キャラクター名	□ ┌ プレイヤー名 ────

メインクラス	メイガス	Lv.1:		レベル	25
サポートクラス	サモナー	Lv.1: t	2 ージ	性別	男
称号クラス				年齢	20ぐらい
種族	ヒューリン			境遇	親友
出自 魔術士の)家系			目標	友情/運命:神の眷属って出だけどお断りします

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	36	36	33	9	9
ボーナス	3	3	12	12	11	3	3
クラス修正	0	0	3	3	0	1	1
他修正							
能力値	3	3	15	15	11	4	4

HP	141
MP	252
フェイト	20

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ヘキサロッド	至近	-1	14	0	0	0	-2	0
左手	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
頭部	ミスリルの髪飾り						10		
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	真理の書								
	能力値		3	0	15	0	4	26	8
スキル									
その他									
	総計(右)		2	14					
総計(左)			3	2	16	4	13	22	5
総計(両)									m
	ダイス数		2 d	2 d	2 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダイス	数
トラップ探知	11			11	+ 2	d
トラップ解除	3			3	+ 2	d
危険感知	11			11	+ 2	d
エネミー識別	15	2		17	+ 2	d
アイテム鑑定	15	2		17	+ 2	d
魔術判定	15	2		17	+ 2	d
呪歌判定	4			4	+	d
錬金術判定					+	d

4	所持品							
	銀の香炉							
		ボグシーチ料理						
	飛翔符							
	転移の呪符							
	ポーションホルダー							
	万能薬×2							
•	1) ZNAD +0 2, - 2, VZ							

ファミリア: 敏捷、知力

見在重量	:	6

20 5850 最大重量: 所持金: 預金・借金:

所护	寺品
銀の香炉	
	ボグシーチ料理
飛翔符	
転移の呪符	
ポーションホルダー	
万能薬×2	
ハイMPポーション×3	

効果:			キャラ作成師	寺に任意の	3 つの能力]基本值+1		
ウォータースピア	1	6	メジャー	20 m		魔術		
効果:			2d+5ダン	メージの放	心水属性層	きま攻撃		
コンセントレイション	1	_	パッシブ	-	自身	-		
効果:				魔術判定	+1 D			
リゼントメント	1	_	効果参照	-	自身	-		
効果: 魔	法攻擊	と同時使用	月 その魔法攻	(撃を対象:	単体に変	更、ダメー	-ジに+CL	_×10する
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果:			特定0	の魔術の効	果に+SL	×2		
アドバイス	5	_	判定直前	20 m	単体	-		
効果: 対象が	行う判	定の直前に	を使用。その判	定に+1D	。自分は対	対象にできる	ない。1シ	ナリオSL+1回
プレディクション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:		スキ	ルアドバイスの	D効果を、	判定に+2	Dするに変	更する	
	*				自身			
効果:								
ウォーターマスター	5	_	パッシブ	-	自身	-		
効果:			水属性0	D魔法ダメ	ージに+S	L×4		
ソウルスティール	1	-	パッシブ	-		-		
効果:		ħ	枚心を与えた相	手のリア	フションに	. −1d व	る	
マリッド・ストリーム	1	_	パッシブ	-	自身	-		
効果: 水属性ダメ	くージを	を与えたと	きに、ダメー	ジが通れば	対象の回過	選判定をラ	ウンド終了	までー1 Dする。
	*							
効果:								
ヒール	1	4	メジャー	20 m	単体	魔術		
効果:			対象の	HPを3d	+C L × 3	回復		
クイックヒール	1	5	IN	20 m	自身	自動成功		
効果:			シーン	ン一回ヒー	ルを同時値	 更用	•	
	*							
					-	•		

射程

対象

白身

判定

制限

メモ

効果: 誘拐犯か?

違う? 実家から掛けられた賞金目当てに連れ帰ろうとする冒険者か?

・・・は? 天界?

俺は忙しいんだ! 地上に帰せ!

スキル名

オールラウンド

何やら、世界の命運を巡ってバトルしてきた直後らしき、ソーサーラー。のはずだが、いきなりメイガスになっていて呆然としている、外見年齢は実年齢よりか なり下に見えてしまう男。

世界は救えたらしいが、本人は解決したい困りごとと放っておけない心配ごとが地上に残っているらしい。

世界の危機と本人の困りごとにまったく関係が無かったため、世界が救われても困りごとが解決されるわきゃーなかった。

外見年齢が幼いのは、困りごとと関係しているらしいが、本人にいくら聞いても口を割らない。

世界を救った仲間の中で、一番最弱かつ他人なんかどうでもよかった自分が何故呼ばれたのか、不思議でならない。

SL コスト タイミング

パッシヴ

 \star

・・・呼んだ奴がぽんこつなんだな、そうなんだな。(自己解決)

性格は捻くれており、相当悪いが、実はかなりいいところのお坊ちゃん。

なぜ性根が極限まで毒々しくなったのかというと、色々要因はあるが・・・。

気弱なお坊ちゃんが、数年間閉鎖された街で、魔族と殺し合いを続け、仲間を無残に殺されまくり、困りごとに罪悪感を持ち続け、心配ごとのことで悩み続けた 結果、そうなってしまったとしか言いようがない。

☆ キャラクター名	────── プレイヤー名 ────	────────────────────────────────────	
コル		ファイトソング 1 - セットUP 20m 単体 自動成功	
		対象の使用済スキルを復活	
	所持品	ジョイフルジョイフル 1 7 メジャー 20m 単体 呪歌	
		効果: 行動済み対象のみ効果がある。対象に呪歌を使用し、未行動にする。シーンSL回。	
		<u> </u>	
		効果:	
		ニゲイト 1 - 判定直後 20m 単体 -	
		効果: 1シーン一回対象が判定に成功した直後に使用。対象のクリティカルを取り消す。判定の達成値は通常通り。	
		バリアントマジック 3 12 自動成功 - 自身 自動成功	
		効果: 1シーンにSL回、魔術の効果を+5Dする。魔術と同時使用。	
		<u> </u>	
		効果:	
		タングル 1 - 効果参照 20m 単体 自動成功	
		効果 :対象が魔族特定を行った(スキルやフェイトによる振りなおしも終了した)あとで使用。その判定で振ったダイスの内、一個を無視して結果を出す。その結果、6のダイスが二個以下になればクリティカルではなくなり、すべたのダイスが1の目となればファンブリ	'ルとなる。シナリオ1
		フォッグミラージュ 1 - 効果参照 20m 単体 自動成功	
		効果 :対象が魔術判定を行った(スキルやフェイトによる振りなおしも終了した)あとで使用。その判定で振ったダイスの内、一個を無視して結果を出す。その結果、6のダイスが二個以下になればクリティカルではなくなり、すべたのダイスが1の目となればファンブリ	`ルとなる。シナリオ'
		サンドクラウド 1 - 効果参照 20m 単体 自動成功	
		効果 :対象が武器攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振りなおしも終了した)あとで使用。その判定で振ったダイスの内、一個を無視して接乗を出す。その結果、6のダイスが二回以下になればクリティカルではなくなり、すべたのダイスが1の目となればファンブ	ブルとなる。シナリオ1
		ファストチャンネル 1 15 効果参照 - 自身 自動成功	
		効果:《サンドクラウド》《フォッグミラージュ》《タングル》のうちひとつを選択。既に使用した選択したスキルの使用回数を、1増やす。シェ	ナリオ1回。
		ディビレイト 1 6 判定直前 20m 単体 自動成功	
		効果: 判定ダイスー1D シーン1回	
		*	
		シックネス 4 6 DR直前 20m 単体 自動成功	
		効果: 1R1回。DR直前、対象に魔術を使用し、対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合[衰弱(SL)]を与える。ラウ	フンド1回
		アレンジ 1 - パッシブ - 自身 -	
		効果: シックネスのSL上限+1	
		効果: 	
		ダブルキャスト 1 15 メジャー - 自身 自動成功	
		効果: 1シナリオにSL回、メジャーで魔法二つを使用する。	
		ファストドロウ 2 6 マイナー - 自身 自動成功	
		効果: そのメインプロセスに使用する「対象:単体」の魔術を「対象: (SL+1) 体」に変更する。シーン1回	
		ランニングセット 1 6 ムーヴ - 自身 自動成功	
		効果:このスキルを使用時、タイミング:マイナーのスキルを同時に使用することができる。ただし、そのメインプロセスのマイナーで使用する事	事はできなし
		リミットブレイク 1 14 マイナー - 自身 自動成功	
		効果: そのメインプロセスで行う魔術のSLを+2する シナリオに、SL回使用可能	
		<u>★</u>	
		効果:	
		レインボーカラー 1 8 メジャー 20m 単体 魔術	
		効果: 対象の属性を好きに変更	
		<u> </u>	
		│ 効果:	

キャラクター名	──── プレイヤー名 ───	────────────────────────────────────
コル		サモン・アラクネ 1 9 DR直後 20m 範囲 自動成功
	所持品	ガーディアン 1 - DR直後 20m 単体 自動成功
		効果: 使い魔と引き換えに受けるダメを-CL×5する
		ファミリア 2 - アイテム 20m 自身 -
		効果: 使い魔をSL個取得
		*
		デモンズウェブ 1 - パッシブ - 自身 -
		効果:スキルやアイテムの効果でスリップを与えた時、あるいはすでにスリップを受けていたとき、対象のあらゆる判定に一1Dする この効果はスリップが回復するまで
		完全なる呪い:スリップ 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: 魔法攻撃で1点でもダメージを与えた場合、選択したBSを与える。このBSはスキルやアイテムの効果で回復できない。
		*
		効果:
		エレメンタルマスター 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: メイジ、およびその上級クラスのスキルによる魔術判定に+1D
		*
		効果:
		三重並列詠唱 1 F*3点 判定直前 - 自身 自動成功
		効果: メジャー魔術を三回使う。
		連続高速展開 1 - 自身 -
		効果: ファストドロウを1T1回に変更。この効果を受けた魔術はスキルやアイテムの効果によって打ち消されない。
		魔術の王 1 - 効果参照 - 自身 自動成功
		効果: DRでF1点につきDRを+5Dに変更する。
		*
		効果:
		エンチャントウェポン・光 1 10 メジャー 20m 単体 魔術
		効果: 武器攻撃の命中判定+1D。ダメージを光属性に
		チャージマジック 1 - クリンナップ - 自身 自動成功
		効果: リゼントメント復活
		効果:
		フィジカルエンチャント ★ 5 メジャー 20m 単体 魔術
		効果: 筋力、敏捷、器用の内、選択した能力値を使って対象が行う判定の達成値に+(SL+1)する。シーン持続
		センスマジック 1 1
		効果: 難易度13の感知判定に成功すると、視界内にあるマジック・アイテムを見分ける事ができる。1シーンに一回使用可能。
		トレーニング: 敏捷 1 パッシブ
		効果: 選んだ能力基本値+3
		効果:
		効果:
		効果: