キャラクター名
ナーロウ卓用

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	
出自（効果）	騎士			**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	8	9	18	7	15	7
ボーナス	4	2	3	6	2	5	2
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	4	3	3	8	3	6	3

HP	53
MP	65
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	S3ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	S2ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	稲妻のサークレット								
胴部	伝承武具：革鎧								
補助	稲妻のマント								
装身具	稲妻の聖印								
能力値			3	0	3	0	6	6	9
スキル									
その他									
総計(右)			3	3	3	3	6	5	9 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	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
S３ナイフ	
L防衛のクリスタル	
L防壁のクリスタル	
L魔烈のクリスタル	
S２ラウンドシールド	
L暗視のクリスタル	
L飛行のクリスタル	

現在重量： 0		
最大重量： 26	所持金： 1700	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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：作成時に知力基本値+3								
プロテクション	5	3	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	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：対象にHP回復を行う。対象の【HP】を「３ｄ＋ＣＬ×３」点回復する								
ヘイスト	1	3	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果：対象に行動値増加を行う。対象の【行動値】に＋「（SL）ｄ」する。この効果はラウンド終了まで持続する								
クイックヒール	★	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ		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								
ホーリーライト	★	6	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	20m	単体	魔術判定		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは２ｄ（貫通ダメージ）となる。また、対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」で１点でもHPダメージを与えた場合、「威圧」を与える								
	1							
効果：								
エルダーマジック	★		パッシブ		自身			
効果：魔術判定に＋１ｄする								
	1							
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」する								
エンサイクロペディア	★		ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ		自身	自動成功		
効果：エネミー識別を行う。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	★		パッシブ		自身			
効果：「対象：場面（選択）」「射程：視界」の全ての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別の判定は１回だけ行い、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								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：携帯品の重量制限が「【筋力基本値×２」になる								
フェイス：アエマ	1		パッシブ		自身			
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に＋２する								
効果：								

CL１：プロテクションSL2・ヒール/エフィシエントSL2

誓約：伝説の武具
恩恵//パッシブ/アイテム/自身は伝承武具を取得するをひとつ取得する。「継承」「伝承」「宿命」「特徴」「呪詛」は取得時に選択したものとなる
束縛：自身が恩恵で得た伝承武具を装備していない場合、以降、自身が行うあらゆる判定に－１ｄする