

キャラクター名

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
エラプション(魔術)	3	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 火属性魔法ダメージ+SLd(5カット)								
エキスパート	○	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: メジャー魔術の判定+1d								
ハイエキスパート	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: エキスパートの効果に[魔法ダメージ+2d]追加								
アンプリフィケーション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔法攻撃ダメージ+4SL								
バイタルパート	○	5	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: ウィークポイントの効果に[対象へのダメージ+1d]追加								
コンデンス(魔術)	5	14	メジャー	-	自身	魔術		
効果: 魔法攻撃ダメージ+5SL(7ターン)								
エリュダイト	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 知力判定+1dの一般スキルを+2dに変更								
エレメントエキスパート:火	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 火属性魔法ダメージ+2d								
マジックストライク	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 単体対象時,魔法攻撃ダメージ+SLd								
マジックハンド	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定+1d								
エフェクトエクステンド	1	-	魔術使用	-	自身	自動成功	SL/ナリオ	
効果: カット持続効果の魔術をターン持続に変更								
ダブルキャスト	2	15	メジャー	-	自身	自動成功	SL/ナリオ	
効果: メジャーの魔術を2回使う。別々の対象や魔術でも良い								
ファインアート	1	20	マイナー	-	自身	自動成功	SL/ナリオ	
効果: 自分の魔術に対するリアクションをさせない								
死に至る呪い	○	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/ナリオ	
効果: 魔法攻撃を[場面選択:視界]に変更,モブエネミーを即死可能。他は通常通りダメージ								
サーチリスク	◇	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 危険感知+1d								
モンスターロア	◇	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: エネミー識別+1d								
スペシャリスト1:火	★	フェイト1	戦闘前	-	自身	自動成功	メイジ	
効果: 火属性[魔術]攻撃ダメージ+1d								
アイデンティファイ	◇	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: アイテム鑑定+1d								
スペシャリスト2:火	★	フェイト1	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ	
効果: スペシャリスト1と同時使用。更に命中+1dの効果を追加								
エリアサーチ	◇	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 警戒行動可能								
アイテムマスタリー	◇	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: HPorMPの消費で効果を発揮するアイテムの<消費量-2>。消費量が変わる場合はこのスキルの効果を除いた分を消費したと計算すること								
スペシャリスト3:火	★	フェイト1	魔法攻撃	-	自身	自動成功	1/ナリオ	
効果: 火魔術の攻撃対象を[場面選択:射程ターン]にする								

キャラクター名

フレア

プレイヤー名

所持品

Table with 4 columns and 31 rows for item inventory.

Main table with 10 columns (Skill name, SL, Cost, Timing, Range, Target, Judgment, Limit, Memo) containing 20 skills like トレーニング:知力, トレーニング:感知, etc.