

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	メイガス	Lv.1:		レベル	27
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	シャーマン	性別	女性
称号クラス				年齢	4
種族	ディーバ			境遇	正体
出自 (効果)	精霊の子			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	38	12	12	43	12	43	9
ボーナス	12	4	4	14	4	14	3
クラス修正	0	1	0	4	0	3	0
他修正							
能力値	12	5	4	18	4	17	3

HP	181
MP	331
フェイト	18

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	赤い回転流	至近	-1	+2			+2		
左手									
頭部	アンセスターフード					3	1		
胴部	アンセスタークロス				-1	6	1		
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	禁断の書								
能力値			5	0	4	0	17	8	17
スキル									
その他									
総計(右)			4	2					
総計(左)			5	0	4	11	22	8	17
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	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	18			18	+ 2 d
アイテム鑑定	18			18	+ 2 d
魔術判定	18	+2		20	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
上等な服	
冒険者セット	
筆記用具	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	

現在重量: 7
 最大重量: 81
 所持金: 498677
 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
ディーバ:デミゴッド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔法ダメージ+3 魔法防御+3 フェイト4								
マジシャンズマイト	5	-	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。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 魔法判定+1d								
ゴッドフォース	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 魔法攻撃のダメージに+4								
アンプリフィケーション	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果: 魔法ダメージ+[(SL)×4]								
ハーミット	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果: シャーマンのスキル成功値+SL+1								
デイメア	1	7	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果: 2D+5の貫通ダメージ								
ファストドロウ	3	6	ムーブ	-	自身	-	3	
効果: 単体魔術の効果範囲を[SL+1]へ								
マジックフォージ	3	3	ダメージロール前	-	自身	-	3	
効果: 魔法ダメージ+[(SL)×2]D								
リゼントメント	1	-	魔法攻撃と同時に	-	自身	-	1	
効果: 魔法ダメージ+[(CL)×10] シナリオ一回								
ラスティ	5	7	ダメージロール前	20m	単体	-	5	
効果: 敵ダメージダイス-[SL]個								
タングル	1	-	敵リアクション後	-	単体	-	1	
効果: リアクションダイス-1個								
ファストチャネル	1	-	クリンナップ	-	自身	-	1	
効果: 《タングル》《フォッグミラーージュ》《サンド》の使用回数を一回回復 シナリオ一回								
ダブルキャスト	2	15	メジャー	-	自身	-	3	
効果: メジャー魔術を二回使用可能								
バリエーションマジック	2	12	効果参照	-	自身	-	3	
効果: 魔法攻撃・HP回復MP回復ダメージ増加ダメージ減少の効果に+5D								

外神と人の子
 神の名を「赤い回転流の神」
 存在がこの世の規則を冒瀆するような悍しき神を親に持つが、本人は明るく楽しく(そうは見えないが)人生を謳歌している
 基本ノリが軽く、報酬の値上げを要求したり、人を小馬鹿にしたりする
 武器は神より伝承された「赤い回転流」
 これより放たれるデイメアは本来の性質を変え、その魔法こそが相手にとって悪夢となる

キャラクター名 フムバム・シュール	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
ニゲイト	1	-	判定直後	30m	単体	-	1	
効果:	クリティカルを打ち消す シナリオ一回							
フォージチャージ	1	10	クリンナップ	-	自身	-	1	
効果:	マジックフォージの使用回数を回復 シナリオ一回							
フォビドゥンカース	3	3	マイナー	-	自身	-	3	
効果:	魔法ダメージ+[SL×10]							
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	-	1	
効果:	魔法判定+1D							
ハイエキスパート	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	エキスパートと同時に発動 魔法ダメージ+2D							
ランニングセット	1	6	ムーブ	-	自身	-	1	
効果:	ムーブでマイナーを使用							
ワンダークワーク	1	10	判定直後	20m	単体	-	1	
効果:	指定した判定を振り直させる							
アドベント	1	-	効果参照	-	自身	-	1	
効果:	シーン終了時、死亡状態から回復							
マジックマキシマイズ	5	6	効果参照	20m	単体	-	5	
効果:	魔法クリティカル時、+[(SL×2)D]							
マジックハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	魔術判定+1D							
大いなる怒り	1	-	判定前	-	自身	-	-	
効果:	魔法ダメージ+[CL×5]							
ファインアート	2	20	マイナー	-	自身	-	3	
効果:	あらゆるリアクション不可を付与							
連続高速展開	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	ファストドロウの使用制限をラウンド一回に変更							
セイクリッドダンス	2	6	メジャー	-	自身	精神	5	
効果:	全ての判定に+1D クリンナップにMPを5点消費							
チャネリング	1	6	セットアップ	-	自身	-	1	
効果:	セイクリッドダンスをセットアップを行う							
神域の魔術	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	マジックフォージ+知力基本値 ダメージ軽減不可							
繋がる世界	1	5	効果参照	30m	単体	-	1	
効果:	コストを一部、または全部肩代わりする							
残響する魔	1	15	DR後	-	自身	-	1	
効果:	ダメージダイスを任意の数振り直す							
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	-	3	
効果:	スキル2参照							
アプレンティス	1	-	戦闘不能	-	自身	-	1	
効果:	戦闘不能になったシーン中止めを刺されない							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	MP+[CL]							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	重量を[筋力基本値×2]							

