キャラクター名
しののんP

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	12
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	15
種族	エルダナーン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	8	27	27	16	10	7
ボーナス	5	2	9	9	5	3	2
クラス修正	0	1	1	3	2	1	0
他修正							
能力値	5	3	10	12	7	4	2

HP	97
MP	119
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	紫水晶の剣	至近	-1	13	0	0	0	-1	0
左手	おしゃれの盾@タリスマン		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	アミュレットハット				-1	4			
胴部	ガードローブ					9	3	1	
補助	咆竜手甲					3	1		
装身具	真理の書								
能力値			3	0	10	0	4	17	10
スキル									
その他									
総計(右)			2	13	9	19	8	16	10 m
総計(左)			3	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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 2 d
呪歌判定					+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	フォースワンド
ＭＰポーション5	飛翔符2
異次元バッグ	
ハイＨＰポーション4	
冒険者セット	
小道具入れ	
転送石	
マティ隠し撮り写真集	
ベルトポーチ	
折りたたみ梯子	
ウェポンケース	

現在重量：	16		
最大重量：	42	所持金： 110105	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**
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に知力基本値+3								
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。								
ウォーターマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 水属性の魔法攻撃のダメージ+20								
リゼントメント	1		効果参照		自身		1/シナリオ	
効果： 魔法攻撃を単体※に変更し、ダメージ+[CL×10]								
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定+1D								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20	単体	魔術	女王の誓で封印	
効果： 魔法攻撃、ダメージ<水>[49+7d6]、ダメージを与えたら放心								
マジックフォージ	3		DR前				1/シーン	
効果： 魔法攻撃のダメージ+6D								
マリッドストリーム	1		パッシブ					
効果： 水属性の魔法ダメージを与えた対象の回避判定-1D								
マジックブラスト	1	4	マイナー					
効果： 魔術を範囲（選択）化								
	1							
効果：								
マスターマジック	3		パッシブ					
効果： 魔法攻撃のダメージ+15								
コキュートス	1	12	メジャー	20	単体	魔術		
効果： 魔法攻撃、ダメージ<水>[64+7d6]、ダメージを与えたら放心								
インクリーズデバイス	1	12	セットアップ	20	SL体			
効果： ラウンド中、攻撃のダメージ+知力								
チャージマジック	1		クリンナップ		自身		1/シナリオ	
効果： 《リゼントメント》の使用回数を回復する。								
デュアルエフェクト	1	10	効果参照		自身		SL/シナリオ	
効果： 魔法攻撃の命中判定のダイスひとつを6にする。								

名前：しののんP　種族：エルダナーン
性別：男　年齢：１５
ＣＬ：１２　クラス：ウィザード／ニンジャ
身長：１８０　頭：手抜き

平行世界出身のしののん　なぜかこの世界に混じってしまっている。何故ここにいるかわからないが本人は一向に気にしていない。
やっぱり面倒で覚えていない。

考えるのが面倒で、よく「とりあえず突撃」する
でも自ら戦えるわけでもない、けど突撃する
突撃する根っからの戦闘狂だが、実は優しかったり頭が回ったりする。

実は苺大好きっ！少年
呪文詠唱に苺が絡む事は良くあること・・・
転職により、より強力な苺魔法を使えるようになった！

「苺満つる所に我はあり　蜜柑崩れる所に汝あり　出でよ、神の苺…！　これで終わりだ！　ストロベリーコキュートス！」
http://www.usamimi.info/~mihailjp/cgi-bin/chars/list2.cgi?id=259&mode=show

キャラクター名
しののんP

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
カウンタースペル	1		効果参照	視界	単体		1/シナリオ	
効果：	魔術を打ち消す。							
	1							
効果：								
シークレットアーツ	1	8	判定後		自身		SL/シナリオ	
効果：	命中判定のダイスを3個以下の任意の数値振りなおす							
マーダースキル	5		パッシブ		自身			
効果：	命中判定にクリティカルした場合、ダメージ+5D							
ソアスポット	3	3	DR直後		自身		1/ラウンド	
効果：	ダメージロールのダイスを[SL×2]個以下振りなおす							
インプロージョン	1	8	効果参照		自身			
効果：	魔術判定の直後に使用する、クリティカル時魔防を0として扱う。							
ホーミングヒット	1		判定前		自身		1/シナリオ	
効果：	攻撃の命中判定前に使用する。その攻撃にはリアクション出来ない。							
	1							
効果：								
ファイトソング	1		セットアップ	20	単体		1/シナリオ	
効果：	シナリオ〇回のスキルを1回分回復							
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	所持重量を【筋力】×2に変更							
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	【筋力基本値】+3							
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果：	【知力基本値】+3							
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：	【感知基本値】+3							
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：	【敏捷基本値】+3							
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：	【最大HP】+CL							
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：	【行動値】+1							
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	装備の重量上限+5							
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果：	エネミー識別+1D							
アナライズエリア	1	6	効果参照		効果参照			
効果：	【知力】判定で警戒行動する。							
ウェポンチェンジ	1		ムーブ		自身			
効果：	右手・左手の装備を変更する。							
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果：	装備の移動力修正を無視							
ベアアップ	1		パッシブ		自身			
効果：	スキルへのリアクションの【精神】判定+1D							