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**	16
サポートクラス	バード	**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	11	5	12	31	10	23	22
ボーナス	3	1	4	10	3	7	7
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	3	2	4	11	4	9	8

HP	122
MP	139
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	ナイフ[S3:防衛・防壁・防塁]	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	ナイフ[S3:防衛・防壁・防塁]	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	稲妻のサークレットS1[対抗:毒]						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	UMDブレスレット								
能力値			2	0	4	0	9	8	8
スキル									
その他	稲妻のマント							2	2
総計(右)			2	3	3	10	13	10	9
総計(左)			2	3					
総計(両)			2	6					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	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	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11			11	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
異次元バック	→団子*5
ベルトポーチ	
	キャップライト
森林冒険者セット	
	アリアドネの糸
ポーションホルダー	小道具入れ
→MPポーション*5	→祝福の花
ハイMPポーション	
万能薬*3	転移の呪符
ランチボックス	勇気のホイッスル*4

現在重量：	23		
最大重量：	23	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。								
レイズ	★	10	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。なお対象は行動済みとなる。CRでDR増加。								
	◇							
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								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 知力判定の達成値に+[SL*2]								
トリビアリスト	★	6	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 判定の直前で使用する。その判定を【知力】判定で代用する。								

「…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。
クレシミエ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
ソメイユ

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
	◇							
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]								
クウェリィ	1	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： GMに対して疑問点を直接尋ねることができる。GM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：								
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。このアイテムは自身のみ装備、使用することができる。								
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、パワー、スキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ軽減を行う魔術と同時に使用。その効果に+[SL*3]								
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時に使用可能。対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用。対象にダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+(SL)Dする。このスキルの効果によって増えたダイスは術者自身が振る。								
	◇							
効果：								
ファイトソング	★	-	セットアップ	20m	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキル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	1	7	メジャー	20m	単体※	呪歌判定	シーンSL回	
効果： 行動済みのキャラに有効。対象を未行動にする。								
	◇							
効果：								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果 :未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了時に行動済みとなる。)対象はこのスキルの効果を拒否できる（この場合、使用回数には数えない）								
	◇							
効果：								
プロモーション	★	9	セットアップ	20m	単体※	自動成功	シーン1回	
効果 :対象は取得しているスキルの中から1つ選択。そのスキルのSLに+1する。上限を超えても良い。ただし、使用回数は増えない。シーン持続。								
フォースドムーブ	1	9	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 対象が行うリアクションの判定の直前に使用する。その判定に - [(SL)D]する。								
	1							
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。								

キャラクター名
ソメイユ

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								
ハンズオブライトⅠ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果 :効果をダイスで求める「分類:魔術」に有効。フェイト1点消費しダメージ軽減を行う「分類:魔術」に+1dする。効果はシーン終了まで継続								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備の重量制限に＋5								
ハンズオブライトⅡ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	アコライト	
効果： 《ヒール》と同時に使用する。FtⅠ点使用。この効果により《ヒール》がセットアップでも使用できる。								
フォースブースト	★	-	イニシア	-	自身	自動成功	効果参照	
効果 :CL5以上かつ各クラスロールスキルⅠで取得可能。PCの取得しているクラスロールにより違った強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。一度使用した場合、再度使用するためには日数の経過が必要。効果はすべてラウンド持続。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】に＋3								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【知力基本値】に＋3								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度までできるかはGM次第。								
エリアサーチ	★	-	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。								
ハンズオブライトⅢ	★	-	《ヒール》	-	自身	-	アコライト	
効果： 《ヒール》と同時に使用。Ft1点使用。そのヒールの「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」にする。								
トレーニング:幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【幸運基本値】に＋3								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大HPに＋CL								
アナライズエリア	★	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。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								