キャラクター名
江戸時代（えどときよ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	13
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	メイジ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16歳
種族	アーシアン			**境遇**	穴
出自（効果）	魔王			**目標**	新目標

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	17	12	8	27	8	22	13
ボーナス	5	4	2	9	2	7	4
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	5	5	2	11	3	8	5

HP	85
MP	145
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	庭匠のステッキ		-1	11					
左手	おしゃれの盾					3		-1	
頭部	庭匠のバンダナ				-1	4	1		
胴部	庭匠の服					9	1		-1
補助	庭匠の靴					2	1		-2
装身具	庭匠の首飾り								
能力値			5	0	2	0	8	5	10
スキル								2	
その他									
総計(右)			4	11	1	18	11	6	7 m
総計(左)			5	0					
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11			11	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HMPポーションx6	
ポーションホルダー	
HPポーションx2	
ベルトポーチ	
バックパック	
野菜x10	
果実x2	
毒消しx1	
乗用馬	

現在重量：　21
最大重量：　34

所持金：　3144
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**
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果：ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
ファイアボルト	1	6	メジャー					
効果：5d+49火魔法ダメージ								
リゼントメント	1	-	効果参照					
効果：ダメージ+130点!!								
	1							
効果：								
アーキテクチャ	1	10	セットアップ					
効果：ガーデナーのセットアップとセットアップを同時に使用する。								
スペシャルコマンド	8	4	セットアップ					
効果：セットアップ；フォーキャスターのスキルを２つ使用する								
タクティカルプレイ	8	3	セットアップ		範囲選択			
効果：攻撃のダメージに＋SL×4するラウンド終了まで								
ポジショナルプレイ	1	3	セットアップ		範囲選択			
効果：物防と魔防に＋SLx4するラウンド終了まで								
ガーデン：草原	1	4	セットアップ		範囲			
効果：コスト-2する。ラウンド終了まで								
	1							
効果：								
シャングリ・ラ	1	18	ガーデン				シナリオ1回	
効果：フェイト２点消費ガーデンの効果を場面選択射程視界に変更し、シーン終了まで継続に変更する。								
チェックメイト	3	3	DR直前	20m	単体			
効果：対象が行う攻撃のダメージに+6d+17								
シールドガーデン	5	4	DR直後	視界	場面選択			
効果：対象がガーデンの効果を受けている際に使用。ダメージ軽減を行う8d+12								
ストラテジウム	1	4	効果参照					
効果：判定魔術判定、対象；単体のフォーキャスーのスキルと同時に使用する。対象：範囲選択に変更する								
	1							
効果：								

江戸時代から山奥にひっそり暮らしている魔王（先祖）の末裔現代社会に溶け込みながら魔力を徴収していたためある程度の魔術は習得している
。代々伝わる魔術の傾向もあってか人を呪うものが多く多少他人と距離置きつつ生活をしている。年齢は仮に名乗っているため定かではない。
魔王が敵を殴るのではないことに気がついた。応援するぞ☆実は魔王ではない。極限まで外界との関わりを絶っただけのただの魔術師の娘である数百年生きているのも嘘であり、年齢は１５歳。
セットアップ
アーキテクチャ+ガーデン：草原+スペシャルコマンド+タクティカル+ストラテジウム+ポジショナル+ストラテジウム
MP16 同エンゲージ内の味方のダメージ+32物防+32魔防+32　草原の対象者のコスト-2移動するかラウンド終了まで。
メジャーもらえるなら
ファイアボルト　3d+11　ダメージ5d+49　火魔法ダメージ　あれ？普通にメイジ張れる火力じゃね？
シールドガーデン　8d+12　プロテクのガーデンバージョン多分同じエンゲージにいたほうがダメージ食らわない。
チェックメイト　6d+17　固定値がかなりイカれている。
庭匠のセット効果で錬金術と魔術の効果に+3dされたことによりアコライトのプロテクションとタメ張れる数値になった。もうこいつだけでよくね？

キャラクター名
江戸時代（えどときよ

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
グランドマスター	1		パッシブ					
効果：	フォーキャスタースキルのコスト-2							
アウトプレイ	1		パッシブ					
効果：	タクティカルとポジショナルのSL上限を１０に変更する							
コンセントレイション	1		パッシブ					
効果：	魔術判定+1d							
グリーンサム	5		パッシブ					
効果：	効果をダイスで求めるHP、MP回復、ダメージ増加軽、減を行うスキルの効果に+10							
マジシャンズガーデン	1		パッシブ					
効果：	グリーンサムの錬金術を錬金術と魔術に変更する。							
アイデンティファイ	1		パッシブ					
効果：	アイテム鑑定などの知力判定+1D							
モンスターロア	1		パッシブ					
効果：	魔物識別などの知力判定に+1D							
フェイス:ダグデモア	1		パッシブ					
効果：	行動値+2							
インテンション	1		パッシブ					
効果：	最大MP+CL							
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン1回	
効果：	ポーションを1つ使用する							
トランプ	1		判定直前				シナリオ1回	
効果：	情報収集判定に+2D							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：	装備重量制限+5							
ファーストエイド	1		メジャー					
効果：	器用10に成功すると対象をHP１で蘇生させる							
トレーニング:知力	1		パッシブ					
効果：	知力基本+3							
トレーニング:精神	1		パッシブ					
効果：	精神基本+3							
グローヴィスフレイム	1		パッシブ					
効果：	魔防+2火属性になる。							
スペシャリスト:Ⅰ：火	1		戦闘前					
効果：	フェイト１点消費選択した魔法ダメージ+1d							
スペシャリスト:Ⅱ:火	1		スペシャリストⅠ					
効果：	スペシャリストⅠの効果に命中判定+1dを追加する							
スペシャリストⅢ：火	1		効果参照					
効果：	Ⅰ，Ⅱで選択した魔法攻撃を射程シーン：範囲場面選択に変更する。							
効果：								
効果：								
効果：								