キャラクター名
リティア

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	14
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン/ディーバ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	放浪者			**目標**	人探し

	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	2	1	1	1	0	3	0
他修正						3	
能力値	9	4	3	3	7	15	2

HP	126
MP	148
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	トゥースシールド					11			-1
頭部									
胴部	ダイアスーツ				-1	21			-3
補助	クイックバンド							2	1
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	3	0	15	10	14
スキル									
その他									
総計(右)			4	7	2	33	15	12	11
総計(左)			4	0					
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	ポーションホルダー
キャップライト	∟ハイMPポーション*5
ハイMPポーション*25	
毒消し*2	
万能薬*1	
小道具入れ	
∟動物王の骨	
∟転送石	
∟祝福の花	

現在重量： 38		
最大重量： 44	所持金： 840	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	★	-	パッシヴ	-	-	-		
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								
プロテクション	1	4	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1	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する。								
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	シナリオ	
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。								
	1							
効果：								
アーマーアデプト	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している防具ひとつにつき、攻撃のダメージに+SL。装備部位：全身はふたつ扱い。								
シールドパターン	5	4	マイナー	-	自身	自動成功	盾、全身	
効果： 攻撃のダメージに+[SLx3]。全身防具を外すかシーン終了まで持続。								
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選択した能力基本値に変更する。防具のクラス制限を無視できる。								
ファランクスクラッシュ	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果 :<ファランクススタイル>1で取得可能。装備している頭部、胴部、全身の防具の重量が15以上の時有効。攻撃のダメージに+<ファランクススタイル>で選択した能力値する。								
ハードアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	全身	
効果： 攻撃の命中判定に+1D。メインプロセス終了まで持続。								
	◇							
効果：								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 使い魔を[SL]こ取得。使い魔ごとに選択した能力値を使用した判定の達成値に+2。同じ能力を選べるが重複はしない。								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	-	使い魔携帯	
効果： 対象に特殊攻撃を行う。命中は【感知】判定となり、ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる								
ファミリアレンド	5	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： <ファミリアアタック>のダメージに+[SLx3]								
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー	-	自身	自動成功	メインプロセス1回	
効果 :<ファミリアアタック>と「タイミング:メジャーアクション」のスキルかパワーを使用する。使う順番は自由。対象は同じでも別々でもいい。								

キャラクター名
リティア

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
ファミリアサポート	1	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 使い魔を2個以上携帯しているときに有効。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1D。								
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： <ファミリアアタック>の判定に+1D。								
ブラッドパクト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： サモナーのスキルに有効。使用するスキルのコストに-[SL](最低1)する。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナ1	
効果： 「対象:自身」以外のサモナーのスキルを「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更する。メインプロセス終了まで持続。								
	◇							
効果：								
パワーシャウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 特殊攻撃の命中判定に+1D。								
グリードフォース	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 特殊攻撃のダメージに+[SLx3]する。								
ウィルパワー	1	6	マイナー	-	自身	-	-	
効果： 特殊攻撃のダメージに+【精神】する。								
	◇							
効果：								
バニシュパワー	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃のダメージに+[SLx3]する。								
シャインストライク	1	6	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果： 攻撃のダメージに+【精神】する。								
	◇							
効果：								
ディーバ：エルダ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	-	-	
効果： 取得しているスキルのコストに-[SL](最低1)する。								
エソテリカ：サモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： CL10以上で取得可能。選択したクラスのスキルのコストを-2(最低1)する。								
インサイト	1	-	パッシブ	-	-	自身	-	
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1D。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果： 戦闘不能に対し難易度10の器用判定に成功するとHP1で復活させる								
	1							
効果：								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 精神基本値+3。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大MPに＋CL。								
エグゼキューターⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイトを1点消費。【精神】に+3する。								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃のダメージに+2。								
効果：								