キャラクター名
アナスタシア

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	58
種族	エルダナーン			**境遇**	正体
出自（効果）	研究者			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	9	9	36	7	40	7
ボーナス	8	3	3	12	2	13	2
クラス修正	0	0	0	3	1	4	0
他修正				1		1	
能力値	8	3	3	16	3	18	2

HP	162
MP	222
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	至近		20				-1	
左手									
頭部	古木の冠						+4		-1
胴部	クルセイダーガーブ				-1	+5	+1		-1
補助	ゴールドゴージェット					+22	+20		-5
装身具	稲妻の聖印								
能力値			3	0	3	0	18	6	13
スキル									
その他									
総計(右)			3	20	2	27	43	5	6 m
総計(左)			3	0					
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	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	16			16	+ 2 d
アイテム鑑定	16			16	+ 2 d
魔術判定	16			16	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	EXHPポーション
異次元バッグ	EXMPポーション
小道具入れ	
冒険者セット	ランチボックス
祝福の花	にく
深紅の杯	野菜
枕	果実
ポーションホルダー	勇気のホイッスル
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量：	18		
最大重量：	62	所持金：	28740
		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：キャラクター作成時に精神基本値+3								
	★							
効果：								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に+2Dする。								
リクルート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：CL10以上で取得可能。「分類：魔術」のスキルのコストを-2（最低1）する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定に+1Dする。								
	1							
効果：								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキルひとつを使用する。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。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：エネミー識別を行なう。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「対象：場面（選択）」「射程：視界」のすべての対象にエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	ラウンド1回シーンSL回	
効果：「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択する。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
クイックヒール	1	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。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：範囲（［《マジックブラスト》のSLx2］体）」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ヒーリングサーバント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	サーバント携帯	
効果：HP回復を行なうスキル、パワー、アイテムの効果に+【精神基本値】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

CL.1取得スキル
「アコライト」
2　プロテクション
1　ヒール
「セージ」
2　アドバイス

■■■■■■■■■以下チャットパレット■■■■■■■■■

◆能力値判定
2D6+{筋力}【筋力】
2D6+{器用}【器用】
2D6+{敏捷}【敏捷】
2D6+{知力}【知力】
3D6+{知力}【知力】アルケミーノウリッジ
3D6+{知力}【知力】トラップ探知代用判定
2D6+{感知}【感知】
2D6+{精神}【精神】
3D6+{精神}【精神】ベアアップ
2D6+{幸運}【幸運】

■■■■■■■■■■■■■■■■■

キャラクター名
アナスタシア

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
コールサーバント	1	10	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：サーバント（『PSG』P195）を取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。サーバントはシーン終了時に失われる。								
ヒール	1	4-2	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を［3D+CLx3］点回復する。								
ヒールオール	3	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：《ヒール》と同時に使用する。その《ヒール》の「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。								
キュア	1	5-2	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。								
キュアオール	1	12	《キュア》	-	自身	自動成功		
効果：《キュア》と同時に使用する。《キュア》の「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。								
レイズ	1	10-2	メジャー	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］点にする。なお、対象は行動済となる。								
リバイバー	1	20-2	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能と、バッドステータスすべてを回復し、【HP】を［2D+【精神】］点にする。対象は行動済となる。								
	1							
効果：								
アドバイス	5	-	判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ[SL+1]回	
効果：対象が行なう判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
プレディクション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたが取得している《アドバイス》の「効果」の「その判定に+1Dする」を「その判定に+2Dする」に変更する。								
トリビアリスト	1	6	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：判定の直前に使用する。その判定を【知力】判定で代用判定する。								
	1							
効果：								
パリペイティア	1	-	判定直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：対象が行なう判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。対象はその判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
プリペアード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたが取得している《パリペイティア》の「使用条件：シーン1回」を「使用条件：シーン2回」に変更する。								
運命の予言	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたが取得している《パリペイティア》を「使用条件：シーン3回」に変更する。また、あなたが使用する《パリペイティア》は、スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに終了となる」という効果を受けない。								
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：「効果」に「フェイトをn点消費」とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につき【MP】10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイトすべてを【MP】で消費すること。ただし、「分類：ロール」のスキルには効果を発揮しない。								
	1							
効果：								
ビジテイション	5	6-2	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果：対象が行な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なう。その攻撃のダメージに+［SLx5］する。このスキルはあなたを対象に選択できない。攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。								
ラース	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたが使用する《ビジテイション》の効果に+［SLx2］する。また、その《ビジテイション》は攻撃の対象の「分類」にかかわらず有効。								
	1							
効果：								
アフェクション	1	-	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。								
プロテクション	5	3-2	DR直後	20m	単体	自動成功		
効果：対象にダメージ軽減を行なう。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。そのダメージに-［(SL) D］する。同じタイミングで複数の《プロテクション》が使用された場合、対象がどの効果を使用するか決定する。								

キャラクター名
アナスタシア

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
バリア	1		パッシブ					
効果：あなたはメインプロセスで複数回行なわれる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》を使用できるようになる。ただし、1回のダメージロールには1回しか使用できない。								
ハイプロテクション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《プロテクション》の効果に+［5+SLx3］する。								
シミュラクラム	1	10	DR直後	-	自身	自動成功		
効果：あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。ダメージ軽減を行なう。そのダメージに-［CLx5］する。ただし、携帯しているサーバントは失われる。								
サーバントアライブ	1	-	効果参照	-	効果参照	自動成功		
効果：《コールサーバント》以外のテイマーのスキルの効果によりサーバントが失われる直前に使用する。そのサーバントは失われることはない。								
	1							
効果：								
シーリィ	3	6-2	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：対象が攻撃の命中判定でクリティカルをした時に使用する。対象にダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+［SLx10］する。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
トリートフォース	1	7-2	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
	1							
効果：								
アルケミーノウリッジ	1		パッシブ					
効果：錬金術に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
フェイス：セフィロス	1		パッシブ					
効果：【知力】【精神】+1								
ホーム：グラスウェルズ	1		パッシブ					
効果：【器用基本値】【知力基本値】【精神基本値】+1								
モンスターロア	1		パッシブ					
効果：エネミー識別の判定に+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回	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行なう。【HP】と【MP】を［2D+CL］点回復する。								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：携帯品の重量制限が［【筋力基本値】x2］になる。								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：精神基本値+3								
トレーニング：知力	1		パッシブ					
効果：知力基本値+3								
インテンション	1		パッシブ					
効果：【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》（一般スキル：基本）と同時に取得できない。								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。								
キャンセルマジック	1	4-2	セットアップ	-	自身	魔術判定		
効果：難易度10の魔術判定を行なう。この判定に成功した場合、あなたが受けている、持続している「分類：魔術」のスキルひとつの効果を解除する。どのスキルの効果を解呪するかはあなたが決定すること。								
ハンズオブライトⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。フェイトを１点消費。ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」の効果に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
ハンズオブライトⅡ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：《ヒール》を同時に使用する。フェイトを１点消費。この効果により、《ヒール》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
ハンズオブライトⅢ	1	-	《ヒール》	-	自身	自動成功		
効果：《ヒール》と同時に使用する。フェイトを１点消費。その《ヒール》の「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する。								

キャラクター名
アナスタシア

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
フィッシング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。MP回復を行なう。【MP】を［2D+（CLx2）］点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに池や川がないなどの理由で、GMは使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
マジックキャンドル	1	6-2	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果：あなたの存在するエリアの明度（『R2』P148）を2、もしくは3に変更する。また、フリーアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度（他のスキルやアイテムの効果を受ける前）よりも低い値に変更はできない。この効果はシーン終了まで持続する。								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								