

キャラクター名	プレイヤー名
ウイ・ウィスプ	

メインクラス	プリースト	Lv.1:		レベル	19
サポートクラス	イリュージョニスト	Lv.1:	プリージャー	性別	女
称号クラス				年齢	18
種族	レムレス (アンデッド)			境遇	傷病
出自 (効果)	探索			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	9	12	24	27	36	9
ボーナス	2	3	4	8	9	12	3
クラス修正	0	1	0	2	0	3	2
他修正						1	
能力値	2	4	4	10	9	16	5

HP	140
MP	198
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	召喚具：カドケウス	至近	0	11	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	S1稲妻のサークレット		0	0	0	0	3	0	0
胸部	伝承武器：バッドラック		0	0	0	24	0	0	-1
補助	稲妻のマント		0	0	0	3	1	2	2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			4	0	4	0	16	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	11					
総計(左)					4	27	20	14	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
トラップ探知	9	2	1	12	+ 3 d
トラップ解除	4	2	1	7	+ 2 d
危険感知	9	2		11	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10		1	11	+ 2 d
呪歌判定	16	2	1	19	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	<食糧>
異次元バッグ	ランチボックス
-	団子×5
<ポーション>	団子×6
ポーションホルダー	-
MPポーション×2	<クリスタル>
MPポーション×0	増幅のクリスタル×1
ハイMPポーション×7	侍祭のクリスタル×1
万能薬×2	採取のクリスタル×3
強心丹×1	-
-	<道具>

現在重量：	28	所持金：	10537	預金・借金：	
最大重量：	39				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アストラルボディ	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	1	
効果： 装備、及び携帯できるアイテムの制限を【筋力基本値】から【精神基本値】に変更する。								
プロテクション	5	2	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。シナリオに1回。								
クイックヒール	1	4	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 《ヒール》と同時に使用する。この効果により、《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能となる。1シーンに1回。								
ヒール	1	3	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。								
テレポート	1	9	メジャー	至近	範囲 (選択)	魔術判定	シーン1回	
効果： 自分と対象を記憶した場所 (マークポイント) に転送する。対象はこのスキルの効果を拒否できる。マークポイントの上限はSL値で、新たに記憶するときに入れ替えが可能。マークポイントの記憶にはメジャーアクションを使用し、視界内の場所を指定する。								
ホーリーライト	1	5	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは2D (貫通ダメージ) となる。また、対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」で、1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。								
ヘイスト	1	2	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象に行動値増加を行う。対象の【行動値】に+[SL]Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ビリーブ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 貫通ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
-	1							
効果：								
イメージマジック	1	3	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃を行う「分類：魔術 (幻)」以外の「分類：魔術」のスキルと同時に使用する。そのスキルを「分類：魔術 (幻)」に変更し、攻撃のダメージに+2Dし、「効果」に「対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効」を追加する。								
ファイナルイリュージョン	5	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ5回	
効果： 自分がバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。そのバッドステータスはスキルでは回復できない。この効果はシーン終了まで持続する。シナリオにSL回。								
リアリスティックイメージ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： あなたが取得しているイリュージョニストのスキルの「効果」に書かれている「「分類：植物、アンデッド、機械」以外」という制限を無くし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
イリュージョンマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「分類：魔術 (幻)」のスキルの魔術判定に使用する能力値を【精神】に変更する。								
プラクティスマインド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神】判定の達成値に+[SL+1]する。								

リビルド
CL1：アストラルボディ1、プロテクション2、ビリーブ1、ウィルパワー1、マスターラック1
CL2：プロテクション3、cc「プリージャー→サロゲート」、ディバインコール1
CL3：ファイナルイリュージョン1、プロテクション4、cc「プリージャー→イリュージョニスト」
CL4：ファイナルイリュージョン2、イメージマジック1、ホーリーライト1
CL5：ファイナルイリュージョン3、プラクティスマインド1、ビリーブ2
CL6：クイックヒール1、ヒール1、ファイナルイリュージョン4
CL7：イリュージョンマスター1、ビリーブ3、ファイナルイリュージョン5
CL8：リアリスティックイメージ1、プロテクション5、テレポート1
CL9：ヘイスト1、ディスターブイメージ1、アフェクション1
CL10：cc「アコライト→プリースト」、アストラルセンス1、ハイプロテクション1
CL11：ライトバースト1、ハイプロテクション2、ディバインフォース1
CL12 (予定)：ディバインライト1、ハイプロテクション3、トリートフォース1
CL13：ヒールオール1、ハイプロテクション4、デコイイメージ1
CL14：パリベイティア1、ハイプロテクション5、バリア1
CL15：称号「メンター」、コーデックス1、メンターアーツ1
CL16：メンターアーツ2、マインドマスター1、ダブルジャンル1
CL17：メンターアーツ3、コーデックスアビリティ1、フェイトの上昇2点
CL18：メンターアーツ4、ポストヘイスト1、グッドラック1
CL19：メンターアーツ5、フェイタルアーツ1、ヒーリングマスター1

キャラクター名
ウイ・ウィスプ

プレイヤー名

所持品			
小道具入れ			
望遠鏡×1			
祝福の花			
イリュージョンカード			
ジスタスバッジ			
DRA-04[ダンバルミサイル]×1			
遡時の石×1			
時非の石×1			
赤竜紅血×1			
青輝明水×1			
転送石（封印図書館）×1			
転送石（黒曜城）×1			
転送石（陰の森）×1			
伝心の人形×1			
伝心の人形・怪×1			
-			
<ドロップ品>			
ドロップポーチ			
-			
<乗り物>			
名馬・ロシナンテ			
団子×10			
黒曜石のペンダント			
S1クラブ×1			
S1ラウンドシールド×1			
S1ハット×1			
-			
爆撃符×5			
上位爆撃符×0			
リトルゲブラ			
-			
ウェポンケース			
S1稲妻の杖×1			
-			
グリーンカレー×0			
ボクシーチ料理			
-			
<使用済み>			
-			
-			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディスターブイメージ	1	-	判定の直前	10m	単体	自動成功	シナリオ5回	
効果:	対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。対象が行う判定の直前に使用する。その判定に-1Dする。1シナリオにSL回。							
-	1							
効果:								
アストラルセンス	1	6	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	【感知】判定の直前に使用する。その判定を【精神】判定で代用できる。							
-	1							
効果:								
ハイプロテクション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《プロテクション》の効果に+[5+SL×3]する。(現:+20)							
ライトバースト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《ホーリーライト》と《ディヴァインライト》の魔術判定に+1D、ダメージに+[SL×4]する。(現:+4)							
ディバインフォース	1	20	DRの直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象にダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[CL×5]する。このスキルは自分を対象にできない。また、対象はこの効果を拒否できる。(現:+55)							
-	1							
効果:								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	カード1回、シーン5回	
効果:	「種別:召喚具」のアイテムからひとつ選択する。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としても良い。このアイテムはシーン終了時に失われる。							
-	1							
効果:								
ウィルパワー	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	ダメージ増加を行う。魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+【精神】する。この効果はメインプロセス終了まで持続。							
マスターラック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオに1回	
効果:	判定を行った(スキルやフェイトによる振りなおしも終了した)あとで使用する。その判定で降ったダイスのうち、1個を選択し、そのダイスの目に+1(最大6)する。その結果、6の目が2個以上ならばクリティカルとなる。							
-	1							
効果:								
誓約『赤竜の保護者』	1	-	-	-	自身	-		
効果:	恩恵:アイテム、リトルゲブラを取得している。束縛:誓約の所持者は仲間よりもリトルゲブラを優先している為、仲間に対してカバーを行わない。もしカバーを行った場合、攻撃終了時に[CL×5]点のMPロスを受ける。							
-	1							
効果:								
ディバインライト	1							
効果:								
トリートフォース	1							
効果:								
ヒールオール	1							
効果:								
ポストヘイスト	1							
効果:								
デコイイメージ	1							
効果:								
パリペイティア	1							
効果:								
バリア	1							
効果:								

キャラクター名
ウイ・ウィスパ

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
コーデックス	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	使用する際にクラスから1つ選択する。コーデックスを取得する。コーデックスはシーン終了時に失われる。							
メンターアーツ	5	-	《コーデックス》	-	自身	自動成功		
効果：	《コーデックス》と同時に使用する。コーデックスで選択したクラスの効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行うスキルの効果に+[SL×2]する。(現：+10)							
コーデックスアビリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	コーデックス携帯	
効果：	取得した際に能力値2つを選択する。選択した能力値に+1する。「精神」「感知」選択							
マインドマスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	《コーデックス》と《マインドマスター》以外の「タイミング：セットアップ」のスキルを使用する。使用する順番は自分で決定する。対象は同じでも別々でもよい。							
ダブルジャンル	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	《コーデックス》の「《コーデックス》を使用する際にクラスから1つ選択せよ」を「《コーデックス》を使用する際にクラスから2つ選択せよ」に変更する。							
フェイタルアーツ	1	4	効果参照	-	自身	自動成功	追加スキル、シーン	
効果：	効果をダイスで求めるスキルに有効。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行う。コーデックスで選択したクラスのスキルと同時に使用する。そのスキルの効果に+[SL×10]する。(現：+10)							
グッドラック	1							
効果：								
ヒーリングマスター	1	7	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ3回	
効果：	効果をダイスで求めるスキル、アイテム、パワーに有効。							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知、危険感知、トラップ解除の判定の達成値に+1する。さらに、あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する。							
ホーム：グラスウェルズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用基本値】【知力基本値】【精神基本値】に+1する。							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。							
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。							
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘についている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。							
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果：	自分の存在するエリアの明度を2、もしくは3に変える。また、フリアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度（ほかのスキルやアイテムの効果を受ける前）よりも低い値に変更することはできない。このうごはシーン終了まで持続する。							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神基本値】に+3する。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。							
ハンズオブライトI	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：	効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。フェイトを1点消費する。ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知の判定に+1D。探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。							
サンクチュアリ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	「対象：単体」のアコライト、プリースト、ビジョッフの「分類：魔術」を「対象：十字（選択）」「射程：0Sq」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[HP] や [MP] を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する [HP] や [MP] に-2（最低1）する。消費した値によって効果に変化する場合は、このスキルの効果を除いた [HP] や [MP] を消費したとみなして効果を求めること。							
フェイス：セフィロス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神】、【知力】選択。選択した能力基本値に+1する。							
効果：	1							

