								
クイックヒール	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。この効果により《ヒール》をイニシアチブプロセスで使用可能となる								
アフェクション	1		DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ１回	
効果：対象が受ける予定の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								
ホーリーウェポン	1	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：対象にダメージ増加を行う。対象が行う武器攻撃のダメージに＋「SL×３」する。この効果はシーン終了まで持続する								
ブレッシング	1	6	メジャーアクション	至近	単体	魔術判定		
効果：対象が行う判定に＋１ｄする。この効果はラウンド終了まで持続する								
	1							
効果：								
ギフト	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに＋２ｄする								
マイスター：錬金術判定	1		パッシブ		自身			
効果：錬金術判定＋１ｄ								
	1							
効果：								
フェイ：グレムリン	1		パッシブ		自身			
効果：錬金術判定＋１ｄ								
	1							
効果：								
クラッシュガーデン	5	7	メジャーアクション	視界	場面（選択）	錬金術判定		
効果：対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時に有効。対象に特殊攻撃を行う。その時のダメージは「（SL）ｄ＋ＣＬ」（貫通ダメージ）となる								
リビングガーデン	1	8	メジャーアクション		自身	自動成功	メインプロセス１回	
効果：通常のメジャーアクションと《クラッシュガーデン》を使用する。順番は自身が決定する。対象は同じでも別々でも構わない								

CL1　初期スキル（プロテクション【SL2】・ヒール・クラッシュガーデン【SL2】）

:HP
:MP
:フェイト
○
『陸マグロ』パッシブ。飛行状態になる。回避判定＋１ｄ。【移動力】＋２０。携帯品とは別に携帯品を「重量：５０」まで所持できる。
○
《シーリィ》＋《聖なる誓約》効果参照。対象が命中判定でクリティカルをした時に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに＋４０する。このスキルは自身を対象に選択できない。コスト６（《ガーデン：草原》でコスト－２）
:MP-4
○
《ビジテイション》＋《ラース》＋《聖なる誓約》DR直前。対象が行う攻撃のDR直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに＋３７する。この効果は自身を対象に選択できない。コスト６（《ガーデン：草原》でコスト－２）
:MP-4
《ディバインフォース》＋《聖なる誓約》DR直前。対象にダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のDR直前に使用する。その攻撃のダメージに＋１３５する。このスキルは自身を対象に使用できない。また、対象はこの効果を拒否できる。コスト２０（《ガーデン：草原》でコスト－２）。シナリオ１回
:MP-18
:ディバインフォース-1
○
４ｄ６＋２９　回避判定『陸マグロ』＋《士気高揚》
５ｄ６＋２９　回避判定《ブレッシング》＋『陸マグロ』＋《士気高揚》

キャラクター名

ドゥイン

プレイヤー名

所持品			
勇気のホイッスル×３			

キャラクター名
ドゥイン

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
スーパードッジ	1		パッシブ			自身		
効果：自身が防具を装備していないか、装備している防具の「回避修正」がすべて±０以上の時に有効。回避判定の達成値に＋「SL×２」する								
	1							
効果：								
奇跡の雫	1		イニシアチブプロセス	30m	単体※	魔術判定		
効果：フェイトを３点使用。HP回復を行う。対象の【HP】を「５ｄ＋ＣＬ×１０」点回復する								
天上の鐘	1		メジャーアクション	視界	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるパワー１つの使用回数を１増やす。ただし、このパワーで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のパワーのみである。このパワーは自身を対象に選択できない								
慈愛の御手	1		DR直後	視界	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ダメージロールの直後に使用する。そのダメージを０にする								
尊き覚醒	1		効果参照	視界	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果：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、行動済みにならない								
聖なる契約	1		パッシブ		自身			
効果：アコライト、パラディン、プリーストのスキルに有効。ダメージ増加を行うスキルの効果に＋１０する								
小さな奇跡	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果：メジャーアクションを行った（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。その判定で振ったダイスのうち、１個の出目を６に変更する。その結果、６の目が２個以上になれば、クリティカルとなる。この効果は自身を対象に選択できない								
	1							
効果：								
ファーストエイド	1		メジャーアクション	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、対象は行動済みとなる								
ホーム：グラスウェルズ	1		パッシブ		自身			
効果：【器用基本値】【知力基本値】【精神基本値】＋１								
フェイス：セフィロス	1		パッシブ		自身			
効果：【器用基本値】【敏捷基本値】＋１								
【SL1】マジカルハーブ	1		アイテム		自身			
効果：２個のハイMPポーションを取得する								
【SL2】マジカルハーブ	1		アイテム		自身			
効果：上参照								
【SL1】ファーマシー	1		アイテム		自身			
効果：２個のハイHPポーションを取得する								
【SL2】ファーマシー	1		アイテム		自身			
効果：上参照								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】に＋CLする。								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス		自身	自動成功	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを１個使用する								
フライトマニューバ	1		パッシブ		自身		飛行	
効果：回避判定の達成値に＋１する								
ホースマンシップ	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果：回避判定の達成値に＋１する								
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ解除の判定に＋１ｄする								
【SL1】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「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。自身は以後、対象が行うそのスキルのリアクションの判定に＋２ｄする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する								

キャラクター名

ドゥイン

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
【SL2】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「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。自身は以後、対象が行うそのスキルのリアクションの判定に＋２ｄする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する								
【SL3】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「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。自身は以後、対象が行うそのスキルのリアクションの判定に＋２ｄする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】＋３								
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身			
効果：【器用基本値】＋３								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：【敏捷基本値】＋３								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：【感知基本値】＋３								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：【精神基本値】＋３								
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】＋１								
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								
ホーリーオーダーⅠ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：《ホーリーアーマー》か《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。フェイト１点消費。そのスキルの「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する								
ホーリーオーダーⅡ	1		戦闘前		自身	自動成功		
効果：《ホーリーアーマー》か《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。フェイト１点消費。この効果によりそのスキルを戦闘前に使用する								
ホーリーオーダーⅢ	1		《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。フェイトを１点消費。その《プロテクション》の対象を「対象：範囲（選択）」に変更する								
スティグマ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：判定を行った（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１点消費。その判定の達成値に＋１ｄする								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								