

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	イリュージョニスト	Lv.1:	イリュージョニスト	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	放浪者			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	15	12	8	9	23	6
ボーナス	3	5	4	2	3	7	2
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	3	6	5	3	4	8	3

HP	55
MP	67
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	アラクネウィップ	至近	-2	6	0	0	0	0	0
左手	ランタン								
頭部	ヒューリンバンダナ				1	3			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具									
能力値			6	0	5	0	8	9	8
スキル									
その他			1	2				1	
総計(右)			5	8					
総計(左)			7	2	6	11	8	10	6
総計(両)									m
ダイス数			3 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイHPポーション	×3
ハイMPポーション	×1
漆黒の星	
ランタン	
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量: 9
 最大重量: 16
 所持金: 2343
 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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
フォティチュード	★		パッシヴ		自身			
効果: 精神基本値+3								
バタフライダンス	★		パッシヴ		自身			
効果: 回避+1D								
アームズマスタリー: 鞭	★		パッシヴ		自身			
効果: 鞭の命中+1D								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	SR1回	
効果: 対象がタイミング:パッシヴ、アイテム以外のスキルを使用を宣言した時に使用する。それらの効果は発動せず、持続もせず終了する。コストなどは通常通り使用する								
エンタングル	1	5	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 白兵攻撃を行う ダメージ+SL×2 1点でも与えたらお互いに移動を行うことができなくなる この効果はマイナーで解除するかシーン終了まで持続する								
インベナム	2	6	効果参照		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃と同時に宣言 1点でも与えたら毒 (SL)を与える								
	1							
効果:								
ファイナルイリュージョン	5		効果参照		自身	自動成功	SL/SR回	
効果: 貴方がBSを与えるスキル、パワー、アイテムと同時に宣言、分類が「植物、アンデット、機械」以外の時に有効 そのBSはスキルで回復できない シーン持続								
ポイズンイメージ	1	6	効果参照		自身	自動成功		
効果: 貴方が効果強度のあるBSを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する 対象が分類「植物、アンデット、機械」以外の時に有効 その効果強度に+1する								
ファントムペイン	1		効果参照		自身	自動成功	SL/SN回	
効果: 使用する際にBSから一つ選択せよ 貴方がBSを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する 対象が分類「植物、アンデット、機械」以外の時に有効 そのBSを、選択したBSに変更する 効果強度が必要な場合は1とする								
リアリスティックイメージ	1		パッシヴ		自身			
効果: イリュージョニストスキルの、分類「植物、アンデット、機械」以外という制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる								
イリュージョンマスター	1		パッシヴ		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を精神に変更する								
プラクティスマインド	1		パッシヴ		自身			
効果: 精神判定の達成値に+SL+1する								
デスイメージ	1	8	SUP	至近	範囲 (選択)	魔術判定	SL/SN回	
効果: 対象が分類「植物、アンデット、機械」以外の時に有効、対象に威圧を与える								

魔術 (幻) の判定は2d + 10

