

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	2
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	略奪
出自(効果)	神官			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	10	8	13	7	13	7
ボーナス	2	3	2	4	2	4	2
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	2	4	2	6	3	5	3

HP	32
MP	45
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	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	ハット					1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具	聖印								
能力値			4	0	2	0	5	5	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	2	8	5	4	6
総計(両)									m
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
MPポーション	
毒消し	
冒険者セット	

現在重量: 3
 最大重量: 7
 所持金: 2946
 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
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 《トリビアリスト》を取得する								
プロテクション	2	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]								
キュア	1	5	Xジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。クリティカル: コスト0 神の力によって、対象の解毒したり体調や状態を元に戻す魔術。								
アフエクション	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功		
効果: 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0にする。神に祈ることによって、対象を神の慈愛で守るスキル。								
エフィシエント	3		パッシヴ		自身			
効果: 効果をダイスでも求めるスキル、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]をする。 効率よく魔術を使うスキル。								
トリビアリスト	1	6	判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果: 判定の直前に使用する。その判定を【知力】判定で代用判定する。 あなたは多くの知識を持っており、それを実践することが出来る。								
ヒール	1	4	Xジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL*3]点回復する。クリティカル: ダイスロール増加 神の力によって、対象の怪我を瞬時に治療する魔術。								
ファーストエイド	1	-	Xジャーアクション	至近	単体	器用		
効果: 対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1する。なお、対象は行動済となる。応急手当を行ったり、意識を取り戻させたりするスキル。								
ミュトスノウリッジ	1		パッシヴ		自身			
効果: 神話や伝説に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定を+1Dする。神話や伝説について詳しいことを表すスキル。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

種族スキル→<イモータリティ>を取得→一般スキル<トリビアリスト>を取得
 メインクラス初期取得→<プロテクション><ファーストエイド>を取得
 メインクラスにSL2割り振り→<キュア><アフエクション>
 サポートクラスにSL2割り振り→<エフィシエント>SL2

キャラクターの成長(p.199/kindle p.203)
 成長点10点 キャラクターレベルの上昇 Lv1→Lv2
 ①種族スキル、クラススキルの中から3レベル分取得する
 新規取得: <ヒール>
 レベル上げ: <プロテクション>SL1→SL2 <エフィシエント>SL2→SL3
 基本能力値の上昇(基本能力値の中から3つに、それぞれ1点ずつ割り振り)
 器用・知力・精神

2000+150+250+250+266