☆キャラクター名			— 1 [プレイヤー名	<u> </u>	
カドクェス						
			_			

メインクラス	ビショップ	Lv.1:		レベル	24
サポートクラス	セージ	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	師匠
出自 (効果) 神官				目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	21	8	42	7	27	34
ボーナス	3	7	2	14	2	9	11
クラス修正	0	0	0	4	1	1	2
他修正				4			
能力値	3	7	2	22	3	10	13

HP	178
MP	242
フェイト	33

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	マスタースタッフ	至近		11				-2	0
左手									
頭部	妖精王の冠				1		10		1
胴部	妖精女王のドレス				2	5	15		
補助	月光の腕輪						2		
装身具	大きな目								
	能力値		7	0	2	0	10	5	8
スキル									
その他									
	総計(右)			11					
総計(左)					5	5	37	3	9
	総計(両)								m
	ダイス数	2 d	2 d	2 d					

	能力值	スキル	その他	合計	ダー	イス	数
トラップ探知	3			3	+	2	d
トラップ解除	7			7	+	2	d
危険感知	3			3	+	2	d
エネミー識別	22	11		33	+	4	d
アイテム鑑定	22	11		33	+	2	d
魔術判定	22	8		30	+	3	d
呪歌判定					+		d
錬金術判定	7			7	+		d

所持	
バックパック	
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	
蘇生薬	
HPポーション*2	
MPポーション*2	
万能薬	
死返玉*3	
サ 本 か 叩 か	

現在重量: 6

20 最大重量: 所持金: -53055 預金・借金:

所持	寺品
バックパック	
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	
蘇生薬	
HPポーション*2	
MPポーション*2	
万能薬	
死返玉*3	
生命の呪符	

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:	果: 作成時に知力基本値+3									
エフィシエント	5		パッシブ		自身					
b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。										
ナチュラルヒストリー	1		パッシブ							
効果:			エネ	三一識別0)判定に+2	2D				
エルダーマジック	1		パッシブ							
効果:				魔術判定	(こ+1D					
クリエイトチャーム	1	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオSL回			
	きる。この	スキルによるフ	アイテムの購入は、シ	ーンの場所、時	間、状況など	こよって制限さ	れることはない。	,たとえ、戦闘中だとしても購入することができる		
エンサイクロペディア	1	_	セットアッププロセス	-	自身	自動	-			
効果:				エネミー	−識別					
コンコーダンス	1		パッシブ							
効果:		場面(遺	選択)、視界の	すべてのタ	対象にエネ	ミー識別を	行なう。			
カリキュレイト	1	_	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回			
効果: 未行動の時に使用	可能。	イニシアラ	チブプロセスに	メインプロ	コセスを行	う(メイン	ノプロセス約	冬了後に行動済みとなる)		
トゥルースサイト	1		パッシブ							
効果:	i	戦別に成功	したエネミーの	物理、魔	法防御力(の値も知る	ことができ	る		
ハイウィズダム	3		パッシブ							
効果:			【知力】	判定達成	d+[SL×	2]。				
アビリティルーン	1		パッシブ							
効果:		プリプ	レイに能力値か	らひとつ	選択せよ。	選択した	能力值+2			
リチュアルチャーム	3		アイテム							
効果:《クリエイトチャーム》1で取る	得可能。	「価格:購刀	【不可」の「種別:	呪符」のア	イテムをSL	個取得する。	このアイテ	ムはあなたのみ使用することができる。		
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回			
効果: 《ヒール》を	同時(こ使用する	。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。		
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	. –			
効果:		対象にト	IP回復を行う。	対象のH	IPを[3D+	+CL*3]点[回復する。			
レイズ	1	10	メジャー	20 m	単体	魔術判定	_			
効果: 対象が戦闘不能	能の時(こ有効。対	象の戦闘不能を	を回復し、	HPを[2D]点にする。	なお、対	象は行動済みとなる。		

自称医者。異端神官と呼ばれ、絶縁されている。 あらゆる医術の研鑚の為に旅をしている。

ODR直後

ODR自使 慈愛の御手: {慈愛の御手} 守護結界: {守護結界} 神鉄の守護: {神鉄の守護} ウィッチドクター: {ウィッチドクター} アフェクション: {アフェクション} フォーチェンルーン: {フォーチェンルーン}

5d6+20+10+10+1d6

キャラクター名	∃」 厂 プレイヤー名 ────
カドクェス	

	所持	寺品							

	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	リバイバー	1	20	メジャー	20 m	単体	魔術判定	-	
効:	果:《レイズ》1で取得可能。対象な	が戦闘オ	下能の時に有	効。対象の戦闘	不能と、BS ⁻	すべてを回復	夏し、HPを[:	2D+精神]点	にする。なお、対象は行動済みとなる。
	ヒールオール	3	-	《ヒール》	-	自身	自動	シナリオSL回	
効:	果: 《ヒー	-Jレ》 る	と同時に使	用する。その	《ヒール》	を「対象:	場面」「射	程:視界」	に変更する。
	ヒールライズ	3	10	効果参照	20 m	単体	自動	シナリオSL回	
効:	果: 対象	がHPE	復を行う	「分類:魔術」	を使用した	際に使用	する。その	効果に+[(CL*3]する。
	キュアルーン	1	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効:	果: HP回復存	を行う	「分類:魔征	析」と同時に使	用する。	その地あ証	が受けてい	NるBSをす	べて回復する。
	トリートフォース	1	7	効果参照	20 m	単体	自動	ラウンド1回	
効:	果:	対象	がBSを受	けた直後に使用	月する。そ	の時に受(けたBSをす	べて回復す	する。
	ウィッチドクター	3	6	効果参照	-	自身	自動	シーンSL回	
効:	果:HP回復、ダメージ軽減を行うスキル、パワー、アイ		寺に使用する。「レ	ペル」があなたのCL以上の)「種別:呪符」のア	アイテムを1個消費。 -			パワー、アイテムの効果に+[消費したアイテムの「レベル」*2
	アドバイス	5		判定直前	20m	単体	自動	シナリオ[SL+1]回	
効:	果:				定+2D。[自身無効。			
	プレディクション	1		パッシブ					
効:	果:			アドバイスの	効果を+2	Dに変更(M	マ映済み)。		
	ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効:	果:未行動・行動済みにかかわらず、メインプ[回行う。ただし、	このスキルで発生した	ミメインプロセス				するスキルやアイテムを使用したりすることはできなし
	アフェクション	1	-	DR直後	20 m	単体	自動成功	73541、シナリオ10	
効:	果: 対象カ		ージを受け	るダメージロー					
	慈愛の御手	1	-	DR直後	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効:			ージを受け	るダメージロー					
	守護結界	2	10	DR直後			-1-10	防御中1回	
効:									れた場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。
	パリペイティア			判定直後				シーン2回	
効:							を振り直す	。その際、	ダイス数は変更されない。
ļ.,		1		パッシブ		自身			
効:					│使用条件 ┌		□」を「使』	用条件:シー	-ン2回」に変更する。
L.	神鉄の守護	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効:			を「使用条件:-」に						カ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。
_	尊き覚醒	1		戦闘不能	視界	単体※		シナリオ1回	
郊:	果:			不能になった	旦後に使用				-
L.	フォーチュンルーン	3	15	効果参照		自身		シーンSL回	
幼:			「分類:魔術」	と何時に使用する。	。魔法贝拏、	∃Y四復、MP回 T	□侵、タメージ 	増加、タメー	ジ軽減を行う「分類:魔術」の効果に+【幸運】 「
	トレーニング:知力	1							
父 刀:	果:	4					I		
	トレーニング:精神	1							
幼:	果: 	4					I		
**1	トレーニング:幸運	1							
幼:	果: 	1							
**1	トレーニング:肉体	1							
幼:	果: 	1	7 - 71 1 H	R17 目目 7 √		占 白.	占私		
-0-1	ハンズオブライトI	1	フェイト1点			自身	自動_		
効:	果:			ダメージ軸	全减を行う	魔術(0)効果	₹+1D。		

キャラクター名	プレイヤー名 ────	────────────────────────────────────	
カドクェス		ハンズオブライト 1 フェイトセットアップ 自身 自動	
所持品		ハンズオブライトIII 1 フェイト1点 ヒール 自身 自動	
		効果: 対象:範囲(選択)に変更。	
		フックダウン 1 3 クリンナップ 自身 自動 シーン1回	
		効果: ポーション使用。	
		フェイス:ダナン 1	
		ファーストエイド 1 1	
		トレーニング:器用 1	
		インテンション 1	
		効果:	
		サンクチュアリ 1 12 ムーブ 自身 自動 炒-スドカリオルル	
		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。
		マジックノウリッジ 1	
		効果:	
		エンチャントウェポン:無 1	
		効果:	
		オウルアイド 1 1	
		効果:	
		エンラージリミット 1	
		効果:	
		イクイップリミット 1	
		ベアアップ 1	
		効果: スキルに対する【精神】判定+1D。	
		モンスターロア 1	
		効果:	
		<u> ミュトスノウリッジ 1 </u>	
		効果:	
		¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬	
		効果:	
		効果:	
		ゴッドノウリッジ 1	
			—
		││効果:	