

キャラクター名

カッツォ・ベル

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	10
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	21
種族	サハギン			境遇	大成功
出自 (効果)	回遊魚			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	9	9	6	24	18	23	6	
ボーナス	3	3	2	8	6	7	2	
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1	
他修正								
能力値	3	3	2	11	8	9	3	

HP	65
MP	126
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	鯨王の杖	至近	-1	2					
左手									
頭部	ジェムサークレット					2	1		
胴部	ジェムローブ					7	2		
補助	ジェムリング						1		
装身具	奥義書								
	能力値		3	0	2	0	9	10	8
スキル						1	1		
その他						2	2		
	総計(右)		2	2					
	総計(左)		3	0	2	12	16	10	8
	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		所持品
トラップ探知	8			8	+ 2 d	EXハイMPポーション	万能薬
トラップ解除	3			3	+ 2 d	ハイMPポーション×2	毒消し
危険感知	8			8	+ 2 d	ハイMPポーション×2	ベルトポーチ
エネミー識別	11			11	+ 3 d	ポーションホルダー	異次元バック
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d		
魔術判定	11			11	+ 3 d	ハイHPポーション×2	果実×5
呪歌判定	9			9	+ d	ハイMPポーション	ランチボックス
錬金術判定	3			3	+ d	魔導酒	
						霊水×3	おみやげクッキー
						精霊符×3	
						強心丹	
現在重量：	25						
最大重量：	30	所持金：	3752	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
ランドスケイル	★	-	パッシブ / X体ガ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】 【魔法防御力】 +1							
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
ウォータースピア	1	6	Xジャー	20m	単体	魔術		
効果：	魔法攻撃2D+5<水>と【放心】							
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1D							
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	エネミー識別を行う							
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「対象：場面（選択）」 「射程：視界」のすべての対象にエネミー識別							
ウォーターマスター	6		パッシブ		自身		SL5まで	
効果：	水属性魔法ダメージ+SL×4							
マジックブラスト	1	3	ムーブ				SL3まで	
効果：	メジャーの魔法を範囲（SL×2）に変更							
ウィークポイント	2	7	セットアップ	20m	SL体	知力	SL3まで	
効果：	識別成功したエネミーのリアクション-1D							
トリビアリスト	1	6	判定直前		自身		シーン1回	
効果：	判定を【知力】判定で代用する。							
リゼントメント	1						シリア1回	
効果：	魔法攻撃の「対象：単体」変更しダメージ+【CL×10】							
ハイウィズダム	4		パッシブ				SL3まで	
効果：	【知力】判定達成値×（SL×2）							
マジックオペレーション	1	4	マイナー			自動		
効果：	属性を指定し変更。メインプロセス終了まで							
マリッド・ストリーム	1		パッシブ		自身			
効果：	<水>魔法でダメージ与えると対象の回避-1D。ラウンド終了まで							
マジックフォージ	1	3	ダメージ0直前		自身	自動	シーン1回	
効果：	魔法攻撃+（SL×2）d。SL上限3							

・シナリオ中メモ  
キャラクターレベル（CL+1  
最大MP+3  
最大HP+3  
魔術判定+2 シーン終了まで  
=====  
「俺はカッツォ、世界を廻る男さ……」

どこからかやって来ては去っていく、風来坊のサハギン。  
通った後には飲食店が繁盛するという噂があるが不明である。

継承  
22：怪物  
魔獣や竜の体内から手に入れた。選択した分類のエネミーへの与ダメージ+2（動物）

伝承  
21：契約武器  
精霊との結びつきがより強くなる。装備者が行う分類：魔術のダメージに+[CL/10+1]。特徴追加

人馬一体（精練・憑依より）

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リバーサル	2	10	判定直後	20m	単体	自動	シーン1回	
効果： 判定達成値-（SL×3）								
トレジャーマニア	1		効果参照	視界	単体	自動	シーン1回	
効果： ドロップロール+1d								
バイタルパート	1	5	ウィークポイント			自動		
効果： ウィークポイントのエネミーのリアクション-1Dにダメージ+1Dを追加								
フォローアップ	2		効果参照			自動	シーンSLv	
効果： 対象のファンネル判定直後。判定振り直し								
アンブリフィケーション	1		パッシブ		自身	ー	sl5限	
効果： 魔法攻撃ダメージ+sl*4								
ニゲイト	1		判定直後	30m	単体	自動	シーン1回	
効果： 対象のクリティカル直後にクリティカル打消し								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別に+1D								
ストライダー	1		パッシブ		自身			
効果： 封鎖エンゲージからの離脱判定+1D								
エンラージリミット	1							
効果： 装備重量+【筋力基本値】×2								
フックダウン	1		クリナップ					
効果： 1シーン1回。種別：ポーションを飲む								
スペシャリストⅠ：＜水＞	1		戦闘前			自動		
効果： シーン終了まで。フェイト1点消費＜水＞魔法ダメージ+1D								
スペシャリストⅡ：＜水＞	1		スペシャリストⅠ			自動	フェイト1消費	
効果： フェイト1消費。スペシャリストⅠの効果を＜水＞魔法ダメージ+1D、命中+1Dに変更								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果： 【最大MP】+CL								
スペシャリストⅢ：＜水＞	1		効果参照				ナリオ1回	
効果： フェイト1消費。＜水＞魔術を「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更。								
トレーニング【知力】	1							
効果： 能力基本値+3								
アイテムマスタリー	1							
効果： 【HP】 【MP】消費-2								
トレーニング【精神】	1		パッシブ					
効果： 能力基本値+3								
	1							
効果：								
レオブレッシング：知力	3		判定直前		自身	自動	slv3まで、1回1回	
効果： 選択した能力値[知力]を用いた判定時に+[SL]Dする。								
カトブレパスフーフ	1		イニシアチブ				1シーン1回	
効果： シーン内の任意の場所に移動できる。1シーン1回								
アラクネスシルク	1		効果			自動		
効果：自身が戦闘不能になった時、フェイトを1点消費して発動できる。1Dを振って1以外の出目だった場合、戦闘不能を回復し、HPを最大値まで回復する。出目が1だった場合、HP・MPが0になる。1シナリオ1回								
ヨルムンガンドソウル	1		クリナップ			自動		
効果： HP・MPを[CL×2]点回復、バッドステータス全て回復。1シーン1回								

カツツォ・ベル

[illegible][illegible]