

キャラクター名

セフィーロ・ヴェンデッタ

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	Lv.1:		レベル	35
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	ルイネーター	性別	男
称号クラス				年齢	162
種族	エルダナーン			境遇	裏切り
出自 (効果)	闇の一族			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	9	9	9	48	37	49	12	HP	192
ボーナス	3	3	3	16	12	16	4	MP	412
クラス修正	0	1	0	3	2	2	0	フェイト	8
他修正									
能力値	3	4	3	19	14	18	4		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1ジェムロッド/魔烈	至近	-1	1				0	
左手	両手武器								
頭部	S1ジェムサークレット/増幅				0	2	1		0
胴部	S1ジェムローブ/対抗：スリッパ				0	7	2		0
補助	S1ジェムリング/採取				0	0	1		0
装身具	ジェムアミュレット								
能力値			4	0	3	0	18	17	8
スキル									
その他						1	1		
総計(右)			3	1	3	10	23	17	8
総計(左)			4	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	14			14	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	14			14	+ 3 d
エネミー識別	19			19	+ 3 d
アイテム鑑定	19			19	+ 3 d
魔術判定	19			19	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量：

29

最大重量：

45

所持金：

701162

預金・借金：

所持品	
異次元バッグ	最高級ダイヤモンド*20
ベルトポーチ	虹の輝き
冒険者セット	瘴気の結晶
ポーションホルダー	凶解ソーサラーの秘術
ランチボックス	名馬
小道具入れ	
ミニボメロ	アームズクリスタル
HiMPP*2	武器：魔烈のクリスタル
野菜*4	頭：増幅のクリスタル
果実*1	胴：対抗：スリッパのクリスタル
ダイヤモンド*4	補助：採取のクリスタル

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：作成時に精神基本値+3								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔術判定+1D								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔法攻撃ダメージ+[(SL)D]								
ダークネスキャスター	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：〈闇〉魔法ダメージ+[SL*3]								
エングレイブド	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：プレイレイ時に[SL*3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
ブレイカーブランド：魔法	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔法攻撃ダメージ+3D。ただし、《エングレイブド》で取得するEPが14点となる。								
ハイクスパート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：《エクスパート》の効果に「魔法攻撃のダメージ+2D」を追加。								
アンプリフィケーション	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔法攻撃ダメージ+[SL*4]								
アグレッシブマジック	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔法攻撃ダメージ+[SL*3]								
マテリアルコンポーネント	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果：携帯しているダイヤモンドの「効果」に「魔法攻撃と同時に使用。その攻撃の特定の属性の魔法ダメージに+2Dする。消耗品」を追加する。								
マテリアルコンポーネントⅡ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：使用するアイテムを「高値〜」にすることで《マテリアルコンポーネント》の「効果」の「魔法ダメージに+2D」を「魔法ダメージに+[(2+《マテリアルコンポーネントⅡ》のSL)D]」、「高値〜」にすることで「魔法ダメージに+8D」に変更する。								
すべてを砕く者	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：対象が2体以上の時に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL*10]する。								
神域の魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《マジックフォージ》の「効果」を「その攻撃のダメージに+[(SL*2)D+《知力基本値》]する。さらにこのダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更することもできない」に変更する。								
連続高速展開	★	-	パッシヴ	-	自身	-	《ファストロウ》1	
効果：自身が取得している《ファストロウ》を「使用条件：ラウンド1回」に変更する。また、「効果」に「スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了になる」という効果を受けない」を追加する。								
超精密魔術	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行う「分類：魔術」のスキルの効果に+[SL*5]する。								

今後の成長案

P死に至る呪い

P連続高速展開

ディスベル

ほかに欲しい物は

・ウィザード(異才)：チート3(高)チャージ1(高)

・ソーサラー：エイミング3(低)コンバート1(高)シフト5(高)バリエント3(中)リミブレ5(低)セットオフ5(高)ファイン3(低)

・ルイネーター：アンデッド1(高)コンパン3(中)バスター3(中)フィールド5(低)ワクチネ1(高)ソウルフィ1(高)トランスは魔法型だと恩恵薄いのので取らない方向

称号案

・プロフェ：アタプ3(高)イモ5(中)ウィーク5(中)エレメント1(高)シールド3(軽減取得後は高)パワプ5(高)ヒルプ5(回復取得後は高)マジアシ3(中)マジクリ1(高)マジスト5(中)マジスベ3(中)マジチェ3(高)マジハン1(高)マジブレ3(高)マキシ5(高)リファイン3(高)ワイド3(中)パワプⅡ3(高)ウィブラ3(中)マジアーツ3(中)マジコン3(高)

・ルンマス：アビリティ1(高)アンキヤ5(中)ダーク3(高)デュアル1(高)バースト5(高)フォーチュン3(中)リーン3(高)アンリミ3(高)ハイパ3(高)キュア1(回復取得後は高)メディ5(回復取得後は高)

プロフェの利点は魔術特化でパッシブが多いことと、魔術であれば種類を問わないこと 欠点は死ぬほど絆を食う

ルンマスの利点はフリーが多くコストが軽め、完成までの道筋が短めなこと 欠点は器用貧乏型なので効果もそれなり

・種族：エルダー>ゲイザー>ナチュラル>オフエンシブ>マジマス>リクルート

・スタイル取るなら東方のミカド(5+3)だけで効果参照タイミングが魔術と同時に競争率高いので採用されるか謎

・セージ(余裕あれば)：エンサイ1(最高)コンコー1(最高)トゥルース1(最高)ウィーク3(最高)バイタル1(最高)クイック1(最高)アトリ5(高)プレアト3(高)ハイアト5(高)エクステ5(低)エフィ5(低)トリビア1(中)

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クリエイティブアクション	3	EP1	セッティングアップ	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージに+[SL*4]。シーン終了まで持続。								
シフトエナジー	5	-	セッティングアップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： [SL*10]点以下の任意の【HP】を消費(最低1)。消費した【HP】と同じ数だけ、【MP】を回復する。								
マジックブラスト	3	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								
ファストドロウ	3	4	ムーブ	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：「タイミング：メジャー」「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。このスキルは、スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了になる」という効果を受けない。								
ランニングセット	★	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナー」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。								
エキスパート	★	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 「タイミング：メジャー」の魔術判定+1D、魔法攻撃のダメージ+2D。メインプロセス終了まで持続。								
リミットブレイク	2	12	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：「分類：魔術」のスキルのSLに+2する。この効果で、SLがそのスキルの「SL上限」を超えてもよい。ただし、使用回数がSLにより決定する場合、使用回数が増えることはない。この効果はメインプロセスの終了まで持続する。								
カーススペル	★	8	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 自身が使用する「分類：魔術」に対するリアクションの判定に-1Dする。メインプロセス終了まで持続。								
ブーストカース	★	4	《カーススペル》	-	自身	自動成功		
効果：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*3]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。								
死に至る呪い	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：魔法攻撃を「対象：場面選択」「射程：世界」に変更する。また、対象がモブエネミーであれば、ダメージを与える代わりに、戦闘不能あるいは死亡させる(使用する際に自身が決定する)。対象がそれ以外の場合、通常どおりダメージを与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ダークネスシュート	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 〈闇〉魔法攻撃。この魔法攻撃に対するリアクション-1d、〈闇〉[3D]ダメージ								
コンデンス	5	12	メジャー	-	自身	魔術		
効果： 魔法攻撃のダメージ+[SL*5]。シーン終了まで持続。								
レインボーカラー	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 使用する際に属性からひとつ選択せよ。対象の「属性」を、選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ディスペル	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象が受けている、持続している「分類：魔術」のスキルの効果をすべて解除する。								
ダブルキャスト	3	13	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」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。								
三重並列詠唱	★	F3	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：取得している「タイミング：メジャー」の「分類：魔術」を3つ使用する。同じ対象に複数回使用しても、別々の対象を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]する。								
ミアズマブースト	3	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。「分類：魔術」と同時に使用する。SL点以下の任意のEPを消費する。消費したEP1点につき、その効果に+1Dする。								
ミアズマバインド	★	EP3	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果：攻撃の命中判定の直前に使用。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
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どおり、ダイスの目を合計して算出すること。								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：魔法攻撃ダメージ+[SL*2]D+[知力基本値]する。さらにこのダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更することもできない。								
ブーストフォース	3	-	《マジックフォージ》	-	自身	自動成功		
効果： [SL*20]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。								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
セットオフガード	5	-	DR直後	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象にダメージ軽減を行う。[SL*10]点以下の任意の【MP】を消費(最低1)する。その攻撃ダメージに-[消費した【MP】]する。								
フォージチャージ	★	8	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：そのシーンで既に使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす。								
モンスターロア	★		パッシヴ	-	自身	-		
効果：エネミー識別+1D								
シックスセンス	★		パッシヴ	-	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える。								
ゴッドスプレス：魔法	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔法攻撃ダメージ+2								
インテンション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：最大MP+CL								
トレーニング：精神	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
ファインドトラップ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：罠探知+1D								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：hiMPP*2取得								
スペシャリストⅠ：闇	★	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージ+1D。シーン終了まで持続する。								
スペシャリストⅡ	★	F1	《スペシャリストⅠ》	-	自身	自動成功		
効果：《スペシャリストⅠ》の効果を「魔法攻撃の命中+1D、ダメージ+1D」に変更								
ストームソーサリー	★	16	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」「対象：単体」の「分類：魔術」を「対象：十字(選択)」「射程：1sq」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。								
スペシャリストⅢ	★	F1	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《スペシャリストⅠ》で選択した属性の「分類：魔術」と同時に使用。そのスキルを「対象：選択」「射程：シーン」に変更する。								
フックダウン	★	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。								
マイニング	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。ダイヤモンド*[2/1D]個取得。GMが使用を却下した場合、使用回数には数えない。								
フィッシング	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。【MP】を[2D+(CL*2)]点回復。GMが使用を却下した場合、使用回数には数えない。								
マジックノウリッジ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔術に関する事柄について【知力】判定+1D								
アイテムマスタリー	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)。消費した【HP】や【MP】の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。								
ベアアップ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定+1D								
エンラージリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】*2]になる。								
イクイップリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：装備しているアイテムの重量制限+5								
トレーニング：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：知力基本値+3								

[illegible][illegible]