キャラクター名
もふまん

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	エクセレント	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	5歳
種族	ベスティア：クリプテッド			**境遇**	天啓
出自（効果）	救済			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	18	9	21	22	9
ボーナス	3	2	6	3	7	7	3
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正			1		1		
能力値	3	3	7	5	9	8	4

HP	60
MP	91
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									
左手									
頭部	サークレット[S3:敏捷・感知・飛行]					2			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	稲妻のマント					3	1		
装身具	理知の宝玉								
能力値			3	0	7	0	8	16	8
スキル									
その他	稲妻のマント							2	2
総計(右)			3	0	7	14	9	19	10 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
異次元バック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
□MPポーション*5	
ハイMPポーション*10	

現在重量： 10		
最大重量： 21	所持金： 398300	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
ベスティア：クリプテッド	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果： 素手の「攻撃力」を「攻撃力：+[CL+4]」に変更する。更に魔法攻撃のﾀﾞﾒｰｼﾞに+2する。								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLD]								
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： 対象が受けるダメージを0に変更する								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： イニチアチブで《ヒール》が使用可能								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象の【HP】を(3D+CL*3)点回復する。								
ブレッシング	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象が行う判定に+1D。ラウンド持続。CR：コスト0								
グローリー	★	2	《ブレッシング》	-	自身	自動成功	-	
効果： 《ブレッシング》と同時に使用する。その《ブレッシング》の「射程：至近」を「射程：20m」に変更する。								
テレポート	★	10	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術判定	シーン1回	
効果 :自身と対象を記憶した場所に転送する。マークポイントはSL個で入れ替え可能。マークポイントの記憶はメジャーアクションで行う(射程：視界内)								
	◇							
効果：								
ディビーアップ	3	-	セットアップ	視界	場面(選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果： Ft２点消費。対象が行う判定に+(SL)Dする。ただし、自身を対象にできない。ラウンド継続								
フェイタルチェーン	3	-	判定の直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :Ft１点使用。判定で振ったダイスを一つ選択して出目に+SL(最大６)する。この効果によって6の出目がふたつ以上となった場合、その判定はCRとなる。								
	◇							
効果：								
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果 :「効果」に「フェイトをn点消費」(nには数字が入る)とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につき【MP】10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイトすべてを【MP】で消費すること。ただし、「分類：ロール」スキルには効果を発揮しない。								
	◇							
効果：								
ソウルフード	★	-	メジャー	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を１増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								

出身：ベスティア世界
「もすもすもすもす？」
なんかよくわからん謎の生物。どうもエリンを救いにきたらしいが、ついてきても
何をしてるでもなくもすもす言っている□ただ、たまになんか体の調子(ダイス数)
がよくなることがあるらしい、真相は不明。

キャラクター名
もふまん

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
	◇							
効果：								
アドバイス	5	-	判定の直前	20m	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果： 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。このスキルはあなたを対象にできない。								
プレディクション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《アドバイス》の「効果」の「その判定を+1Dする」を「その判定を+2Dする」に変更する。								
	◇							
効果：								
いたわりの雨	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 「タイミング：メジャー」「対象：単体」の「分類：魔術」を「対象：範囲(選択)」に変更する。メインプロセス持続								
シックスセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
フェイス：アエマ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： HP回復、MP回復を行なうスキル、アイテム、パワーの効果に＋2								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【精神基本値】に+3する。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷基本値】に+3する。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【感知基本値】に＋3								
アイテムマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)する。消費した【HP】や【MP】の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。								
ハンズオブライトⅠ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	アコライト	
効果 :効果をダイスで求める「分類:魔術」に有効。フェイト1点消費しダメージ軽減を行う「分類:魔術」に+1dする。効果はシーン終了まで継続								
ハンズオブライトⅡ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	アコライト	
効果： ヒール》と同時に使用する。FtⅠ点使用。この効果により《ヒール》がセットアップでも使用できる。								
ハンズオブライトⅢ	★	-	《ヒール》	-	自身	-	アコライト	
効果： 《ヒール》と同時に使用。Ft1点使用。そのヒールの「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」にする。								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大MPに+CL								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								