キャラクター名
くく

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	セージ	**Lv.1:**	ハッカー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	天啓
出自（効果）	祭司			**目標**	記録

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	33	8	9	44	9	35	11
ボーナス	11	2	3	14	3	11	3
クラス修正	0	0	0	4	1	2	1
他修正				2		2	
能力値	11	2	3	20	4	15	4

HP	205
MP	262
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	UMDハイエンド	至近	0	1	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ウィングヘルム[S3]					10	4		2
胴部	聖光のローブ[S1]					10	15		
補助	治癒師の手					1	1		
装身具	輪唱の耳飾り								
能力値			2	0	3	0	15	7	16
スキル						1	1		
その他									
総計(右)			2	1	3	22	36	7	18 m
総計(左)									
総計(両)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	20			20	+ 2 d
アイテム鑑定	20			20	+ 2 d
魔術判定	20			20	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
・クリスタル類、リンクボーナス	ランチボックス
ウィングヘルム[1スロット目]	
ウィングヘルム[2スロット目]	・道具類
ウィングヘルム[3スロット目]	冒険者セット
聖光のローブ[1スロット目]	枕
	エリンディル西方トラベルガイド
・収納類	真紅の杯
ベルトポーチ	調整用
バックパック	
ポーションショルダー	・ポーション類
小道具入れ	HPポーション

現在重量：	35		
最大重量：	40	所持金：	2930
		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
ジオロジスト	★	--	パッシブ/メイキング	--	自身	--	--	
効果： キャラクター作成時に【知力基本値】に+4、【敏捷基本値】に-1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]								
フェイバード	1	2	セットアッププロセス	シーン	場面(選択)	魔術判定	--	
効果 :あなたが取得している《フェイス：～～》の「効果」を対象に適応する。ただし、あなたを大佐用に選択できない。対象がこの《フェイス：～～》を取得していた場合、《フェイス：～～》の「効果」は重複する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジックアップデート	3	4	効果参照	--	自身	自動成功	UMD装備	
効果 :効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う魔術と同時に使用する、その効果に+[SLx3]する。								
マジックデバイス	1	--	アイテム	--	自身	--	--	
効果： 「種別：UMD」のアイテムをSL個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
ヒール	1	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	--	
効果： 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CLx3]点回復する。								
ホーリーライト	1	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	--	
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは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HPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。								
コンパイル:ブースト	5	4	DR直前	20m	単体	自動成功	--	
効果 :対象が魔術の効果を受けているときに使用可能。対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+(SL)Dすうｒ。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。								
マインドセキュリティ	1	--	パッシブ/メイキング	--	自身	--	UMD装備	
効果： 【知力】と【精神】に+1する。								
タグエディット	3	4	効果参照	--	自身	--	シナリオSL	
効果 :魔法攻撃と同時に使用する。使用時にエネミーの「分類」からひとつを戦士くする。魔法攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象を選択した「分類」のエネミーとして扱う。この効果はシーン終了まで持続する。								
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	
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	1	--	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1	
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。								
フェイス:アエマ	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果： HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+2する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								
フェイス:グランアイン	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果： 攻撃のダメージに+2する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								
フェイス:ゴヴァノン	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+1する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								

誓約【使徒の誓い】必要功績点：20点、アコライト専用

《修正値計算》
フェイス:ゴヴァノン(物防+1,魔防+1)

～～軽い設定～～
物の怪「覚悉童(オボエワラベ)」、とても長命な種族で、記憶を重んじる物の怪
基本的に5cm~50㎝ほどの妖精サイズで、肌は妖怪じみた異形の黒さをしている

世界の歴史や他者との繋がり等を纏めて、本へと記録しその本を命より大切にしている
エリンでは歴史を知るのにあたって、凄まじく重要な参考資料とされる事もある
何故ならたとえ誰が読んだのだとしても、その事柄を理解できる魔法のような
文字で描かれているからだ、その文字を使い、ただ記録するだけの物の怪である

忍の間ではこの歴史が正しく纏められた本を「覚悉童之本」と呼んでいるらしい
文字に関しては「覚悉童之文字」だそうだ

～～もらいもの～～
「報いし心」シナリオ1 タイミングイニシアチブ
タイミングメジャーアクションのHP,MP回復を行うスキルを使用する。

「連鎖回復」　シナリオ1 効果参照

キャラクター名
くく

プレイヤー名

所持品			
MPポーション			
ハイMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートHPポーション			
毒消し			
蘇生薬			
万能薬			
強心丹			
調整用			
・食糧、料理			
果実			
果実			
調整用			
・装備予定アイテム			
マナリンクローブ			
・効果中			
ボグシーチ料理			
輪唱の耳飾り			

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:ダナン	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果： ダメージ軽減を行うスキル、パワーの効果に+1する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								
カルチャー:エリンディル大陸西方	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果：取得する際にエリンの特定の地域や元いた世界をひとつ選択せよ。《カルチャー:エリンでリル大陸西方》のように記述し、洗濯した場所に関する文化や習慣についてしっているかどうかの【知力】の判定に+1Dする。								
ヒストリー	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果： さまざまな国や街の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
レストタイム	1	--	効果参照	--	自身	自動成功	シナリオ1	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行う。【HP】と【MP】を[2D+CL]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、休憩できる状況ではないなどの理由で、GMはこのスキルの使用を却下してもよい。仕様が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
トレーニング:知力	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように操術師、洗濯した能力基本値に+3する。選択した能力基本値毎に別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
クリアバスケット	1	7	メジャーアクション	--	自身	魔術判定	--	
効果： 携帯品の重量制限に+【知力基本値】する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
マスターマインドⅠ	1	--	メジャーアクション	--	自身	自動成功	シナリオ1	
効果：フェイトを1点消費。貴方の所持金が[【精神】x100]G増える。GMは神殿から受け取れる場所にいないなど、このスキルの使用を却下してよい。その場合、フェイトは消費せず、使用回数に数えない。								
マスターマインドⅡ	1	--	メジャーアクション	--	単体※	自動成功自動成功	シナリオ1	
効果：Lv4以上、《マスターマインドⅠ》1で取得可能。フェイトを1点消費。対象の信頼を得る。信頼を得た結果、対象がどのように行動するうかは、GMが勝っている。この効果はシナリオ終了まで持続する。GMはPCの行動によっては、この効果を解除してよい。								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン1回	
効果：								
トレーニング:精神	1	--	パッシブ	--	自身	--	--	
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
サンクチュアリ	1							
効果：								
アースノウリッジ	1							
効果：								
トレーニング:幸運	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
アイデンティファイ	1							
効果：								
マスターマインドⅢ	1							
効果：								
アイテムマスタリー	1							
効果：								
アストラルノウリッジ	1							
効果：								
アルケミーノウリッジ	1							
効果：								
ロイヤルノウリッジ	1							
効果：								
キャンセルマジック	1							
効果：								

キャラクター名：くく

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
マジックノウリッジ	1							
効果：								
トレーニング:筋力	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：								
キャンセルマジック	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								