キャラクター名
カナン

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**	12
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	8歳
種族	人工妖精			**境遇**	義理の親
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	23	8	8	8	27	6
ボーナス	7	7	2	2	2	9	2
クラス修正	1	2	1	1	0	2	1
他修正		3				3	
能力値	8	12	3	3	2	14	3

HP	118
MP	123
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：カドケウス			4				-1	
左手									
頭部	S3ビレッタ				1	2			
胴部	S1庭匠の服				-1	9	1		-1
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	豊穣の花冠								
能力値			12	0	3	0	14	5	13
スキル									
その他	エポナブス								20
総計(右)			12	4	3	13	15	4	32 m
総計(左)			12	0					
総計(両)			12	4					
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	12			12	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	+ 2 d
呪歌判定	14			14	+ d
錬金術判定	12			12	+ d

所持品	
エポナブス	対抗：スリップのクリスタル
冒険者カード	侍祭のクリスタル
祝福の花	ハイHPポーション*5
砂の箱庭	MPポーション*20
キャップライト	ハイMPポーション*12
異次元バッグ	果実*5
ベルトポーチ	ホットクリームパン
ポーションホルダー	EX:青龍玉
ランチボックス	たっぷり具沢山サンド(野菜)
精神のクリスタル	耐毒符*1
器用のクリスタル	たっぷり具沢山サンド(フルーツ)

現在重量：	66		
最大重量：	27	所持金：	38045
		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： 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の直後	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-[(SL)D]する。								
フェイ：フェアリー	★	3	判定の直後/メイキング	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象が行うリアクションの判定の直後に使用。その判定の達成値に-3。キャラクター作成時に《飛行能力》を取得。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	アコライト、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。そのダメージを0に変更する。								
ヒール　魔術	★	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象にHP回復を行う。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》を同時に使用。この効果により、《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能。								
サモン・アラクネ　魔術	1	9	DRの直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御力1回	
効果 :対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[(SL)D]する。同じタイミングで複数の《サモン・アラクネ》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果 :使い魔を[SL]個取得する。このアイテムは、あなたにのみ携帯、使用することができる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない。								
アーキテクチャ	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果 :《ガーデン：～》と、《ガーデン：～》以外の「タイミング：セットアップ」のスキルかパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ガーデン：洞窟　錬金術	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
効果： 対象が行なう回避判定に-1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン：～》	-	自身	自動成功		
効果 :《ガーデン：～》と同時に使用する。《ガーデン：～》の効果の「この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。」を「この効果はシーン終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。」に変更する。								
ブランブルプリズン	★	3	《キープガーデン》	-	自身	自動成功		
効果 :《キープガーデン》と同時に使用する。同時に使用した《ガーデン：～》の効果を受けている対象は移動を行うことができない。この効果は《ガーデン：～》の効果を受けている対象がムーブアクションを使用するか、《ガーデン：～》の効果を受けなくなるまで持続する。								
クラッシュガーデン　錬金術	5	7	メジャー	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。　クリティカル：ダイスロール増加								
グリーンサム	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :効果をダイスで求める「分類：錬金術」に有効。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うスキルの効果に+[SL*2]する。								
リビングガーデン	★	8	メジャー	-	自身	自動成功	メインプロセス1回	
効果 :《クラッシュガーデン》5で取得可能。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。順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								

CL1　アフェクション　プロテクション魔術2　サモン・アラクネ魔術1　ファミリア1
《誓約》防人たちの友
〇恩恵：エポナブスを取得する。
〇束縛：エポナブスに騎乗していない時、【筋力】判定-1D、スキルやアイテム、パワーで【筋力】を参照する時、【筋力】の値が2分の1になる。

《経歴》
妖魔の進攻が途絶えぬ地に人知れず妖魔たちが作り上げた組織があった。その名は、”アルターレイジ”。長い年月を生きのび、神々との戦いに心血を注ぐ妖魔たちの中でも魔術や知力に長けたものが集いし組織だ。彼らはあらゆる生物を妖魔化する技術を磨き上げることで、自らの勢力を伸ばし、戦いに勝利せんと目論んでいた。妖魔化の研究の中でも最も難航を極めたのが妖精の妖魔化だ。妖精が妖魔化した事例は未だ存在しない。あらゆる試行錯誤の末、全生命体の中で最も妖魔化しやすい人間の肉体や魂を混ぜる試みがなされ、一定の成果をあげた。しかし、妖精生来の気まぐれな性質のせいか、生まれた実験体を御するのは不可能に近かった。人間と妖精の配分を幾度と変えながら実験は繰り返され、多くの命が生まれ消えていった。そのさ中で誕生したのがカナンだ。その時はまだ名前もないし、自分が誰なのかもわからなかった。彼は最も魔力の扱いに長けるよう完全な人口の妖精の肉体を持ちながら、妖魔化に適するよう半分以上の人間の魂を持ち、精神構造自体は完璧な人間だった。
その日は、彼が瘴気に当てられ妖魔化されられる実験の予定日だった。しかし、彼は妖魔になる一歩手前、間一髪のところで救出された。多くの人間、妖精や妖魔の死骸があると噂を嗅ぎ付けた冒険者ギルドが研究所の妖魔を討伐しにやってきたのだ。すでに多くの人間や妖精が収容され、研究に携わる妖魔も数多くいたため、現場は混乱に陥った。その為、一部の妖魔はうまいこと逃げ出し、重要な研究の一部を持ち出すことに成功した。カナンは阿鼻叫喚の施設の中手を伸ばした。それが、冒険者に助けを求めてなのか、自身を造り出し毎日顔を会わせていた妖魔と離れるのが恐かったのか、覚えていない。生まれて初めて外の光を見たところで意識が途絶えた。
その後、冒険者の活動拠点のある小さな街の神殿に保護された。自身の名前はおろか、言葉もわからなかった為、そこの神官たち、特に後見人となったファディという男が親代わりとなり彼を育てた。何も知らぬ無垢な子故か、成長するにつれ、親の真似事をし神官見習いとして神官たちについてまわるようになっていった。ファディは神殿の中でも高位と高徳を有する神官だったこともあり、8年もすればまだ感情的にも精神的にも幼さが残るが、親に並んで仕事をするくらいには立派になった。

キャラクター名
カナン

プレイヤー名

所持品			
くそでか魔技のクリスタル			
くそでか抵抗：逆上のクリスタル			
瓶詰めの劇薬			

キャラクター名
カナン

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
ディテクティブ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ミドルフェイズのリサーチシーンの時に有効。あらゆる行為判定の達成値に+1。							
効果：								
効果：								
効果：