

キャラクター名

ソメイユ

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	14
サポートクラス	ガーデナー	Lv.1:	セージ	性別	♀
称号クラス				年齢	6
種族	フェイ：フェアリー			境遇	渡来
出自 (効果)	森の妖精			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	10	5	12	29	10	20	19	HP	109
ボーナス	3	1	4	9	3	6	6	MP	124
クラス修正	0	2	0	2	0	1	1	フェイト	7
他修正									
能力値	3	3	4	11	3	7	7		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ナイフ[S3:防衛・防壁・防壁]	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	ナイフ[S3:防衛・防壁・防壁]	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	稲妻のサークレットS1[対抗:頭封じ]						3		
胴部	稲妻の帷子S1[対抗:ノックバック]				-1	7			-1
補助	稲妻のマント					3	1		
装身具									
能力値			3	0	4	0	7	7	8
スキル									
その他	稲妻のマント							2	2
総計(右)			3	3	3	10	11	9	9
総計(左)			3	3					
総計(両)			3	6					
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品			
トラップ探知	3			3	+ 2 d	異次元バック	→団子*5		
トラップ解除	3			3	+ 2 d	ベルトポーチ	キャップライト		
危険感知	3			3	+ 2 d	森林冒険者セット			
エネミー識別	11			11	+ 2 d		アリアドネの糸		
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d	ポーションホルダー	祝福の花		
魔術判定	11			11	+ 2 d	→MPポーション*5			
呪歌判定					+ d	ハイMPポーション	転移の呪符		
錬金術判定	3			3	+ d	万能薬*3			
							勇気のホイッスル*2		
						ランチボックス			

現在重量：

19

最大重量：

22

所持金：

0

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：フェアリー	★	3	判定の直後/メイキング	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象のリアクションの直後に使用。その判定の達成値に-3(最低値1)する。								
プロテクション	5	3(2)	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	★	4(3)	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：対象の【HP】を(3D+CL*3)点回復する。								
テレポート	1	10(9)	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術判定	シーン1回	
効果：自身と対象を記憶した場所に転送する。マークポイントはSL個で入れ替え可能。マークポイントの記憶はメジャーアクションで行う(射程：視界内)								
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：対象が受けるダメージを0に変更する								
クイックヒール	★	5	イニシアティブ	-	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になる。								
	◇							
効果：								
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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「分類：魔術」の効果に+[SL*2]								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	-	-	
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をセットアップで可能になる。								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「射程：視界」の全ての対象にエネミー識別を行なえるようになる。								
ラーニング	★	-	効果参照	-	自身	-	-	
効果：「タイミング：メイキング」が含まれていない種族スキルから一つ選択して取得する。取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また【幸運基本値】に-3する。								
→バーストフォース	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+2								
	◇							
効果：								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：使い魔を[SL個]取得する。このアイテムは自身のみ携帯、使用することができる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスを同時に適用できない								
サモン・アラクネ	5	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								

「…おやすみなさい(すやすや)」
森で何にもせずにぐーたら大半寝てたらいつの間にか風に流されて見知らぬ森の外にきてしまった妖精。
クレシメントに三食昼寝つきで拾われ、しゅりょー(首領)と呼んでいる。
普段は誰かのバックパックで寝てるが、ダンジョンに入ると起きる。

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
ソメイユ _____

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クウェリィ	1	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： GMIに対して疑問点を直接尋ねることができる。GMIはこのスキルの使用を却下してもよく、その場合使用回数には含まれない。								
	◇							
効果：								
アンビテクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣、鞭	
効果： 装備している2つの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」の1つの武器として扱う								
	◇							
効果：								
サイエンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： 錬金術判定に使用する能力値を【知力】に変更する。								
	◇							
効果：								
アルケミカサークル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 錬金術判定に+1D								
グリーンサム	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：効果をダイスで求める「分類：錬金術」に有効。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なうスキルの効果に+[SL×2]する。								
マジシャンズガーデン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：自身が《ガーデン：～》の効果を受けている時に有効。あなたが取得している《グリーンサム》の「効果」を「効果をダイスで求める「分類：魔術、錬金術」に有効。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なうスキルの効果に+[SL×2]するに変更する。								
アーキテクチャ	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップが1回	
効果：《ガーデン：～》と、《ガーデン：～》以外の「タイミング：セットアッププロセス」のスキルがパワーを使用する。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。								
シャングリ・ラ	★	20	《ガーデン：～》	-	自身	《ガーデン：～》	シナリオ1回	
効果：《ガーデン：～》と同時使用する。フェイトを2点消費。《ガーデン：～》を対象：場面選択「射撃：シオン」に変更し、さらに「効果」の「この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」を「効果はシオン終了まで持続する」に変更する。GMIは演出で自然が永続的に変化してしまい、								
ガーデン：溶岩	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定	-	
効果：対象が行う攻撃のダメージに+2Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定	-	
効果：対象が行なう回避判定に-1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン：～》	-	自身	自動成功	-	
効果：《ガーデン：～》と同時に使用する。《ガーデン：～》の効果の「この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」を「この効果はシオン終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」に変更する。								
ブランブルプリズン	★	3	《キープガーデン》	-	自身	自動成功	-	
効果：《キープガーデン》と同時に使用する。同時に使用した《ガーデン：～》の効果を受けている対象は移動を行なうことができない。この効果は《ガーデン：～》の効果を受けている対象がムーブアクションを使用するか、《ガーデン：～》の効果を受けなくなるまで持続する。								
ヒーリングガーデン	★	8	メジャー	-	場面(選択)	錬金術判定	-	
効果：対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を[2D+(CL*3)]点回復する。このスキルは《ガーデン：～》の効果を受けているキャラクターのみ対象に選択できる。								
	◇							
効果：								
稲妻3種	★							
効果： パッシブ。装備者が使用するダメージ軽減、行動値増加を行う「分類：魔術」の効果に+3								
逃走	★	-	セットアップ	場面	ギルド	効果参照	GMが使用可能な戦闘中	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
マイニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 採掘によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。								
フェイス・ダナン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ダメージ軽減を行うスキル・パワーに有効。その効果に+1								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1D								

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
ソメイユ _____

[illegible][illegible]