キャラクター名
ナーシャ

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	バード	**Lv.1:**	ハッカー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	9	8	8	21	29	6
ボーナス	7	3	2	2	7	9	2
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	7	4	2	3	8	11	3

HP	107
MP	133
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	ショートボウ	20m	-2	6	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	レーメ音楽隊の帽子					3			
胴部	レーメ音楽隊の制服					4			
補助	レーメ音楽隊の外套					3			
装身具									
能力値			4	0	2	0	11	10	12
スキル									
その他									
総計(右)			2	6	2	10	11	7	12
総計(左)									
総計(両)									m
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定	11	12	+4D	23	+ 6 d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
森林冒険セット	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	
ポーションホルダー	
┗	
┗	
┗	
┗	
┗	
小道具入れ	
ドロップポーチ	

現在重量： 5		
最大重量： 34	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
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
ヒール	1	4	メジャー	20	単体	魔術		
効果： HP回復 [3D+CL×3]点								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20	単体	魔術		
効果： シーン中武器攻撃ダメージ+15								
マニフィカート	1	6	《ホーリーウェポン》		自身	自動		
効果： ホーリーウェポンの効果に[命中+1D]を追加								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ		自身	自動	シーン1	
効果： 《ヒール》使用								
アフェクション	1		DR後	20	単体	自動	シナリオ1	
効果： ダメージを0に変更								
フェイバード	1	2	セットアップ	シーン	場面(選択)	魔術		
効果： 《フェイス：》の効果を適用する								
	◇							
効果：								
ロジカルウォール	5	3	DR後	20	単体	自動	防御中1	
効果： ダメージ-15								
コンパイルブースト	5	4	DR前	20	単体	自動		
効果： 対象が魔術の効果を受けているとき、攻撃のダメージ+[SL]D								
	◇							
効果：								
ファイトソング	1		セットアップ	20	単体	自動	シナリオ1	
効果： 使用したシナリオ札の使用回数+1								
クイックソング	2		セットアップ	10	自身	自動	シーンSL	
効果： メジャー、呪歌判定の呪歌をセットアップに使用する								
エチュード	5	4	メジャー	20	範囲	呪歌		
効果： 攻撃のダメージ+10								
スレノディ	2	10	メジャー	20	範囲	呪歌	シナリオSL	
効果 :使用する際に〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈光〉〈闇〉から任意の属性を選択する。対象の「属性」を、選択した属性に変更する。エネミーに使用した場合、対象の選択した属性の耐性を◎に変更する。								

ヒール/ホリポン/フェイバード/ロジウォ/コンプ

{筋力}+2D>=? 【筋力】判定
{器用}+2D>=? 【器用】判定
{敏捷}+2D>=? 【敏捷】判定
{知力}+2D>=? 【知力】判定
{感知}+2D>=? 【感知】判定
{精神}+2D>=? 【精神】判定
{精神}+2+(2+1)D>=? 【精神】判定 スキルリアクション
{幸運]+2D>=? 【幸運】判定

{敏捷]+2D>=? 回避判定

{感知}+2D>=? 罠探知
{器用}+2D>=? 罠解除
{感知}+2D>=? 危険感知
{知力}+2D>=? 敵識別
{知力}+2D>=? 物品鑑定
{知力}+2D>=? 魔術判定
{精神}+12+(2+4)D>=? 呪歌判定
{精神}+12+(2+4+1)D>=? 呪歌判定 《アンプロンプチュ》

キャラクター名
ナーシャ

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
アンセム	1	6	メジャー	20	範囲	呪歌		
効果：	HP回復［3D+CL×2］点							
ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20	単体※	呪歌	シーンSL	
効果：	対象を未行動にする。そのラウンドですでに効果を受けたキャラを対象にできない							
アンプロンプチュ	1	7	判定前		自身	自動	シーン1	
効果：	呪歌で代用判定							
ガルドル	1	4	効果参照		自身	自動		
効果：	呪歌を範囲（選択）に変更							
アカンパニー	1	8	効果参照	20	単体	自動	シーンSL	
効果：	セットアップ、自身のダンサースキルのSL+2、自身不可							
アレグロ	5		パッシブ					
効果：	呪歌判定+10							
シルバリィソング	1		パッシブ					
効果：	呪歌判定+1D							
バスカー	1		プリプレイ		自身			
効果：	所持金+【精神】×100G							
	◇							
効果：								
フェイ：リャナンシー	1		パッシブ					
効果：	呪歌判定+1D							
マイスター：呪歌	1		パッシブ					
効果：	呪歌判定+1D							
	◇							
効果：								
逃走	1	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	GMが使用を許可した戦闘中	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のキャラクタ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。								
ヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果：	歴史的な出来事の【知力】判定+1D							
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+2							
ホーリーオーダーI	1		効果参照		自身	自動		
効果：	フェイト1点消費、《ホーリーウェポン》の対象を範囲（選択）に変更							
ホーリーオーダーII	1		戦闘前		自身	自動		
効果：	フェイト１点消費、《ホーリーウェポン》使用							
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：	ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。							
アナライズエリア	1	6	効果参照		自身	魔術		
効果：奇襲ダイスロールの直前に1度だけ使用できる。ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
マイニング	1		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。							
ハーベスト	1		パッシブ		自身			
効果：	採取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。							
ロギング	1		パッシブ		自身			
効果：	伐採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。							

キャラクター名：ナーシャ

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
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：	精神基本値+3							
ベアアップ	1		パッシブ		自身			
効果：	精神スキルリアクション+1D							
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：								