

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	7
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	♀
称号クラス				年齢	人間換算で13
種族	ベスティア:レプス			境遇	紛失
出自(効果)	商人			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	9	12	19	9	15	11
ボーナス	3	3	4	6	3	5	3
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	3	4	4	8	4	6	4

HP	61
MP	77
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闇夜の帽子					2			
胸部	癒しの衣					3			
補助	水晶の指輪					1	1		-1
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	4	0	6	8	8
スキル	ベスティア:レプス			5					
その他									
総計(右)			4	5					
総計(左)					4	6	7	8	7
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	8	6		14	+ 5 d
アイテム鑑定	8	6		14	+ 2 d
魔術判定	8	6		14	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
○ポーションホルダー	毒消し*3
HPポーション*2	HMPポーション
MPポーション*2	
HMPポーション	
■ホルダーここまで■	
○小道具入れ	
筆記用具	
チョーク	
■小道具ここまで■	
冒険者セット	
ベルトポーチ	

現在重量: 13
 最大重量: 24
 所持金: 3488
 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:レプス	★							
効果:	封鎖の影響を受けない。素手の攻撃力を攻撃力+CLにする。							
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]							
■パッシブ■	○							
効果:								
コンコーダンス	★							
効果:	対象:場面(選択)、射程:視界の全ての対象にエネミー識別を行える。判定は1回だけ行い、各エネミーの識別値と比較する。							
ハイウィズダム	3							
効果:	知力判定の達成値に+SL*2							
ビリーブ	1							
効果:	貫通ダメージの魔法攻撃に有効。ダメージに+SL*4							
ラーニング:ナチュラルヒストリー	★							
効果:	エネミー識別に+2D							
エフィシエント	1				自身			
効果:	魔術の効果に+SL*2							
■セットアップ■	○							
効果:								
エンサイクロペディア	★					自動		
効果:	エネミー識別をセットアッププロセスで使用可能。							
クイックサーチ	★	5			自身	自動	セットアップ回	
効果:	エンサイクロペディアとタイミングがセットアップのスキルを一つ使用する。							
ウィークポイント	1	8		20m	SL体	知力		
効果:	エネミー識別に成功したエネミーに有効。対象のリアクション判定に-1D。ラウンド終了まで。							
■イニシアチブ■	○							
効果:								
クイックヒール	★	5			自身	自動	シーン1回	
効果:	ヒールを同時使用。イニシアチブプロセスで使用可能になる。							
■マイナー■	○							
効果:								

復讐とお店の再興を目指すラインの商人
 あなたはもともと行商人であった。しかし、とあるリスクアイテムをそれとは知らず入荷したことでより
 事故が発生、店は破壊され、事故原因となったアイテムはどこかに行ってしまった。
 あなたはアイテムとその売り主を探し、落とし前を付けさせるためにシーカーに協力することとなった。

LV1時取得/アコ:プロテクション・ヒール・クイックヒール セージ:エンサイクロペディア・コンコーダンス

○

現在の状況
 最近、海底から発掘された品物を捌いたりしてなかなか好調でウキウキである。
 今日気分よく仕入れをしていたが、商品の確認中、なにやら仕入れた覚えのないモノを見つける。

キャラクター名
 テウ・フェオン

プレイヤー名

所持品			
所持品名	数	状態	備考

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エクステンドレンジ	2	2			自身	自動		
効果： 射程至近以外の魔術射程を+SL*10mする								
■メジャー■	1							
効果：								
ヒール	★	4		20m	単体	魔術		
効果： HPを3D+CL*3点回復する。クリティカル:ダイス増加								
ホーリーライト	★	6		20m	単体	魔術		
効果：対象に魔法攻撃。2Dの貫通ダメージ。対象が妖魔、魔獣、魔族で1点でもHPダメージを与えた場合威圧付与。クリティカル:ダイス増加								
エグザマイン	★							
効果： 情報収集判定を知力で行なう。その判定に+1dする。								
■DR直後■	1							
効果：								
アフェクション	★			20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： 受けるダメージを0に変更する。								
■ファンブル時■	○							
効果：								
フォローアップ	2	5		20m	単体	自動	シーンSL回	
効果： ファンブル振り直し								
	1							
効果：								
ファーストエイド	1		メジャー	至近				
効果： 難易度10の器用判定。成功した場合対象をHP1で蘇生する。								
ブラフ	1							
効果： はったりや嘘をつくなどの精神判定に+1D								
モンスターロア	1		パッシブ					
効果： エネミー識別の判定に+1D								
トレーニング：知力	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果： 携帯品の重量制限が筋力基本値*2になる								
オピニオン	1							
効果： 交渉、説得の精神判定に+1D								
ハンズオブライイトI	1		戦闘前					
効果： FATE1点消費。ダメージ軽減を行なう魔術の効果に+1d。シーン持続								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								