

キャラクター名	プレイヤー名
リュウ	

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	16
サポートクラス	イリュージョニスト	Lv.1:	サモナー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	
出自 (効果)	闇の一族			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	12	24	9	21	31	6
ボーナス	5	4	8	3	7	10	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	0
他修正				1	1	3	
能力値	5	4	8	6	9	15	2

HP	100
MP	201
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	フォースワンド	至近	-1	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	知恵の宝冠				0	5	1		0
胴部	マナリンクローブ				0	7	0		0
補助	叡智の指輪					2			
装身具	豊穡の花冠								
能力値			4	0	8	0	15	17	10
スキル								2	
その他									
総計(右)			3	11					
総計(左)			4	0	8	14	16	19	10
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 3 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
[異次元バッグ]	[ポーションホルダー]
[ベルトポーチ]	<input type="checkbox"/> HPポーション
冒険者セット	<input type="checkbox"/> HPポーション
	<input type="checkbox"/> HPポーション
[小道具入れ]	
従者の手綱	<input type="checkbox"/> MPポーション
銀の香炉	
	<input type="checkbox"/> 強心丹
	<input type="checkbox"/> 強心丹
	<input type="checkbox"/> 強心丹

現在重量:	27	所持金:	1167	預金・借金:	
最大重量:	42				

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:取得する際に「タイミング:メイキング」が含まれている、ヒューリン以外の種族スキルをひとつを選択。ただし、【幸運基本値】に-3する。								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:魔術判定に+1Dする。								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
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:範囲(《マジックブラスト》の[SL×2]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。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功		シナリオ1回
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。								
サモン・ヨルムンガンド	1	8	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果:対象に2D(《無》属性の魔法ダメージ)の魔法攻撃を行なう。この攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、【毒(1)】を与える。クリティカル:ダイスロール増加								
ファイナルイリュージョン	5	-	効果参照	-	自身	自動成功		シナリオSL回
効果:あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その攻撃が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。そのバッドステータスはスキルで回復できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
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値を【精神】に変更する。								
イメージビースト	1	5	メジャー	10m	単体	魔術判定		
効果:対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+5](《無》属性の魔法ダメージ)となる。また、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、【恐怖】を与える。クリティカル:ダイスロール増加								
ポイズンイメージ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果:あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。その効果強度に+1する。								
マイスター:魔術判定	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:選択した判定に+1Dする。								
リアスティックイメージ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:あなたが取得しているイリュージョニストのスキルの「効果」に書かれている「[分類:植物、アンデッド、機械]以外」と言う制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
イメージチェイン	1	5	メジャー	10m	単体	魔術判定		
効果:対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。対象に[2D+5](《無》属性の魔法ダメージ)となる。また、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、【縛鎖】を与える。クリティカル:ダイスロール増加								
ファントムペイン	3	-	効果参照	-	自身	自動成功		シーンSL回
効果:使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。そのバッドステータスを選択したバッドステータスに変更する。効果強度が必要な場合、1とする。								

所持成長点:0点
 称号クラス:ティーマー

■装備効果
 フォースワンド:パッシヴ。装備者が行なう魔法攻撃のダメージに+8する。
 知恵の宝冠:パッシヴ。装備者の【知力】【感知】【精神】に+1する。(計算済)
 マナリンクローブ:パッシヴ。このアイテムは【MP】を30点持つ。装備者はこの【MP】を自分のものとして使用できる。このアイテムの【MP】は基本的に回復できず、アフタープレイで30点まで回復する。
 叡智の指輪:パッシヴ。このアイテムは【MP】を15点持つ。装備者はこの【MP】を自分のものとして使用できる。このアイテムの【MP】は基本的に回復できず、アフタープレイで15点まで回復する。
 豊穡の花冠:パッシヴ。装備者の【精神】に+2する。(計算済)
 従者の手綱:所持者がサーバントを所持している時に有効。パッシヴ。所持者が行なう攻撃のダメージに+1Dする。
 銀の香炉:イニシアチブプロセス。所持金を100G消費。そのシーンに登場している、効果強度を持つバッドステータスを受けているキャラクターすべてを対象とする。対象の受けているバッドステータスすべての効果強度に+1する。この効果はそのバッドステータスを回復するまで持続する。1シーンに1回使用可能。

■スキル効果
 魔術判定:「分類:魔術(幻)」のスキルの魔術判定は[4D+8]。

キャラクター名
リュウ

プレイヤー名

所持品

<input type="checkbox"/>	飛翔符			
<input type="checkbox"/>	飛翔符			
<input type="checkbox"/>	万能薬			
<input type="checkbox"/>	万能薬			
<input type="checkbox"/>	万能薬			
<input type="checkbox"/>	万能薬			
<input type="checkbox"/>	万能薬			
<input type="checkbox"/>	上位爆撃符			
<input type="checkbox"/>	上位爆撃符			
<input type="checkbox"/>	上位爆撃符			
<input type="checkbox"/>	ハイMPポーション			
<input type="checkbox"/>	ハイMPポーション			
<input type="checkbox"/>	ハイMPポーション			
<input type="checkbox"/>	ハイMPポーション			
<input type="checkbox"/>	ハイMPポーション			
<input type="checkbox"/>	EXMPポーション			
<input type="checkbox"/>	EXMPポーション			
<input type="checkbox"/>	EXMPポーション			
<input type="checkbox"/>	EXMPポーション			
<input type="checkbox"/>	EXMPポーション			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ミラージュバインド	1	4	セットアップ	10m	単体	魔術判定		
効果	:対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。対象に行動値減少を行なう。対象の【行動値】に-2Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。 クリティカル:ダイスロール増加							
イメージマジック	1	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果	:魔法攻撃を行なう「分類:魔術(幻)」以外の「分類:魔術」を「分類:魔術(幻)」に変更し、攻撃のダメージに+2Dし、「効果」に「対象が「分類:植物、アンデッド、機械」以外の時に有効」を追加する。							
クリエイトフィールド	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功		シナリオ1回
効果	:「タイミング:メジャーアクション」「対象:単体」のイリュージョンニストのスキルの「対象:単体」を「対象:場面(選択)」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。							
フィニッシュイメージ	2	4	DRの直前	-	自身	自動成功		
効果	:攻撃の対象がバッドステータスを受けていた時に有効。イリュージョンニストのスキルによる攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。							
アンプリフィケーション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。							
バリエーションマジック	3	12	効果参照	-	自身	自動成功		シーンSL回
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、ダメージ減少を行なう「分類:魔術」と同時に使用する。そのスキルの効果に+5Dする。							
ダブルキャスト	2	15	メジャー	-	自身	自動成功		シナリオSL回
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」をふたつ使用する。同じ魔術を2回使用してもよいし、別々の対象でもよい。							
エコノミーマジック	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果	:あなたが使用する「分類:魔術」のスキルの「コスト」に-2(最低1)する。この効果はシーン終了まで持続する。							
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		バグ、シナリオ
効果	:その魔法攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。							
オーバーリーチ	2	-	パッシブ	-	自身	-		サーバント携帯
効果	:射撃攻撃、および「射程:至近、視界、シーン」以外の「分類:魔術」の「射程」に+[SL×5]mする。射程がスキルやアイテムなどで変更されている場合、変更された射程にこのスキルを適用すること。							
マニピレート	2	13	メジャー	10m	単体	精神		シーンSL回
効果	:対象の【精神】と対決を行なう。勝利した場合、即座に対象にメジャーアクションを1回行なわせる。その行動はあなたが指定できるが、対象自身は攻撃できない。また、対象はこの効果により行動済にならない。							
コールサーバント	1	10	メジャー	-	自身	自動成功		
効果	:サーバントを取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。サーバントはシーン終了時に失われる。							
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行なえる。							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:エネミー識別の判定に+1Dする。							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果	:5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する。							
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:選択した能力基本値に+3する。							
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:選択した能力基本値に+3する。							
フェイス:ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:【行動値】に+2する。							
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定		シーン1回
効果	:落下によるダメージロールの直前に使用する。落下によって受けるダメージを0に変更する。「落とし穴」や「穴」に落ちた、騎乗状態や同乗状態で【スリップ】を受けた時のダメージにも使用できる。 クリティカル:コスト0							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		シーン1回
効果	:「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する。							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果	:難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1する。なお、対象は行動済となる。							

