キャラクター名
ダズ-ウォーカー

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	40?
種族	エクスマキナ			**境遇**	義理の親
出自（効果）	神官			**目標**	忠誠

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	10	10	9	34	45	12
ボーナス	13	3	3	3	11	15	4
クラス修正	1	0	1	0	2	4	0
他修正						+7	
能力値	14	3	4	3	13	26	4

HP	227
MP	256
フェイト	14

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ケセドの杖[13/両/10]	至近		8					
左手									
頭部	妖精王の冠[21/3/0]				1	0	10		1
胴部	S3ホーリープレート[15/16/0]				-1	16	2		-2
補助	マーブルポイントアーマー[23/8/0]				-2	10	7		-4
装身具	豊穣の花冠								
能力値			3	0	4	0	26	17	19
スキル	ﾘﾝﾒﾙｺｰﾃｨﾝｸﾞ、ﾏｼﾝｱｰﾏｰ、ﾌｪｲｽ：ﾀﾞﾅﾝ					7	6	2	
その他	陸マグロ、リム2種				+1D	2	1	2	20
総計(右)			3	8	2	35	52	21	34 m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
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	13			13	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 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	+2D		3	+ 4 d
呪歌判定	26	+1		27	+ 2 d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
陸マグロ	ハイMPポーション×4
祝福の花	EXMPポ×3
リムブースト・メタル	グレートHPポ×2
リムブースト・リフレクス	グレートMPポ×6
	強心丹×1
○クリスタル	
精神のクリスタル	万能薬×3
対抗：スリップのクリスタル	蘇生薬×3
対抗：毒のクリスタル	転移の呪符×3
	勇気のホイッスル×5
EXHPポ×3	壊れた天使の人形×5

現在重量： 56		
最大重量： 104	所持金： 856530	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
ランパート	★	-	P	-	自身	-		
効果：	P.61キャラクター作成時に追加で《カバーリング》を取得する							
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]							
エフィシエント	5	-	P	-	自身	-	-	
効果	:P.107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・ダメ増加・ダメ軽減を行う、「分類：魔術」の効果に+SL×2							
グランドマスター	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.325フォーキャスターのスキルのコストに-2(最低1)							
マインドアデプト	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.128精神に+2(計算済)							
リンメルコーティング	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.61物防・魔防に+5(計算済)							
マジックハンド	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.218魔術判定に+1D(計算済)							
アップデート	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.61選択した能力の基本値に+5							
マナスタッフ	3	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.219ダイス魔術の効果にSL×2							
アタックブースト	3	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.216ダメージ増加を行う魔術の効果にSL×3							
シールドブースト	3	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.217ダイス魔術限定。ダメ軽減を行う魔術の効果に+SL×3							
	○							
効果：								
P 迷い無き決断	1	10	セット	-	自身	自動成功	1/ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	
効果：	P.182インペレイティブと、タイミング：セットアップのパワー使用							
P 信仰の泉	1	20	セット	-	自身	自動成功	-	
効果：	P.182ダイス魔術の効果に+精神　ラウンド終了まで							
インペレイティブ	1	12	セット	-	自身	自動成功	1/ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	
効果：	P.148タイミング：セットアッププロセスのスキルを2つ使用できる。同じスキルを連続して使うことはできない。							

魔術判定4D+3　回避判定3D+2

＜バフ効果＞☆は基本シーン継続化
☆Tプレイ：範囲（選択）に万能ダメUP　65点
☆Pプレイ：範囲（選択）に物防・魔防UP　20点
☆アタックハイロウ：自身除く場面（選択）に万能ダメUP　12点
○ホーリーフィールド：自身の物防・魔防UP　26点

＜期待値＞（信仰の泉込）
プロテク(CR込)：99≒(5+1)D+3+10+26+9+1+6+26
守護結界(CR込)：109≒↑+10
チェックメイト：83≒1D+3+10+26+9+6+26
ヒール：172≒(3+1)D+75+15+10+26+6+26

↓ダズはアイテムになったのだ
薄汚れた金の腕輪

種別:防具
レベル:1
重量:1
回避修正:-5
物理防御:0

キャラクター名
ダズ-ウォーカー

プレイヤー名

所持品			
冒険者セット			
ミニポメロ			
果物×5			
ランチボックス			
ポーションホルダー			
バックパック			
ウェポンケース			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
スペシャルコマンド	1	4	セット	-	自身	自動成功	1/セットアップ	
効果：	P.325セットアップにフォーキャスターのスキルを2つ使用する。							
タクティカルプレイ	5	3	セット	20m	単体	魔術	-	
効果：	P.325ダメージ増加＋SL×4　あなたは行動済となる。							
ポジショナルプレイ	5	3	セット	20m	単体	魔術	-	
効果：	P.327物防・魔防増加＋SL×4　あなたは行動済となる。							
ハイロウコール	1	4	セット	-	自身	自動成功	-	
効果：	P.346「ディバインコール」＋「～ハイロウ」を使用。							
ディバインコール	1	6	セット	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	P.345カドケウス召喚(P.360)							
アタックハイロウ	1	10	セット	視界	場面(選択)	自動成功	召喚具装備	
効果：	P.344ダメージ増加＋SL×3							
ホーリーフィールド	1	15	セット	-	自身	自動成功	-	
効果：	P.150物理防御・魔法防御に+精神　ラウンド終了まで							
アンパッサン	1	3	セット	20m	単体※	魔術	-	
効果：	P.324対象は戦闘移動or離脱を行う。封鎖されているときは不可。このスキルの効果は拒否できる。							
	○							
効果：								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果：	P.76　HP回復(3D+CL×3+10+1D)回復する							
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	P.77対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、HPを(2D+10点)とする。対象は行動済みとなる。							
	○							
効果：								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	P.75「ヒール」を同時に使用する							
	○							
効果：								
チェックメイト	1	2	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：	P.325ダメージ増加+[SLD]							
キャスリング	1	-	DR直前	-	単体	自動成功	SL/シーン	
効果：	P.325対象はカバーリングを取得していなくても使用できる。コストは払う。							
	○							
効果：								
P 守護結界	1	10	DR直後	30m	単体	-	1/MP	
効果：	P.181ダメージ軽減「5D+10」							
P 信仰の盾	1	-	DR直後	視界	場面(選択)	-	1/シナリオ	
効果：	P.182ダメージを0に変更する							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	P.74ダメージを0に変更する。							
セルフサクリファイス	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	P.149対象が受ける予定のHPダメージをHPロスで肩代わり							
	○							
効果：								

キャラクター名
ダズ-ウォーカー

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
クローズゲーム	1	8	クリンナップ	20m	範囲(選択)	自動成功	SL/シーン	
効果： P.325対象のバッドステータス一つを回復する。どれを回復するかは対象が選択する。								
	○							
効果：								
エフェクトエクステンド	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果： P.217分類：魔術のみ。効果の「ラウンド終了まで」を「シーン終了まで」に変更する。								
ストラテジウム	1	4	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： P.325判定：魔術、対象：単体のフォーキャスターのスキルを対象：範囲(選択)に変更する。								
マジッククリップ	1	20	効果参照	20m	単体	-	1/シナリオ	
効果： P.218複数体対象の魔法攻撃の命中判定直前に使用。対象を単体に変更する。								
ソウルバスター	1	-	効果参照	-	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： P.127攻撃を受けた直後に使用。その攻撃で受けたダメージをHPロスで攻撃者に与える。(最大であなたのHP分まで)								
バッテリーバックアップ	1	-	効果参照	-	自身	-	-	
効果： P.61ラストアクションを取得する。								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： P.97メインプロセスを1回行う。あなたのHPを回復したり戦闘不能を回復することはできない。								
ワイドプロテクション	1	4	「ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ」	-	自身	自動成功	-	
効果： P.151対象：単体→範囲(選択)に変更する。								
フィールドプロテクション	1	-	「ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ」	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： P.151プロテクションを「対象：場面(選択)、射程(視界）」に変更する。								
グレイスフォース	2	10	判定の直前	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果 :P.149判定：自動成功以外のスキルに有効。魔術判定の直前に使用。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+精神								
	○							
効果：								
	○							
効果：								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	-	
効果： P.238ポーション1個使用								
トレーニング：筋力	1	-	P	-	自身	-	-	
効果： P.236筋力基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	P	-	自身	-	-	
効果： P.236感知基本値に+3								
トレーニング：精神	1	-	P	-	自身	-	-	
効果： P.236精神基本値に+3								
インテンション	1	-	P	-	自身	-	-	
効果： P.233最大MPに+CL								
ハンズオブライトⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果： P.244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 シーン終了まで継続。								
ハンズオブライトⅡ	1	-	S	-	自身	自動成功	-	
効果： P.244フェイト1点消費。ヒールを同時に使用する。								
ハンズオブライトⅢ	1	-	ヒール	-	自身	自動成功	-	
効果： P.244フェイトを1点消費。ヒールと同時に使用し、その範囲を「対象：単体」から「対象：範囲(選択)」に変更する。								
ベアアップ	1	-	P	-	自身	-	-	
効果： P.239スキルに対するリアクションの精神判定に+1D								

キャラクター名
ダズ-ウォーカー

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
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	P.239ハイMPポーション2個入手。(効果は4D)							
オピニオン	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.234交渉や説得などの精神判定に+1D							
インサイト	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.233はったりや嘘を見抜く精神判定に+1D。ただしその内容まではこの判定では分からない。							
ブラフ	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.238はったりや嘘をつく精神判定に+1D							
アイテムマスタリー	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	p.232 HP/MPを消費するアイテムのコストに-2							
マシンリム	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.240 筋力・器用・敏捷の基本値に+1							
マシンアーマー	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.240 物防+2、魔防+1							
ホーム：エアリス(アヴェルシア)	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.337 筋力・感知・精神の基本値に+1							
トレーニング：幸運	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.236幸運基本値に+3							
フェイス：ナレシュ	1	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.238 精神判定達成値に+1							
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1回/シナリオ	
効果：	P.235 振り直し後に使用し、達成値に+1D							
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術	-	
効果：	P.234 難易度10の魔術判定に成功時、あなたが受けている魔術1つの効果を解除							
Gフェイス：セフィロス	○	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.336 2つの能力基本値に+1ずつ							
Gフェイス：ダナン	○	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.238 ダメ軽減のスキル・パワー効果に+1							
Gフェイス：ダグデモア	○	-	P	-	自身	-	-	
効果：	P.237 行動値に+2							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								