

キャラクター名 プレイヤー名
 奏でる幽霊

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	15
サポートクラス	バード	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族				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	19	8	7	29	9	30	6
ボーナス	6	2	2	9	3	10	2
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	6	3	2	10	4	12	3

HP	109
MP	155
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	ブーストロッド	至近	-1	13					
左手									
頭部	レーメ音楽隊の帽子					3			
胴部	レーメ音楽隊の制服					4			
補助	レーメ音楽隊の外套					3			
装身具	レーメ音楽隊の楽器								
能力値			3	0	2	0	12	6	11
スキル	ホーリーガード					8	6		
その他									
総計(右)			2	13					
総計(左)			3	0	2	18	18	6	11
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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			10	+ 2 d
呪歌判定	12	8	2	22	+ 3 d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
ハイMPポーション	
崩壊の角笛	
拡声の石	

現在重量: 14
 最大重量: 38
 所持金: 12250
 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
エレメンタルボディ	★		パッシブ		自身			
効果: 【物理防御力】に+5する。【筋力基本値】に-2する。								
プロテクション	5	3	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]								
ホーリーウエポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。								
ホーリーガード	3		パッシブ		自身			
効果: 【物理防御力】に+SL、【魔法防御力】に+[SL×2]する。								
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: 対象が受けるダメージを0に変更する。								
	1							
効果:								
エフィシエント	5		パッシブ		自身			
効果: 効果をダイスで求めるスキルとパワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増減を行う「分類:魔術」の効果に+[SL×2]する。								
ハイウィズダム	3		パッシブ		自身			
効果: 【知力】判定の達成値に+[SL×2]する。								
トリビアリスト	1	6	判定直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果: 判定を【知力】判定で代用判定する。								
	1							
効果:								
シルバリソング	1		パッシブ		自身			
効果: 呪歌判定に+1dする。								
アンブロンプチュ	1	7	判定直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果: 判定を呪歌判定で代用判定する。								
ディスコード	5	4	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 対象が行う攻撃のダメージに+[(SL)d]する。								
ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20m	単体	呪歌	シーンSL回	
効果: 行動済みのキャラを未行動にする。								
アレグロ	4		パッシブ		自身			
効果: 呪歌判定の達成値に+[SL×2]する。								

戦闘前
 ・クラスロール:ハンズオブライト! フェイト1点消費。ダメージ軽減を行う「分類:魔術」の効果に+1dする。

セットアップ
 マイナー
 メジャー
 ・ホーリーウエポン+ホーリーアシスト SL5+SL2 対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。mp4+mp12 (+19)
 ・ジョイフルジョイフル 行動済みのキャラを未行動にする。mp7

DR直前
 ・ディスコード SL5 対象が行う攻撃のダメージに+[(SL)d]する。mp4 (+5d+4+10)
 □レーメ音楽隊の楽器 (+7d+4+10)
 □崩壊の角笛 (+9d+4+10)
 ・リデュース SL2 対象が行う攻撃のダメージに-[(SL×3)d]する。mp12 (-6d+10+2)

DR直後
 ・プロテクション+ハイプロテクション SL5+SL5 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]mp3 (6d+22+10)
 ・アフェクション SL1 対象が受けるダメージを0に変更する。

判定直前

