

キャラクター名

リンリン

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	ブリーチャー	Lv.1:	コントラクター	性別	女性
称号クラス				年齢	18
種族	グライアイ			境遇	師匠
出自 (効果)	癒し手			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	20	19	9	8	24	31	7	
ボーナス	6	6	3	2	8	10	2	
クラス修正	1	1	0	2	0	2	0	
他修正						3		
能力値	7	7	3	4	8	15	2	

HP	137
MP	161
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	S1混沌の爪牙[防壁]	至近	-2	5	0	0	0	0	0
左手	猟王の盾S1[対抗：頭封じ]		0	0	0	9	2	-1	0
頭部	猟王の兜S1（対抗：毒）				-2	5	1		-2
胴部	猟王の革鎧S1[精神]				-1	10	1		-2
補助	ビーストハンド				0	2	1		0
装身具	栄光の前立て								
能力値			7	0	3	0	15	11	12
スキル	陸マグロ								20
その他									
総計(右)			5	5	0	26	20	10	28
総計(左)			7	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量：	12		
最大重量：	32	所持金：	0
		預金・借金：	

所持品	
森林冒険者セット	㊦団子
ベルトポーチ	㊦団子
異次元パック	㊦団子
ポジションホルダー	㊦団子
㊦MPポジション	キャップライト
㊦MPポジション	樹海魚（3F）
㊦MPポジション	樹海魚（3F）
㊦MPポジション	陸マグロ
㊦MPポジション	ドロップポーチ
ランチボックス	小道具入れ
㊦団子	㊦祝福の花

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
グライアイ：ストームフット	★	4	セッアップ/メイキング		自身	自動成功		
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
プロテクション	3	3	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	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象にHP回復を行う。対象のHPを[3D+CL×3]する。								
コントラクト	★	6	メジャー		自身	自動		
効果：使用時に「種別：契約妖精」のアイテムを一つ選択せよ。すでに携帯している「種別：契約妖精」のアイテムを失い、使用時に取得したアイテムを取得する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
スプライトフォース	★	5	レガシー	20m	単体	自動	契約妖精携帯	
効果：[契約妖精：スプライト]を携帯しているときに有効。ダメージ増加を行う。対象が行う魔法攻撃と特殊攻撃のダメージに+5する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジックリンク	★	4	レガシー		自身		契約妖精携帯	
効果：[契約妖精：スプライト]を携帯しているときに使用可能。ダメージ増加を行う。魔法攻撃と特殊攻撃のダメージに+精神する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
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2 d点にする。対象は行動済みとなる。								
<逃走>	★	-	セッアップ	場面	ギルドメンバー	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。								
アフェクション	★	-	ダメ直後	20m	単体	自動	シナリオ/アコライト	
効果：対象がダメージを受ける直前に使用する。ダメージを0に変更する。								
イグザクトハンド	★		判定の直前		自身		シーン1回	
効果：[器用]判定の直前に使用する。その判定に+1 dする。								
テレポート	1	10	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術	シーン1回	
効果：あなたと対象を記憶した場所（マークポイント）に転送する。対象はこのスキルの効果を拒否できる。マークポイントの上限はSL値で、新たに記憶する時に入れ替え可能。マークポイントの記憶にはメジャーアクションを使用し、視界内の場所を指定する。								
リバイバル	★	-	セッアップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費。あなたが既に使用した使用回数に制限があるスキル一つの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは条件がシーンのスキルのみである。								
オーソリティ：ナレシュ	★		セッアップ	視界	場面（選択）	自動	シナリオSL回	
効果：ダメージ増加を行う。対象のダメージに+5する。攻撃の対象が、司令塔、超大型、二回行動のいずれかを取得している場合、さらにダメージに+3する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ファミリア	3		アイテム		自身			
効果：使い魔をSL個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯、使用できる。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、そのボーナスは同時に適用できない。								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20M	単体	感知	使い魔携帯	
効果：対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は感知判定となり、ダメージは[（SL+2）D+CL]（貫通）となる。								

アルディオン大陸東方の薬屋の家系に生まれたグライアイ。
本人は薬は苦くて嫌いらしく、美味しく飲めるポーションを作ろう！と変な方向に意欲的。
力の割に要領はよく、荷物運びが得意分野。
カルラとは幼馴染で、カルラが生まれた時のエネルギーの怪我や症状を抑えるために一家で引っ越しをした。
カルラが世界樹に向かったと聞いて全力で追いかけてきた友人思い。

両目の色が違うのは片方ずつ両親の色。可愛い大好きでいつも自分を着飾っている。
他の人の可愛いも好きで、抱き上げるときだけ力に見合わぬ怪力を発揮している。
テンションが高く、静かにしてる時は寝てる時だけと評判。カルラの口数が少ないこともあり、足して二で割ればちょっとうるさいくらいで済むとは近所の大人の談。
いつも機嫌が良さそうで、不穏な空気の時も口元は笑っている。本当に機嫌が悪いところは誰も見たことがない
誰に対しても物怖じしないが、一応礼儀作法は理解している…らしい。

「リンリンでうえーっす！ よろしくねー！」
「てかカルラひどくない！？ ほとんど一緒に生まれ育った幼馴染に相談もなく置いていくかねー！？ カルラんとこのおばさまに聞いてびっくりしたよ！？」

グライアイという種族は妖魔である。邪悪化から解放されたといっても人間に戻れるわけではない。故にリンリンも人間からは距離を置かれていた。薬屋として地位を確立していたので迫害まではされていなかったのは幸いだったが。
しかし、リンリンは笑わない子だった。無表情で、何を考えているかわからないと言われていた。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファミリアプラス	★		アイテム		自身		使い魔携帯	
効果：あなたが取得している使い魔の「効果」の「選択能力値を使用した判定の達成値に+2する」を「選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する」に変更する。								
クイックヒール	★	5	イニシア	-	自身	自動	シーン1回	
効果：ヒールと同時に使用する。ヒールをイニシアチブプロセスで使用できる。								
ファミリアマスタリー	★		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する。								
キュア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象が受けているバッドステータスを全て回復する。								
ファミリアコンビネーション	★	9	メジャー		自身	自動	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]のスキルがパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも別々でもよい。								
ファミリアサポート	★		パッシブ		自身		使い魔携帯	
効果：使い魔を二個以上携帯しているときに有効。サモナーの攻撃を行うスキルの命中に+1d								
チャンピオン	★		アイテム		自身			
効果：チャンピオンベルトを1個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。								
バトルセンス	★	3	マイナー		自身			
効果：使用する際に受けているバッドステータスから一つ選択せよ。選択したバッドステータスを回復し、以降選択したバッドステータスを受けなくなる。この効果はシーン終了まで持続する。								
ウェイトオーラ	★		ムーブ		自身	自動	シーン1回	
効果：攻撃で1点でもHPダメージを与えた時、さらに[CL×3]のHPロスを与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
クラッシュガーデン		5	7	メジャー	視界 場面 (選択)	錬金術		
効果：対象が[ガーデン：～～]の効果を受けているときに有効。対象に特殊攻撃を行う。その時のダメージは[SLd+CL]（貫通ダメージ）となる。								
キャッチャーガーデン		3	4	効果参照	20M	単体	自動	シーンSL回
効果：あなたが行う攻撃で、対象が1点でもHPダメージを受けた直後に使用する。あなたが取得している[ガーデン：～～]から一つ選択せよ。その効果を対象に与える。								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20M	範囲	錬金術		
効果：対象が行う回避判定に+1dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
ジャングリ・ラ	★	20	ガーデン：～		自身	自動	シナリオ1回	
効果：[ガーデン：～～]と同時に使用する。フェイトを2点消費。[ガーデン：～～]を[対象：場面 (選択)] [射程：シーン]に変更し、さらに[効果]のこの効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続するを[この効果はシーン終了まで持続する]に変更する。								
アルケミカルサークル	★		パッシブ		自身			
効果：錬金術判定に+1dする。								
リビングガーデン	★	8	メジャー				メインプロセス1回	
効果：通常のメジャーアクションと[クラッシュガーデン]を使用する。順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ガーデン：溶岩	★	6	セットアップ	20M	範囲	錬金術		
効果：対象が行う攻撃のダメージに+2dする。効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
ウィルパワー	★	6	マイナー		自身	自動		
効果：ダメージ増加を行う。魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+精神する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
パワーシャウト	★		パッシブ		自身			
効果：特殊攻撃の命中判定に+1d								
インティション	★		パッシブ		自身			
効果：最大MPを+CLする。バイタリティと同時に取得できない。								
マジカルハーブ		2	-	アイテム	-	自身	-	-
効果：このスキルのSLが1なら3個のMPポーションを取得する。2なら5個のMPポーションが2個のハイMPポーションを取得する。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力基本値に+3								
ベアアップ	★		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う精神判定に+1d								

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

[illegible][illegible]