キャラクター名
ニア

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	14
種族	フェイ：ナイトメア			**境遇**	放浪者
出自（効果）	神竜王の信託			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	31	6	7	38	10	38	6
ボーナス	10	2	2	12	3	12	2
クラス修正	0	1	0	4	0	3	0
他修正							
能力値	10	3	2	16	3	15	2

HP	165
MP	239
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	アンセスタースタッフ	至近	-2	7				-2	
左手									
頭部	アンセスターフード					3	1		
胴部	アンセスタークロス				-1	6	1		
補助	アンセスターネックレス				-1	1	1		
装身具	アンセスターシンボル								
能力値			3	0	2	0	15	5	15
スキル									
その他									
総計(右)			1	7	0	10	18	3	15 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	16			16	+ 2 d
アイテム鑑定	16			16	+ 2 d
魔術判定	16	6		22	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
祖霊の灰	
図解ソーサラーの秘術	
虚脱の人形	
銀の香炉	
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーションx20	
グレートMPポーションx1	

現在重量： 19		
最大重量： 36	所持金： 167473	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	-	自身	-	-	
効果： 攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
マジックフォージ	◇	3	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[(SLx2)D]する。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1Dする。								
デイメア	★	7	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+5](貫通ダメージ)となる。クリティカル：ダイスロール増加								
ハーミット	○	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： シャーマンのスキルを使用した判定の達成値に+[SL+1]する。								
シックネス	◇	6	ダメージロール直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果 :攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与える事に注意。								
オブストラクション	★	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 魔法攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[スリップ]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回、メイジ	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CLx10]する。								
ソウルブレイカー	○	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《デイメア》1で取得可能。《デイメア》のダメージに+[SLx3]する。								
フォビドゥンカース	◇	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果 :《ハーミット》5で取得可能。ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージに+[SLx10]する。ただし、そのメインプロセスでHPダメージを与えられなかった場合、メインプロセス終了後、あなたは[SLx5]点のHPロスを受ける。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ディストラント	★	6	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果 :攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[恐怖]を与える。[恐怖]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
アニスゼティク	★	6	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果 :攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行うその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
ディビレテイト	★	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に-1Dする。								
ピアシングペイン	★	15	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 武器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を貫通ダメージに変更する。								
タングル	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象がリアクションの判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する(ダイスが0個となった場合、達成地は0)。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、すべてが1の目ならばファンブルとなる。								

_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/チャパレ_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

2D6+{筋力}>=0 【筋力】判定
2D6+{器用}>=0 【器用】判定
2D6+{敏捷}>=0 【敏捷】判定
2D6+{知力}>=0 【知力】判定
2D6+{感知}>=0 【感知】判定
2D6+{精神}>=0 【精神】判定
2D6+{幸運}>=0 【幸運】判定

2D6+{感知}>=0 トラップ探知判定
2D6+{器用}>=0 トラップ解除判定
3D6+{感知}>=0 危険感知判定
3D6+{知力}>=0 エネミー識別判定
2D6+{知力}>=0 アイテム鑑定判定

2D6+{敏捷}>=0 回避判定

C({MP})
C({HP}-(-{物防})) 物理後のHP
C({HP}-(-{魔防})) 魔法後のHP

キャラクター名

ニア

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
テイルズシンボル	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： フェイの種族ごとに設定された妖精アイテムを1個得る。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								
ファストドロウ	◇	6	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
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。								
ソウルスティール	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：スキル、パワー、アイテムの効果によって[放心]を与えた時に有効。その[放心]を受けた、あるいはすでに[放心]を受けていたキャラクターはリアクションの判定にも-1Dされる。この効果は[放心]が回復するまで持続する。								
デモンズウェブ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたがスキル、パワー、アイテムの効果によって[スリップ]を与えた時に有効。その[スリップ]を受けた、あるいはすでに[スリップ]を受けていたキャラクターはあらゆる判定に-1Dされる。この効果は[スリップ]が回復するまで持続する。								
フォージチャージ	★	10	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： そのシーンですでに使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす。								
ランニングセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
ブーストフォース	◇	-	《マジックフォージ》	-	自身	自動成功	-	
効果： [SLx20]点以下の任意の【MP】を消費(最低1)する。《マジックフォージ》の効果に、消費した【MP】1点につき+2する。								
カーススペル	★	10	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： あなたが使用する「分類：魔術」に対するリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブーストカース	★	6	《カーススペル》	-	自身	自動成功	-	
効果：《カーススペル》と同時に使用する。魔法攻撃で1点でもダメージを与えた場合、攻撃の対象に[対象が受けているバッドステータスの効果強度の合計x3]点のHPロスを与える。この効果は《カーススペル》の効果が終了するまで持続する。								
ニゲイト	★	-	判定の直後	30m	単体	自動成功	シーン1回	
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。判定の達成値は通常通り、ダイスの目を合計して算出すること。								
ダブルキャスト	◇	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。								
ポイズンアップ	◇							
効果：								
アンプリフィケイション	○							
効果：								
マジックハンド	★							
効果：								
マジックチェイス	◇							
効果：								
連続高速展開	★							
効果：								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： [分類：動物、魔獣]のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断すること。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
フェイス：セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値からふたつ選択せよ。選択したふたつの能力基本値すべてに+1する。ただし、他の《フェイス：〜〜》を取得できなくなる。								
ホーム：エストネル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【知力基本値】【精神基本値】に+1する。ただし、他の《ホーム：〜〜》を取得できなくなる。								
マジックスピナーI	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	メイジ、シナリオ1回	
効果： フェイトを1点消費。すでに使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす。								
マジックスピナーII	★	-	フリー	-	効果参照	自動成功	メイジ	
効果：CL4以上、《マジックスピナーI》1で取得可能。フェイトを1点消費。あなたが行なう魔法攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

キャラクター名

ニア

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
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：知力の能力基本値に+3								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。《インテンション》と同時に取得できない。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力の能力基本値に+3								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：精神の能力基本値に+3								
ストームソーサリィ	★						ソーサラー、シナリオ1回	
効果：								
ゴッデスブレス：魔法攻撃	★							
効果：								
ベアアップ	★	-	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。								
オウルアイド	★							
効果：								
フックダウン	★							
効果：								
マジックスピナーIII	★							
効果：								
ミュトスノウリッジ	★							
効果：								
イクイップリミット	★							
効果：								
アイデンティファイ	★							
効果：								
スティグマ	★							
効果：								
ホムンクルス	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								