キャラクター名: クィンテ

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	バード	**Lv.1:**	バード	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	140
種族	エルダナーン			**境遇**	平凡
出自（効果）	神官			**目標**	人探し

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	7	8	8	13	7	14	11
ボーナス	2	2	2	4	2	4	3
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	2	3	2	5	3	6	4

HP	38
MP	56
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	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具	聖印								
能力値			3	0	2	0	6	5	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	0	1	6	6	5	7 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPpot*4	
バックパック	
冒険者セット	
ホーリークレスト Lv2	
HPpot*2	

現在重量：	12		
最大重量：	12	所持金： 2216	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**
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：	作成時に最大MP+5							
プロテクション	4	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	MA	20m	単体	魔術		
効果：	対象のHPを[3d+CL*3]回復する							
クイックヒール	1	5	In	-	自身	自動	1sn/1	
効果：	ヒールを使用でき、行動済にならない。							
アフェクション	1	-	ADR	20m	単体	自動	1sr/1	
効果：	対象の受ける予定のダメージを0にする。							
ジョイフルジョイフル	2	7	MA	20m	単体	呪歌		
効果：	対象を未行動にする。							
ファイトソング	1	-	Sup	20m	単体	自動	1sr/1	
効果：	対象の「1sr/1」使用制限スキルを回復する。							
アンセム	1	6	MA	20m	範囲	呪歌		
効果：	対象のHPを[3d+CL*2]回復する。							
ファーストエイド	1	-	MA	至近	単体	器用		
効果：	難易度10の器用判定をし、成功すれば戦闘不能の味方を行動済で復活させる。							
フェイス：アエマ	1	-	Pv	-	自身	-		
効果：	HP・MP回復のアイテムの効果に+2する。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

清廉なエルフの中では珍しい、軟派な神官エルフ。
神官の両親の間に生まれ、長きに渡って神殿での生活を強いられてきた。
しかしある日司祭が失踪し、行方を探すという名目で静止を振り切り神殿を脱走。以後、冒険者として日々の生計を立てている。
神官時代に締め付けられてきた反動か、女性を見かけると所構わず声をかけてしまう病を患っている。

オリジナル装備
名前：ホーリークレスト
LV：1
種別：装身具
重量：2
効果：自身の「対象：単体」となっているアコライトスキルと同時に使用。効果の対象を「エンゲージ内にいる（このアイテムレベル+１体）に変更する。その際に消費するMPコストは、以下の法則を使い消費すること。ただし、MPコストがないスキルやMPを任意に消費するスキルには使用できない。
2体= 使用するスキルのコストの4倍
3体＝使用するスキルのコストの9倍
4体＝使用するスキルのコストの16倍
5体＝使用するスキルのコストの25倍
この効果は１シナリオに（このアイテムレベル+１）回　ラウンド1回のみ使用可能。

カース：あなたがとどめの一撃を行うかドロップ決定チャートを1回でも振るとシナリオ終了まであなたが行うダイスロールのすべての出目に-１ずつされる。（なお、そのドロップ決定チャートもすべての出目に-1となる。）
例：ダイス目「１・３・４」→「１・２・３」となる。（最低値は1）
この結果、判定だとクリティカルは出なくなり、すべての出目が1ならファンブルとなる。