キャラクター名
アズール

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	チューシ	**Lv.1:**	バード	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	16
種族	エルダナーン			**境遇**	逃亡
出自（効果）	神官			**目標**	解放

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	12	8	35	7	57	45
ボーナス	6	4	2	11	2	19	15
クラス修正	0	1	0	1	0	3	3
他修正						10	1
能力値	6	5	2	12	2	32	19

HP	260
MP	391
フェイト	36

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	プリエール(神竜棍S1)	至近	-1	17				-3	
左手	ルリジオン(ミスティックシールドS1)		0	0	0	3	3	-2	0
頭部	妖精王の冠				1	0	10		1
胴部	オラクル(魔道服S1)				-2	5	-4		-3
補助	アポートル(白虎手袋)					2	1		
装身具	豊穣の花冠								
能力値			5	0	2	0	32	4	11
スキル			4						
その他									
総計(右)			8	17	1	10	42	0	9 m
総計(左)			9	0					
総計(両)									
ダイス数			3 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	5			5	+ 3 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 3 d
呪歌判定	32			32	+ 3 d
錬金術判定	5			5	+ 3 d

所持品	
冒険者セット	耐毒符*3
ベルトポーチ	転移の呪符*5
異次元パック	錬金馬車
ポーションホルダー	水分たっぷり角煮*5
小物入れ	至高の料理*10
ランチボックス	フィッシュ&チップス
祝福の花	グリーンカレー
真紅の杯	ビーストカレー
秘伝のレシピ	肉*5
グレートMPポーション*10	野菜*5
万能薬*10	肉*30(錬金馬車積み込み)

現在重量：	51		
最大重量：	52	所持金： 219304	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： 作成時に精神基本値+3								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 受けるダメージを0にする								
ヒール	★	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術		
効果： HPを3d+CL*3回復								
レイズ	★	10	メジャーアクション	20m	単体	魔術		
効果： 対象の戦闘不能を解除し、HPを[2d] にする 。なお、対象は行動済みとなる								
ファイトソング	★	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果 :対象が既に使用した使用回数に制限があるスキルのひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件:シナリオ～回」のスキルのみである。								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャーアクション	20m	単体※	呪歌	シーンSL回	
効果： 行動済みのキャラを未行動にする。								
ヒムノディ	★	-	メジャーアクション	20m	範囲	呪歌	シナリオ1回	
効果： MPを3d+CL*3回復。自身を対象に出来ない								
シルバディソング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 呪歌判定+1d								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブプロセス	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動のキャラを選択し、即座にメインプロセスを行わせる(メインプロセス終了後に行動済になる)								
アプリケイション	★	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： MPをCL*5回復								
タングル	★		効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象がリアクション判定を行った(フェイトによる振り直しも終了した)後に使用。その判定のダイスを1つ除外する。								
ファストチャンネル	★	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 使用した「サンドクラウド」、「タングル」、「フォッグミラージュ」いずれか1つの使用回数を1回増やす								
ソウルコンバート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果 :スキルのフェイト消費を1点につきMP10で使用できる。ただし消費するフェイトを全てMPで肩代わりし、クラスロールのスキルには反映できない。								
マインドアデプト	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 精神+2								
ブレッシング	★	6	メジャーアクション	至近	自身	魔術		
効果： 全ての判定+1d。ラウンド継続								

奇跡を起こす力を持っており、生まれながらにして聖女として生まれた少女。
表向きは村人に敬れていたが本当は"村の為に奇跡を起こす事"だけを求められ、彼女自身は人として見られていなかった。
人として見られず、唯々奇跡を起こす事を強要され続ける生活に耐えられなくなり村から逃亡。
何とか村から逃げ出しはしたが"聖女である事"に縛られ続けており、いつかはその様な枷から解放され一人の人間として生きれるように願い旅をしている。

アースランからエリンディル大陸に逃げた後、当てもなく彷徨っていた所にマチルダ食堂に流れ着く。
そこで生まれて初めて自分という"人を見てもらった"為自分から志願して食堂で働く事になった。
食堂内で料理の腕を磨いたのは生まれ持った才と力ではなく自分が努力して得た物で人の為になりたい思いの表れでもある。
食堂に来た当初は"力だけを求められる生活に戻りたくない"という気持ちがあった為自分の力を隠していたが、
信頼するようになってからは"力を使ってでも守りたい"という思いに変わり、自分の意志で聖女としての力を使うようになった。

彼女が名乗っている"アズール"は自分の事を知られたくないがため名乗ってる偽名。
本名は"アンジェ・プリムヴェール"。

判定
3d+12 魔術判定
3d+32 呪歌判定
3d+5 錬金術判定

HPMP回復
4d+137 ヒール
3d+95 ヒムノディ

キャラクター名
アズール

プレイヤー名

所持品			
野菜*30(錬金馬車積み込み)			
ボグシーチ料理			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クイックヒール	★	5	イニシアチブプロセス	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	「ヒール」を使用する。							
ガーデン：草原	★	6	セットアッププロセス	20m	範囲	錬金術		
効果：	対象のスキルのコスト消費-2(1)。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送するまで持続する。							
アーキテクチャ	★	10	セットアッププロセス	-	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「タイミング：セットアッププロセス」のスキルかパワーを1つ使用する。							
シャングリ・ラ	★	20	ガーデン：～	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:フェイト2点消費。「ガーデン：～」を「対象：場面(選択)」「射程：シーン」に変更し、「この効果はシーン終了まで継続する」に変更する。							
ファストイート	★	2	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果：	「分類：食材、料理」のアイテムを1つ使用する。							
ソウルフード	★	-	メジャーアクション	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果	:対象が既に使用した使用回数に制限があるスキルのひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件:シナリオ～回」のスキルのみである。							
クリエイトフーズ	★	5	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果	:「価格：購入不可」でない「分類：料理」のアイテムを1つ取得する。ただし取得したアイテムと同じレベル分「分類：食材」のアイテムを消費する。このアイテムは売却することができずシナリオ終了時に消滅する。							
ビジテイション	5	6	Dr直前	20m	単体	自動成功		
効果：	ダメージ+SL*5。攻撃対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時有効。自身を対象に出来ない							
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」を「射程：視界」「対象：場面(選択)」に変更する							
シーリィ	3	6	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スした場合に使用、ダメージ+SL*10。自身を対象に出来ない							
ディバインフォース	★	20	Dr直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダメージ+CL*5。自身を対象に出来ない							
ラース	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	「ビジテイション」の効果に+SL*2し、対象がいかなる「分類」でも有効にする。							
ヒールライズ	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	HP回復を行う「分類：魔術」と同時に使用、その効果に+CL*3							
ツォルン・ゲヘート	4	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	光属性魔法攻撃ダメージとダメージ増加を行うの分類：魔術、分類：呪歌の効果に+SL×3する。							
エフェクトエクステンド	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	効果にラウンド継続とある分類：魔術のスキルと同時に使用する。そのスキルをシーン終了時まで継続に変更する。							
タオフェ	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	精神+1+SL							
リクルート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	「分類：魔術」のコスト-2							
スピリチュアルウェポン	2	8	セットアッププロセス	-	単体	魔術	シナリオSL+1回	
効果：	対象の武器攻撃のダメージ+10。シーン継続							
アンベートゥング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果	:効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。「シュテルングライツ」のダメージとHP回復、MP回復を行う「分類：魔術」の効果に+精神。「エンゲルベーテン」と同時に取得できない。							
守護結界	3	10	DR直後	30m	単体	自動成功	防御中1回	
効果：	ダメージを5d+SL*10軽減する。							
神鉄の守護	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	「守護結界」の使用条件をなくす							
聖なる契約	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	ダメージ増加を行うアコライト、パラディン、プリーストのスキルの効果+10							

キャラクター名
アズール

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
慈愛の御手	★	-	DR直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	受けるダメージを0にする。							
奇跡の雫	★	-	イニシアチブプロセス	視界	単体※	自動成功		
効果：	フェイトを3点消費。5d+CL*10点HP回復を行う。							
インペレイティブ	★	12	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果：	セットアッププロセスのスキルを2つ使用する。同じスキルを使用できない。							
グレイスフォース	★	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：「判定：自動成功」以外のスキルの魔術の魔術判定の直前に使用。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ減少を行う「分類：魔術」の効果+精神する。								
フェアムートゥング	★	5	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	「タイミング：Dr直後」のダメージ軽減を行うスキル、パワーと同時に使用。効果に+精神する。							
セイントブレッシング	★	4	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果：	「ブレッシング」を使用する。							
トリートフォース	★	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	対象がバットステータスを受けた直後に使用。その時受けたバッドステータスを全て回復する。							
トレーニング：精神	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							
フェイス：アエマ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	HP回復、MP回復うを行うスキル、パワー、アイテムの効果+2							
ハンズオブライト1	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点消費。ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果+1d。							
トレーニング：幸運	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	幸運基本値+3							
ハンズオブライト2	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点消費。「ヒール」を使用する。							
フックダウン	★	3	クリンナッププロセス	-	自身		シーン1回	
効果：	即座に「分類：ポーション」のアイテムを1つ使用する							
ファーストエイド	★	-	メジャーアクション	-	自身	器用		
効果：	達成値10の器用判定を行い、成功したら対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。							
インテンション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	最大MP+CL							
トレーニング：筋力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
イクイップリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	装備重量制限+5							
インサイト	★		パッシヴ	-	自身	-		
効果：	はったりや嘘を見抜く精神判定+1d。							
トレーニング：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	知力基本値+3							
クイックドリンク	★	3	イニシアチブプロセス	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	即座に「分類：ポーション」のアイテムを1つ使用する							
マナリチャージ	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	最大MP+SL*2							
エンラージリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限が筋力基礎値*2になる。							

キャラクター名
アズール

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
クイックエイド	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：「ファーストエイド」を使用する。								
トレイン：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：知力基本値+2								
トレイン：精神	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：精神基本値+2								
シークレットフェイス(選択：セフィロス)	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：知力基本値、精神基本値+1								
トレイン：幸運	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：幸運基本値+2								
ストリートワイズ	★	-	メジャー	-	自身	幸運		
効果：情報収集を幸運で行う。その判定+1d								
エクストリーマー(選択：精神)	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：精神基本値+4								
スペシャルトレーニング：精神	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
スペシャルトレーニング：幸運	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：幸運基本値+3								
ゴッドシーリン(選択：アイン・ソフ)	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：最大HPとMP+2								
アイテムマスタリー	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：アイテムで消費するHPやMP-2(最低1)消費したHPやMPで効果が変化する場合はこのスキルを適応する前のHPやMPを消費したものとして効果を算出する。								
スペシャルトレーニング：筋力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								