キャラクター名
ヒナ

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	12
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	0or1(※その他欄参照)(人間年齢は不明)
種族	フェイ:スプライト			**境遇**	正体
出自（効果）	召喚			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	12	24	21	15	10	7
ボーナス	2	4	8	7	5	3	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	5	8	9	6	5	2

HP	84
MP	111
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									
左手									
頭部									
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具									
能力値			5	0	8	0	5	14	7
スキル									
その他									
総計(右)			5	0	8	2	5	14	7 m
総計(左)			5	0					
総計(両)			5	0					
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
MPポーション	
唐辛子	情報:【ロリコンに注意】
光の花	情報：【辛党】
天然トリートメント	情報:【切り株のメモ】
草原のトリートメント	情報：【未来】
ベルトポーチ	
筆記用具	
古びたロングソード(ウェポンケースに保管済み))	
ウェポンケース(古びたロングソード収納)	

現在重量：	5		
最大重量：	8	所持金： 173	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
フェイ:スプライト	★	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ/ﾒｲｷﾝｸﾞ	20m	単体	自動成功		
効果 :対象が行う武器攻撃のダメージを<光>属性の魔法ダメージに変更する。この効果はラウンド終了まで持続する。また、キャラクター作成時に飛行能力を取得する								
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]								
インボーグ	★	8	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象が行う回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
ホーリーライト	★	6	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術判定		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃ダメージは2D(貫通ダメージ)となる。また、対象が「分類:妖魔、魔獣、魔族」で1点でもダメージを与えた場合威圧を与える。								
バタフライダンス	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 回避判定+1D								
ドッジムーブ	3	2	効果参照		自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値にSL+2する。								
ヒール	★	4	ﾒｼﾞｬｰ		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回復する。								
ビリーブ	5		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 貫通ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージにSL×4する。								
イメージボディ	3	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	魔術判定		
効果： 回避判定の達成地にSL×2する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
マジシャンズマイト	3		ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身			
効果： 魔法攻撃のダメージに+SLする。								
コンセントレイション	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 魔術判定+1D								
レイズ	★	10	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、HPを2D店にする。なお、対象は行動済みとなる。								
クイックヒール	★	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	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、ヒールが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	★	-	DL直後	20m	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に変更する。								
ライトバースト	3		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： <ホーリーライト>と<ディバインライト>の魔術判定に+1D、ダメージにSL×4する。								

特殊な鏡を買えたら自分の才を見てみよう?

※年齢が時系列的におかしい説あるので0歳か1歳のどっち?
(生まれたてなら0歳なはず?
あとコヨリの話から一年経過してないはず(コヨリの話(秋頃)→仮面の事件→今回のCP(初春?)だから)

アリウスティア7話からTRPGではなく物語として見守る形へ。

・7話時点
盗賊たちに騙され絶対絶命だったヒナだが、前世であるこよりが研究をしてた肉体の限界突破の方法を僅かに思い出し撃退する。
ブラックとリオの話によると、人間とは違い精霊は強化による負荷の限界がないためどこまででも強くなれる?らしい。
そしてオジョコを救い出し、ヒラリは陰でその事実を知る。

・8話時点
盗賊を退治した後報告をするヒナ達。気が付いたら倒れていたと報告する一同だが、オジョコだけは一部始終を見ており・・。
報告後オジョコは自分はみんなと旅をしたいと決意をする。その際ヒナと二人で話をし、二重人格?だと考える。その後ヒラリと出会い、裏でヒナの変化を報告する代わりにヒラリが護衛するという取引をする。
そしてオジョコは過去のけじめをつけるため切り株のところできゅーちゃんと話をする。自分のために生きるため名前をアオと名乗り、新しい自分として生きることを決意する。
その時アマルが精霊であることを告白。ヒナもまた精霊だと話をし皆で笑いあう。
※ヒナは羽が生えてるし小さくもなれる?

キャラクター名
ヒナ

プレイヤー名

所持品			
※個人用【鏡】			
アマル　【才：無限】			
シフ※開花済み【才：エンシェントアーク管理人】※開花済			
シフ【才：殺人鬼キラー】			
ハンコック　【才：錬金術】			
サンゲ【才：判別不能】【才：物語を超えしもの】			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイプロテクション	3		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：	<プロテクション>の効果に+5+SL×3する。							
ディバインライト	1	10	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術判定		
効果 :<ホーリーライト1>で取得可能。対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは2D+10(貫通)となる。対象が「分類:人間、霊獣、竜」で、1点でもダメージを与えた場合、「威圧」を与える。								
ヒールライズ	1	10	効果参照	20m	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
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。							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
飛行能力	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果 :飛行状態となる。シーンに登場する際、このスキルを適用するかどうか決める事。このスキルの効果の適用と解除はマイナーアクションで行う。								
フェイ:スプライト	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	防御属性:光。この防御属性は変更不可。							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
交代(最大3ターン持続)	★	-	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ2回	
効果 :このスキル使用時、即座にメインプロセスを終了する。次のラウンドから魔術判定を用いたスキルが使用できなくなる。しかし下記のスキルを使用できる。								
↓交代時のみ発動可能スキル	★							
効果：								
縮地	★	-	※ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身			
効果：	イニシアチブの数値に＋22							
コンバットマスタリー	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身			
効果：	素手を含む全ての攻撃DRに4D＋50を追加する。命中に＋22する。							
見切り	★	-	※ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身			
効果：	回避に+4D							
交代解除	★	-	3ﾀｰﾝorﾏｲﾅｰ	-	自身			
効果：	3ラウンド分行動した後、全ての効果を失う。またマイナーアクションで任意で【交代解除】を行うことも出来る							
刹那	★	FP1	ﾒｼﾞｬｰ	10m	単体	命中判定		
効果 :対象の物理防御力を無視して追加された攻撃＋CL□10する。また、この攻撃命中時,出目にかかわらず必ずクリティカル扱い(+2D固定)となる。								
悪鬼	★	10	ﾒｼﾞｬｰ	5m	単体	命中判定		
効果 :メジャーアクション。対象に2回攻撃する。 この行動後[2D]を振る。その時出目が[5.5]等ゾロ目の場合即座に消費FP無しで【刹那】を使用できる。								
精霊の翼	★	20	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功		
効果：	マイナーアクション。物/魔 防御を＋20し、HPを[5D]回復する。							
ーーここまでーー	1							
効果：								

キャラクター名
ヒナ

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
	1							
効果：								
才を見る	1						ｼﾅﾘｵ中いつでも	
効果：このスキルを宣言すると、登場人物の「才」をデメリット無しで見ることが出来る。「才」を目覚めさせるようRPを仕向けると才を見られたキャラクターに変化が起きる。 例：魔法の才を持つ人に魔法を使うように仕向けると凄い強い魔法を覚える（※この例に適した人物はシナリオ中出てきません）								
	1							
効果：								
lv上げの記載・コネクション記載する	1							
効果：								
	1							
効果：								
魔術判定	1							
効果：	3D+9							
魔術判定(ﾃﾞｨﾊﾞｲﾝﾗｲﾄとﾎｰﾘｰﾗｲﾄ)	1							
効果：	4D+9							
基本回避判定	1							
効果：	3D+8							
DL→ﾃﾞｨﾊﾞｲﾝﾗｲﾄとﾎｰﾘｰﾗｲﾄ	1							
効果：	5D+32 ﾃﾞｨﾊﾞｲﾝﾗｲﾄは+10							
ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝの数値	1							
効果：	5D+14							
インテンション	1							
効果：	最大MP+CL							
サーチリスク	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：	危険感知の判定に+1Dする							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								