キャラクター名
キルマ

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	9	27	24	9	31	9
ボーナス	6	3	9	8	3	10	3
クラス修正	1	1	0	2	0	3	1
他修正						2	
能力値	7	4	9	10	3	15	4

HP	165
MP	203
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	キャリバー	10m	0	14	0	0	0	0	0
左手									
頭部	守護の輪					5	5		
胴部	プリーストローブ					7	2		
補助	聖紋のマント				-1	5	2		-1
装身具	稲妻の聖印								
能力値			4	0	9	0	15	12	12
スキル									
その他									
総計(右)			4	14	8	17	24	12	11
総計(左)			4	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定	15		1	16	+ 2 d
錬金術判定	4			4	+ 2 d

所持品	
異次元バッグ	
冒険者セット	
祝福の花	
グレートMPポーション×３	
EXMPポーション×５	
万能薬	
EXHPポーション×３	

現在重量：	15		
最大重量：	28	所持金： 1075280	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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
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]								
アフェンクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	SL1	
効果： シナリオ１回。ダメ無効。								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	SL1	
効果： ＨＰを3D+ＣＬ*3回復								
クイックヒール	1	5	イニチアシブ	-	自身	自動	SL1	
効果： シーン１回。イニチアシブでヒールを行う。								
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	SL1	
効果： 蘇生。体力２D回復								
キュア	1	5	メジャー	20m	単体	魔術	SL1	
効果： バッドステータス回復								
ディバインコール	1	6	セットアップ	ー	自身	自動	SL5	
効果： ラウンド1回、シーンSL回。任意の召喚具を装備。シーン終了まで持続。								
コールスレイプニル	1	6	セット	ー	自身	自動	SL1	
効果： スレイプニル取得。シーン終了まで持続。								
カリキュレイト	1	-	イニチアシブ	-	自身	自動	SL1	
効果： １シーン１回、メインプロセスを行う、行動済みになる								
フォローアップ	1	5	効果参照	20m	単体	自動	SL5	
効果： シーンSL回。判定がファンブルになったものを条件そのままで振りなおす								
アドバイス	5	-	効果参照	20m	単体	自動	SL5	
効果： シナリオSL+1回。判定に＋１D。								
プレディクション	1	-	パッシヴ	-	自動	-	SL1	
効果： アドバイスの効果を+2Dに								
ジョイフルジョイフル	2	7	メジャー	20m	単体※	呪歌	SL3	
効果： シーンSL回。味方再行動								
ファイトソング	1	-	セット	20m	単体※	自動	SL1	
効果： シナリオ1回。使用制限のあるスキルの使用回数に+1								

幼いころに両親を事故で亡くし、父の先輩であったアローンに無理を言って銃の撃ち方を教えられた。
母が残した小さな教会を現在一人で支えている。PC2

師匠→行方不明
遠出するときなどは村長に教会の管理をしてもらっている。
呪縛ポイント＋２

魔の盾
①セットアップ時にフェイト1点消費し、
味方の防御、魔防御をこのラウンド間
消費したMP分上昇させる
②ダメージの直前にフェイト2点消費し、
減らしたMP分ダメージを減らす。
この効果を使用した時味方がダメージを受けた場合
自身に呪縛付与

２．戦人の魔術
マイナーメジャーの魔術攻撃の達成値とダメージに＋CL

キャラクター名
キルマ

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
ディスコード	1	4	ダメージの直前	20m	単体	自動	SL5	
効果：	ラウンド1回。攻撃に+[SL]Dする							
ヒールオール	3	-	ヒール	-	自身	自動	SL3	
効果：	シナリオＳＬ回。ヒールの範囲を[場面：選択]or[視界]							
ハイプロテクション	5	-	パッシヴ	-	自身	-	SL5	
効果：	プロテクションの効果に+5+[SL×3]							
パトロナイズ	1	10	判定直後	20m	単体	魔術	SL1	
効果：	シーン1回。対象の命中達成値を難易度として魔術判定を行うその判定に成功すると対象の攻撃を失敗させる							
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	魔道銃作成							
バリア	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	複数回の攻撃に対してプロテクションが使えるようになる							
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	SL1	
効果：	魔術判定＋１Ｄ							
テレポート	1	１０	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術	SL5	
効果：	あなたと対象を記憶した場所まで転送する。記憶はSL箇所まで。							
キャストフォース（魔術）	2	10	メジャー	至近	単体	魔術	SL5	
効果：	対象を視界内のSL×20mまで移動させる。							
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	対象	自動	SL1	
効果：	ラウンド1回。対象がバッドステータスを受けたとき即座に回復させる。							
リデュース	3	12	ダメージ	20m	単体	自動	SL3	
効果：	シーン1回。対象のダメージに-[（SL×２）D]する。							
プリペアード（魔術）	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	パリペイティアの回数をシーン2回に変更。							
パリペイティア	1	-	判定直後	20m	単体	自動	SL1	
効果：	シーン1回。フェイト1点消費。ダイス数を変更せずその判定を振りなおす。							
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動	SL1	
効果：	フェイトをN点消費するスキルのフェイトをMPで代用する。（N×１０）MP消費。							
マジックブレス	2	5	効果参照	-	自身	自動	SL3	
効果：	「魔術」「メジャー」「単体」のスキルの効果を「範囲（選択）」に変更。							
マスターラック	1	-	効果参照	-	自身	自動	SL1	
効果：	シナリオ1回。判定を行った後でしよう。ダイス1個の出目を６にする。６が2個以上ならクリティカルになる。							
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	【知力】判定に							
トレーニング。精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	精神の能力基本値+3							
トレーニング。敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	敏捷の能力基本値+3							
トレーニング。筋力	1	-	パッシブ	-	自	-	SL1	
効果：	筋力の能力基本値+3							
ハンドオブライトⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	SL1	
効果：	フェイト1点消費。プロテクションに+1d							
ハンドオブライトⅡ	1	-	セットアップ	-	自身	自動	SL1	
効果：	フェイト1点消費。セットアップでヒールを使える							

キャラクター名

キルマ

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
ハンドオブライトIII	1	-	ヒール	-	自身	自動	SL1	
効果：	フェイト1点消費。ヒールを単体から範囲（選択）に変更。							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	SL1	
効果：	ポーション使用							
効果：								
効果：								
効果：