

キャラクター名 ウイ・ウィスプ	プレイヤー名
--------------------	--------

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	8	10	13	27	30	36	9
ボーナス	2	3	4	9	10	12	3
クラス修正	0	1	0	2	0	3	2
他修正					1	2	
能力値	2	4	4	11	11	17	5

HP	141
MP	206
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	19	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	23	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	17	15	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	19					
総計(左)					4	26	21	16	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	11	2	1	14	+ 3 d
トラップ解除	4	2	1	7	+ 2 d
危険感知	11	2		13	+ 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		1	12	+ 2 d
呪歌判定	17	2	1	20	+ 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：	40				

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/タイミング	-	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。								
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象が戦闘不能時に有効。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を[2D]点にする。なお、対象は行動済みとなる。								
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。								
デコイイメージ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定に使用する能力値を【精神】に変更する。								
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、パワード、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。								

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、レイズ1
CL17：メンターアーツ3、コーデックスアビリティ1、ダブルジャンル1
CL18：メンターアーツ4、ヒーリングマスター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、ディスターブイメージ2

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
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。								
ディスターブイメージ	2	-	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:								
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: +95)								
ディバインライト	1	10	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+10](貫通ダメージ)となる。対象が「分類: 人間、霊獣、竜」で、1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。								
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
パリペイティア	1	-	判定の直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果: 対象が行う判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。対象はその判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
ヒールオール	1	-	《ヒール》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: 《ヒール》と同時に使用する。その《ヒール》の「対象: 単体」「射程: 20m」を「対象: 場面(選択)」「射程: 視界」に変更する。								
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)								
バリア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: メインプロセスで複数回行われる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》を使用できるようになる。ただし、1回のダメージロールには1回しか使用できない。								
-	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	ラウンド1回、シーンSL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:								
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)								

