キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	14
サポートクラス	ファランクス	**Lv.1:**	フォーキャスター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ネヴァーフ			**境遇**	サボり
出自（効果）	巫女			**目標**	放逐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	26	11	7	15	7	29	15
ボーナス	8	3	2	5	2	9	5
クラス修正	1	2	0	2	0	2	1
他修正						2	
能力値	9	5	2	7	2	13	6

HP	136
MP	142
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	ディフェンスメイス	至近	-1	13		3	5	-2	
左手	セイントシールド					8	0	-3	
頭部									
胴部	城壁の鎧					24	5		
補助	センチネルガード				-1	6	3		
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			5	0	2	0	13	4	14
スキル	アダマント					3			
その他									
総計(右)			5	13	1	49	26	0	14 m
総計(左)			6	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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定	13			13	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	小物入れ
ポーションホルダー	祝福の花
ハイMPポーション×10	真紅の杯
グレートHPポーション	
グレートMPポーション	
強心丹×2	
蘇生薬	
転移の呪符×2	
耐毒符×2	

現在重量：	13		
最大重量：	57	所持金：	77900
		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**
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に物理防御力+3								
プロテクション	5	3	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-1[(SL)D]する。								
ヒール	1	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象の【HP】を［3D+CL×3］点回復する。クリティカル：ダイスロール増加								
クイックヒール	1	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。								
キュア	1	5	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。クリティカル：コスト0								
レイズ	1	10	メジャーアクション	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］点回復する。なお、対象は行動済となる。クリティカル：ダイスロール増加								
アフェクション	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	アコライト、シナリオ1回	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
	◇							
効果：								
キャスリング	3	-	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果 :対象は《カバーリング》を取得していなくても、即座に《カバーリング》を使用することができる。このスキルによって対象が《カバーリング》を使用した場合、対象は通常どおり《カバーリング》のコストを消費すること。このスキルはあなたを対象にできない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	◇							
効果：								
アプリシエイト	3	8	効果参照	20m	単体	自動成功	-	
効果 :対象がカバーを宣言したときに使用する。対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]する。このスキルはあなたを対象に選択できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ミスルトゥバイタリティ	1	5	クリンナッププロセス	至近	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を［3D+CL×2］点回復する。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
	◇							
効果：								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャーアクション	20m	単体※	呪歌判定	シーンSL回	
効果： 行動済みのキャラクターに有効。対象を未行動にする。クリティカル：コスト0								
ファイトソング	1	-	セットアッププロセス	20m	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ひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで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。								

所属ギルド：トトノウカテドラル
ギルド内にある冒険者ギルドとは別の派閥。神宮の巫女。
冒険者としてはビギナーもいいところだが、過酷な修行により上級者と引けを取らない実力もつ。
現在、テンプル勤務のストライキに参加した巫女が罰として冒険者として放逐されており、彼女もその一人。
実際は日頃からサボり癖があり、たまたま全員サボっていたのでバレてしまい、連帯責任を負ったという形。仕事しろ。

キャラクター名

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：								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行なう。行動済でもカバーを行なうことができ、未行動の時にカバーを行なっても行動済にならない。								
アイアンカバー	2	2	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :使用する際に装備している防具をひとつ選択せよ。《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》によるカバーでダメージを受ける際に、【物理防御力】と【魔法防御力】に+[選択した防具の「重量」]する。								
ファランクススタイル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備できる防具の重量制限を【精神基本値】に変更する。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる。								
	◇							
効果：								
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時受けたバッドステータスをすべて回復する。								
ハイプロテクション	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《プロテクション》の効果に+[5+SL×3]する。								
マンテレット	3	15	メジャーアクション	20m	範囲（選択）	魔術判定	-	
効果 :対象がダメージを受ける時、その受けるダメージに-30する。この効果は対象のいずれかがダメージを受けるか、シーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
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ルした時に使用する。対象にダメージ俗化を行なう。その攻撃のダメージに+[SL×10]する。このスキルはあなたを対象にできない。								
ヒールオール	1	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :《ヒール》と同時に使用する。その《ヒール》の「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。								
バリア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :あなたはメインプロセスで複数回行なわれる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》が使用できるようになる。ただし、1回のダメージロールには1回しか使用できないことに注意すること。								
フェイス：ダイワゴッズ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： あなたが受けるダメージを-1する。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】に+3する。								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】に+3する。								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】に+3する。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
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。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。								
ウォータースイム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :遊泳状態のペナルティを受けないための【筋力】判定に+1Dする。GMは「プール」のによる【筋力】判定のような、泳ぐことに関連した判定に対して、このスキルの効果は適用するとしてもよい。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :判定を行なった（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで、使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
サンクチュアリ	1	12	ムーブアクション	-	自身	自動成功	プリースト、シナリオ1回	
効果 :「対象：単体」のアコライト、プリースト、ビショップの「分類：魔術」を「対象：十字（選択）」「射程：0Sq」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

キャラクター名

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
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	「種別；ポーション」のアイテムを1個使用する。							
ハンズオブライトⅠ	1	-	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。フェイトを1点消費。ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」の効果に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
ハンズオブライトⅡ	1	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	アコライト	
効果：	《ヒール》と同時に使用する。フェイトを1点消費。この効果により、《ヒール》がセットアッププロセスで使用可能となる。							
ハンズオブライトⅢ	1	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	アコライト	
効果：	《ヒール》と同時に使用する。フェイトを1点消費。その《ヒール》の「対象：単体」を「対象：範囲’（選択）」に変更する。							
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：								