キャラクター名
フラン・ベルーム

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**	23
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	イリュージョニスト	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	?
種族	フェイ：ナイトメア			**境遇**	渡来
出自（効果）	ものしり			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	6	10	30	28	37	8
ボーナス	5	2	3	10	9	12	2
クラス修正	0	1	0	3	1	3	0
他修正							
能力値	5	3	3	13	10	15	2

HP	137
MP	281
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	ミスティックロッド	至近		0	0	0	0	0	0
左手	ミスティックシールド					3	3	-2	
頭部	ミスティックサークレット					2	1		
胴部	マナリンクローブ		0	0	0	7	0	0	0
補助	厄除けの指輪			0	0	3	4		0
装身具	真理の書								
能力値			3	0	3	0	15	13	10
スキル									
その他									
総計(右)			3	0	3	15	23	11	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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーション	
ランチボックス	
果実	
HPポーション	
野菜	
HMPポーション	
その他	

現在重量： 23
最大重量： 35
所持金： 1580999
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
フェイ：ナイトメア	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 攻撃対象に１点でもHPダメージを与えた場合、「放心」を与える								
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	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 魔術判定+１D								
ファイナルイメージ	5	-	効果参照		自身		シナリオSL	
効果： スキルで回復出来ない								
リアリスティックイメージ	1		パッシブ		自身			
効果： あらゆる分類のエネミーに適用可能								
イメージビースト	1	5	メジャー	10m	単体	魔術		
効果： 2D+5(無)　１点ダメージ：恐怖								
イリュージョンマスター	1	-	パッシブ		自身			
効果： 能力判定を精神に変更								
	1							
効果：								
マジックブラスト	3	3	ムーブ		自身	自動		
効果： 「タイミング：メジャー」「単体」の「対象：範囲(マジックブラスト）×SL×２」								
マジックフォージ	3	3	ダメージロール直前			自動		
効果： ダメージロール+「SL×２」D								
フラザイル	1	6	メジャー	20m	単体			
効果： 対象の「物理防御力」「魔法防御力」を-[SL×５」								
イメージマジック	1	4	効果参照		自身	自動		
効果： 「分類：魔術」以外と使用。「分類：魔術(幻)」に変更し、攻撃ダメージに+２D								
コンポート	1	5	セットアップ		自身	精神		
効果： 「行動値」「移動値」に+「精神」								
ディレイコマンド	3	5	効果参照		自身	自動		
効果： 1点でもダメージを与えた場合、「ノックバック(SL)」付与								
マインドブレイク	3	8	効果参照	10m	単体	自動	シナリオSL	
効果： 対象が判定に失敗した時、スタンを与える								

女性の出生率が多いナイトメアの中で男性として生まれたナイトメア
周囲の中から異端として疎まれ、蔑まれてきた過去を持つ。
それ故、若い頃は荒れていた時期があった。
老熟するにつれて余裕や優雅さ、ゆとりといったものを仮面を被って生きていく事を覚えていく。
変態さやロの軽さなどは自身を欺く為の仮面に過ぎず、他者に対して何も思っていない。
全ては些事であり、他者の心や環境が変化しようとその結果が何かを踏みにじる結果になろうと何も感じない。
ただ決して自分の中にある苛立ちや怒りは決して消えてはいない。

今も……

キャラクター名
フラン・ベルーム

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
シリアスディジーズ	1		パッシブ		自身			
効果：	フラザイルの効果を「SL×５＋５」							
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動	ﾒｲｼﾞ･ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	魔法攻撃を「単体※」に変更し、ダメージを「CL×１０」する							
アンプリフィケイション	5		パッシブ		自身			
効果：	魔法ダメージにSL×４							
フォースブリンガー	5		パッシブ		自身			
効果：	無属性魔法ダメージにSL×４							
アブソリュートフォース	1		パッシブ		自身			
効果：	無属性魔法ダメージに１点でも与えた場合、行動値-5							
カトブレパスアイ	1	4	セットアップ	視界	単体	精神	シーン1回	
効果：	対象の「対象」と対決。対象にスタンを付与							
フォッグミラージュ	1		効果参照	20m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	魔術判定を行ったあとに使用。その判定でダイスを振ったうち、それを除外する							
タングル	1		効果参照	20m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	リアクション判定を行ったあとに使用。その判定でダイスを振ったうち、それを除外する							
サンドクラウド	1		効果参照	20m	単体	自動		
効果：	命中判定を行ったあとに使用。その判定でダイスを振ったうち、それを除外する							
オブストラクション	1		マイナー		自身	自動		
効果：	魔法攻撃に対象に１点でもダメージを与えた場合、対象に「スリップ」を付与する。							
ソウルスティール	1		パッシブ		自身			
効果：	「放心」を付与時、キャラクターはリアクション判定-1D							
デモンズウェブ	1		パッシブ		自身			
効果：	「スリップ」付与時、あらゆる判定-1Dされる							
パラライズチェイン	1	5	パッシブ		自身			
効果：	「スタン」付与時、キャラクターを行う判定に-[SL｝D							
ディメア	1	7	メジャー		単体	魔術判定		
効果：	「２D+５(貫通ダメージ)」							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	MP+CL							
トレーニング：精神	1							
効果：								
トレーニング：知力	1							
効果：								
アイデンティファイ	1							
効果：	アイテム判定+１D							
エンラージミット	1							
効果：								
トレーニング；筋力	1							
効果：								
マジックスピナーⅠ	1		ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	一度使用したマジックフォージを使用回数を１回増やす							
マジックスピナーⅡ	1	ﾌｪｲﾄ1点使用						
効果：	あなたが行う魔法攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする							

キャラクター名

フラン・ベルーム

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
マジックスピナーIII	1							
効果： フェイトを使用して魔法攻撃のダメージロールのダイス増やす際に消費したフェイト１点ごとにダイス２個増やす								
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果： 罠探知、罠解除判定+１								
エリアサーチ	1		パッシブ					
効果： 警戒行動を行うことをができる。さらに聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる								
オウルアイド	1		パッシブ					
効果： 明度のペナルティが達成値-2								
スーパーセンス	1		パッシブ					
効果： 警戒行動、聞き耳の判定の達成値+１								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果： 罠探知判定+１D								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果： 罠解除に+１D								
オピニオン	1		パッシブ					
効果： 交渉や説得などの「精神」判定に+１D								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果： 危険感知判定+１D								
インサイト	1		パッシブ					
効果： はったりや嘘を見抜く「精神」判定に+１D								
ブラフ	1		パッシブ					
効果： はったりとついたり、嘘をついて騙すなどの「精神」判定に+１D								
リサーチ	1		パッシブ					
効果： 「感知」判定で情報収集を行う判定に+１D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								