キャラクター名
フブキ・C・ブロッサム

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**	18
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	100を超えてから数えていない
種族	フェイ：ナイトメア			**境遇**	秘密
出自（効果）	闘士			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	6	12	34	29	34	6
ボーナス	2	2	4	11	9	11	2
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正						2	
能力値	2	2	4	14	10	16	3

HP	103
MP	225
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	神獣環				-1	5	4		
胴部	ローブ					2			
補助	叡智の指輪					2			
装身具	豊穣の花冠								
能力値			2	0	4	0	16	14	7
スキル									
その他	陸マグロ				1d				
総計(右)			2	3	3	12	20	13	7 m
総計(左)			2	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	3 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	2			2	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	14	+3d	3	17	+ 5 d
アイテム鑑定	14	+1d	3	17	+ 3 d
魔術判定	14	+1d		14	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	小道具入れ
異次元バッグ	ロープ
魔術士のクリスタル	ランタン
召喚士のクリスタル	火打ち石
賢者のクリスタル	図解ソーサラーの秘術
防衛のクリスタル□ *2	名誉の勲章
防壁のクリスタル*2	
大きな目	ポーションホルダー
	ハイMPポーション *4
	万能薬
冒険者セット	

現在重量： 0		
最大重量： 19	所持金： 158787	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	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果： 攻撃の対象に1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
属性：闇	★							
効果：								
エンチャントウェポン：水	1	4(5)	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 分類：魔術。対象が行う武器攻撃のダメージを水属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
フォーメーション：アタック	5	10	セットアップ	効果参照	効果参照	自動成功		
効果： 同じギルドのキャラクターの攻撃+SL*3。ラウンド終了まで持続する。対象はこの効果を拒否できる。								
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、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ減少を行う魔術の効果に+SL*2する。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エネミー識別を行う。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別を対象：場面(選択)、射程：視界　の全ての対象に行える。								
クイックサーチ	1	4(5)	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エンサイクロペディアとセットアップのスキル１つを使用する。								
ラーニング	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果 :「タイミング：メイキング」が含まれていない種族スキルからひとつ選択せよ。選択した種族スキルを取得する。ただし、取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また、【幸運基本値】に-3する。《ラーニング》で取得した種族スキルをあとから取得することもできない。								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別判定+2d								
マジックオペレーション	1	4(5)	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :使用する際に属性からひとつ選択せよ。魔法攻撃の魔法ダメージの属性を、選択した属性に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アタックハイロウ	5	10	セットアップ	視界	場面(選択)	自動成功	召喚具装備	
効果： 分類：魔術。対象が行う攻撃+SL*3。このスキルはあなたを対象に選択できない。ラウンド終了まで持続する。								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果 :「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択せよ。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、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
ハイロウコール	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 《ディバインコール》と《アタックハイロウ》《ディフェンスハイロウ》《ソニックハイロウ》のいずれかひとつを使用する。								
フォーメーションコア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :《フォーメーション・～～》の効果中、攻撃のダメージ+10する。ただし、あなた以外に一人以上、《フォーメーション・～～》の効果を適用していなければならない。								

特殊ルール
ジェネラル、テイマー、ドラグーン、ハイランダー、チェイサー、ロード、コンカラー
初期からこのどれかの称号クラスを取ってスタートしてよい。その場合初期フェイトが1点減る
また、上記称号クラスはLv15にならなくても取得することができる。
スタート時称号クラス：ジェネラル

Lv1時取得
エンチャントウェポン：水
フォーメーション：アタックLv2
エフィシエントLv2

●セットアップ
セットアップ：
①コスト：5+0+6+10+4+6+9⇒40
クイックサーチ＞エンサイクロペディア＋コンコーダンス
マインドマスター＞コーデックス（サモナー）、メンターアーツ、(ダブルジャンル：)
ファストフォーメーション＞フォーメーション：アタック＋フォーメーション・コア
ハイロウコール＞ディバインコール（カドケウス）
＞アタックハイロウ
②コスト：6+10+9⇒25
ファストフォーメーション＞フォーメーション：アタック、アタックハイロウ

キャラクター名

フブキ・C・ブロッサム

プレイヤー名

所持品			
ランチボックス			
野菜　*5			
陸マグロ　(20/40)			
アクアピット　*15			
MPポーション　*4			
毒消し			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定+1d								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：魔法攻撃と同時に使用し、対象を単体※に変更する。魔法ダメージに+CL×10								
マジックブレス	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：「分類：魔術」「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」のスキル、パワーと同時に使用する。そのスキル、パワーを「対象：範囲（選択）」に変更する。								
ダブルキャスト	3	13(15)	メジャー	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：取得している「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」を二つ使用する。同じ魔術を2回使用してもよいし、別々の対象でもよい。								
レインボーカラー	1	6(8)	メジャー	20m	単体	自動成功		
効果：分類：魔術。使用する際に属性からひとつ選択せよ。対象の「属性」を選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
バリアントマジック	3	10(12)	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ減少を行う「分類：魔術」と同時に使用する。その効果に+5dする。								
ファストドロウ	2	4(6)	ムーブ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：」[《ファストドロウ》のSL+1]体」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。								
ニゲイト	1	-	判定後	30m	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：対象が判定でクリティカルした直後に使用する。その判定のクリティカルを打ち消す。								
ファストフォーメーション	1	6	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：《フォーメーション・～～》とセットアップスキルを使用できる。								
サモン：アラクネ	1	8(9)	DR後	20m	範囲(選択)	自動成功		
効果：分類：魔術。ダメージ軽減を行う。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。そのダメージに-[SLd]する。同じタイミングで複数の《サモン・アラクネ》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
サモン・フェンリル	1	7(8)	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術		
効果：分類：魔術。無属性の魔法攻撃を行う。DRは2dとなり、1点でもダメージを与えた場合。[威圧]を与える。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」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。								
コーデックス	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：コーデックスを取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。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	4	-	《ｺｰﾃﾞｯｸｽ》	-	自身	自動成功		
効果：《ｺｰﾃﾞｯｸｽ》と同時に使用する。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、ダメージ減少、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の効果に+SL*2する。この効果はコーデックスが失われるまで持続する。								
サモンマスター	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：サモナーの《サモン・～～》1で取得可能。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、ダメージ減少を行うサモナーのスキルの効果に+SL*2する。								
マインドマスター	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ、ｾｯﾄｱｯﾌﾟ1回	
効果：《コーデックス》と「タイミング：セットアップ」のスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ランニングセット	1		ムーブ					
効果：								
	1							
効果：								
名声の誓い：メンター	1							
効果：称号クラス：メンターのスキルを取得できる								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知判定+1d								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：知力基本値+3								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別判定+1d								

キャラクター名

フブキ・C・ブロッサム

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
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：HP回復、MP回復を行なうスキル、アイテム、パワーの効果に+2								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：最大MP+CL								
エンチャンターⅠ	1	F1	《ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ：～～》	-	自身	自動成功		
効果：使用する時、属性を選択する。エンチャントウェポンで付与する属性を選択した属性に変更する。								
エンチャンターⅡ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：戦闘前にエンチャントウェポン：～～を使用する。								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：種別：ポーションを使用できる。								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：アイテム鑑定+1d								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備重量制限+5								
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：アイテム使用時のコスト-2								
ホーム：エストネル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+1、知力基本値+1、精神基本値+1								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：感知基本値+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：幸運基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								