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**	13
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	大成功
出自（効果）	騎士			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	9	9	24	22	28	6
ボーナス	3	3	3	8	7	9	2
クラス修正	0	1	0	2	0	3	2
他修正							
能力値	3	4	3	10	7	12	4

HP	101
MP	143
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									
左手									
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	神子の皮鎧					4	2		
補助	神子の強化鎧					6	2		
装身具	稲妻の聖印								
能力値			4	0	3	0	12	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	0	3	13	16	10	8 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
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	2		9	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10	2		12	+ 2 d
呪歌判定	12			12	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔	動物王の骨
使い魔	釣り竿
召喚具:カドケウス	EXHPポーション
神性の宝石*2	グレートMP
異次元バッグ	真紅の杯
枕	団長の武器代
ポーションホルダー	カルヴァンのPot代
ハイMPポーション*20	星獣の鍵
EXMPポーション	
祝福の花	
ハイHPポーション*2	

現在重量：	40		
最大重量：	40	所持金：	15761
		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**
ディーバ:エルダ	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果：	スキルコスト-1							
キュア	1	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	バステ全回復							
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	戦闘不能を回復してHPを2Dにする							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	アコライト/シナリオ1回	
効果：	ダメージを0に変更							
	1							
効果：								
シーリィ	1	6	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：	クリティカル時に+10ダメージ							
パリペイティア	1		判定の直後	20m	単体	自動成功	シーン一回	
効果：	判定を振りなおす							
ヒールライズ	1	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シナリオSL	
効果：	HP回復時□CL*3							
	1							
効果：								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	ラウンド1回/シーンSL回	
効果：	召喚具から一つ選択して装備する							
ライテスグローリー	1	8	セットアップ	視界	場面(選択)	精神	召喚具装備/シナリオ1回	
効果：	対象の【精神】と対抗。勝利時威圧付与							
	1							
効果：								
ファミリア	2	-	-	-	自身	-	-	
効果：	使い魔を[SL]個取得							
サモン・アラクネ	5	8	DR直後	20m	範囲選択	自動成功	防御中一回	
効果：	ダメージを{SLD}軽減する							
サモン・シームルグ	1	8	メジャー	20m	範囲選択	魔術	-	
効果：	[2d+CL×2]点HP回復							

悠久の時を生きた古きエルダ。かつて栄えたエルダの街、廃墟となったその場所で隠居を決め込んでいた。

1.各種判定(パッシブ込み)

==========

2d+3□[筋力]
2d+4□[器用]
2d+3□[敏捷]
2d+7　　[知力]
2d+5□[感知]
2d+9+1d□[精神]
2d+3□[幸運]

2d+7□[危険感知]
2d+5□[トラップ探知]
2d+4□[トラップ解除]
3d+7□[エネミー識別]
4d+9□[魔術判定]

==========

2.各種判定パッシブメモ

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：	［（SL+2）D+CL］【貫通】ダメージ							
ブラックパクト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	サモナースキルのスキルコスト-SL							
コンストリクト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	≪サモン・～～≫と同時に使用。効果を単体に変更コスト-2							
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	ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽｰ回	
効果：	ファミリアアタックとタイミングメジャーのスキルの同時使用可能							
マジックサークル	4	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	効果をダイスで求める。攻撃、HP、MP回復、ダメージ増減に＋SLD							
ファミリアレンド	5		パッシブ		自身			
効果：	ファミリアアタック+3*sl							
ファミリアサポート	1		パッシブ		自身			
効果：	攻撃判定+1d							
リラクゼーション	3		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	+MP*20							
ハイサモナー	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果：								
グレートサモナー	1		パッシブ					
効果：	効果をダイスで求める。攻撃、HP、MP回復、ダメージ増減に＋SLD							
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	HP、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+2							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	ポーションを使用する							
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神の基本能力値を+3							
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基本筋力*2							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大MPに+CL							
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時に使用可能。HPとMPを[2D+CL]点回復							
ホーム:アヴェルシア	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：	筋力,感知,精神基本値+1							
エグゼキューター1	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果：	フェイト1点消費精神に+3							
フィッシング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	シーン終了時に使用可能。MPを[2D+2CL]点回復							
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：	精神判定+1d							
ストライダー	1		パッシブ		自身			
効果：	離脱判定+1d							
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：								

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
トレーニング:知力	1							
効果：	知力の基本能力値を+3							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								