キャラクター名
かり

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**	20
サポートクラス	チューシ	**Lv.1:**	ガーデナー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	30	12	8	35	8	30	8
ボーナス	10	4	2	11	2	10	2
クラス修正	0	2	0	2	0	2	2
他修正							
能力値	10	6	2	13	2	12	4

HP	208
MP	191
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	UNDライト	至近		1				2	
左手									
頭部	庭匠のバンダナ				-1	4	1		
胴部	魔導服				-2	5	-4		-3
補助	白虎手袋					2	1		
装身具	聖戦の紋章								
能力値			6	0	2	0	12	4	15
スキル				5		10	5		
その他									
総計(右)			6	6	-1	21	15	6	12 m
総計(左)			6	5					
総計(両)			6	6					
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	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	6			6	+ 3 d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 60	所持金： 104000	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：グレムリン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 錬金術判定+1d								
インボーク	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 回避判定+1d。シーン継続								
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の戦闘不能を解除し、HPを[2d] にする 。なお、対象は行動済みとなる								
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： 受けるダメージを0にする								
エクステンドガーデン	2	6	効果参照	-	自身	自動成功	シナリSL回	
効果：「ガーデン：～」のスキルの効果を受けてる時に「対象：単体」の「分類：魔術」のスキルと同時に使用。そのスキルを「対象：範囲(選択)」に変更する。								
アーキテクチャ	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果： 「ガーデン：～」と「タイミング：セットアッププロセス」のスキル、パワーを使用する。								
ガーデン：荒野	★	6	セットアップ	20m	単体	錬金術		
効果： 対象の命中判定+1d。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送するまで持続する。								
シャングリ・ラ	★	20	ガーデン：～	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :フェイト2点消費。「ガーデン：～」を「対象：場面(選択)」「射程：シーン」に変更し、「この効果はシーン終了まで継続する」に変更する。								
ヒーリングガーデン	★	8	メジャー	視界	場面(選択)	錬金術		
効果： 「ガーデン：～」の効果を受けているキャラクターを対象にする。HPを2d+CL*3回復する								
マジックデバイス	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 「分類：UND」のアイテムをSL個入手する								
マジックファンクション	1	2	セットアップ	-	自身	自動成功	UND装備、シナリSL回	
効果： 「タイミング：セットアッププロセス」の「分類：魔術」を2つ使用する								
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： 未行動のキャラを選択し、即座にメインプロセスを行わせる(メインプロセス終了後に行動済になる)								
ハンターアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「装備部位：片」を1つ装備し、他に武器や盾を装備していない場合に有効。攻撃のダメージと物理防御に+SL*2、魔法防御に+SLする								
ミスルトゥパワー	5	5	セットアップ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージ+SL*5。ラウンド継続								
イビルキラー	3	10	セットアップ	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 「分類：妖魔、魔獣、魔族」を対象とした攻撃のダメージ+SL*10。ラウンド継続								

・「＼先輩／」 CL20で作成する。称号、運命クラスへのクラスチェンジは不可。
・「アリア・フローレス」自身が行うダメージ増加/ダメージ軽減の分類:魔術の効果に+10する。
更に、命中判定や魔術判定、武器攻撃や魔法攻撃等の指定がある場合、その指定を全判定/全ダメージ等の、全てを対象とするように変更する。
※例えば、ホーリーウェポンで武器攻撃ダメージを増加させる場合、魔法攻撃や特殊攻撃も効果対象に変更する。
・「計算めんどくさい」「無限の力」を習得する。(タイミング:パッシブ コストを消費せずにスキルを使用できる。
効果などで消費するものがある場合、通常通り消費する。コストを任意に消費するスキルは、効果を発揮しない。)
・「称号コレクター！」CL10以降、称号クラスに転職することができる。また、異なる称号クラスに2回以上転職してもよいものとする。

キャラクター名
かり

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
マスターアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「ハンターアーツ」の効果が有効になっている場合、ドルイドのスキルの効果の分類の制限をなくす。								
ビジテイション	5	6	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果：ダメージ+SL*5。攻撃対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時有効。自身を対象に出来ない								
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スした場合に使用、ダメージ+SL*10。自身を対象に出来ない								
アタックブースト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：ダメージ増加を行う「分類：魔術」の効果+SL*3								
ディバインフォース	★	15	DR直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダメージ+CL*5。自身を対象に出来ない								
ラース	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「ビジテイション」の効果に+SL*2し、対象がいかなる「分類」でも有効にする。								
エフェクトエクステンド	2	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリSL回	
効果：効果にラウンド継続とある分類：魔術のスキルと同時に使用する。そのスキルをシーン終了時まで継続に変更する。								
マジックマキシマイズ	5	6	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：対象が「クリティカル時：ダイス増加」の「分類：魔術」の判定でクリティカルした時に使用。その効果+SL*2d								
マジッククリップ	★	20	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：複数キャラを選択した魔術の命中判定直前に使用する。対象を単体に変更する。								
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：スキルのフェイト消費を1点につきMP10で使用できる。ただし消費するフェイトを全てMPで肩代わりし、クラスロールのスキルには反映できない。								
アレンジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「SL上限：3、5」のスキルを1つ選択してそのスキルのSL上限を+1する(選択：アタックブースト)								
トレーニング：精神	★							
効果：								
トレーニング：知力	★							
効果：								
トレーニング：筋力	★							
効果：								
フックダウン	★							
効果：								
ホーム：エストネル	★							
効果：								
エンラージリミット	★							
効果：								
ベアアップ	★							
効果：								
バイタリティ	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
サンクチュアリ	★							
効果：								

キャラクター名
かり

プレイヤー名

所持品			