キャラクター名
ソレアカン・モヤスマン

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	21
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	不明
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	秘密結社			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	8	27	38	7	32	7
ボーナス	5	2	9	12	2	10	2
クラス修正	0	0	1	2	2	2	1
他修正							
能力値	5	2	10	14	4	12	3

HP	139
MP	234
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	ヘキサロッド	至近	-1	14	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	ミスティックサークレット					2	1		
胴部	ミスティックガーブ				0	6	3		
補助	調整の手袋					1	1		
装身具	真理の書								
能力値			2	0	10	0	12	14	10
スキル									
その他									
総計(右)			1	14	10	9	17	12	10 m
総計(左)			2	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	14			14	+ 2 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14			14	+ 6 d
呪歌判定	12			12	+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
ハイMPポーション×9	ドロップポーチ
バックパック	プロフェットストラップ
冒険者セット	耐毒符x3
ベルトポーチ	兄者0.6点セット
ポーションホルダー	モヤスマン忍術書
ハイHPポーションx2	
万能薬x2	
ランチボックス	
やさいx3	
虹の輝き	
契約の宝石:火	

現在重量：	17		
最大重量：	22	所持金：	153320
		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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	4	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象にダメージ[2d+10(火)]の魔法攻撃を行う								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定+1D								
エンハンススペル	5	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ+[SLx4]								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 攻撃の命中判定直前に使用。リアクションを行えなくする。								
マジックブラスト	2	3	ムーヴアクション	-	自身	自動成功	-	
効果： 魔法攻撃の「対象:単体」を「対象:範囲(SLx2)」に変更する								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃時に使用。「対象:単体※」に変更し、ダメージ+[CLx10]する。								
ファイアロード	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 火属性の魔法攻撃ダメージ+[SLx4]								
シークレットアーツ	3	5	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 命中判定のダイス3個以下振り直し								
デスブロウ	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： クリティカル時攻撃ダメージ+[SLx10]								
ハンドシンボル:烈	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果： 魔術判定+1D								
マーダースキル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： クリティカル時ダメージ+[(SL+1)D]								
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： ダメージ+(SLx2)D								
インフェルノ	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象にダメージ[2d+30(火)]の魔法攻撃を行う								

誓約
モヤスマン忍術書
種別：道具　レベル：1　重量：1　価格：購入不可　鑑定値：-
効果
①戦闘不能時に使用。視界単体の対象の戦闘不能を回復し、HPを使用者の(CL)D6点回復する。
②命中判定、リアクション判定直前に使用。視界単体の対象の判定ダイス+5D6。
束縛
①・②いずれかの効果適用後、使用者の最大HP、現在HP、最大MP、現在MPが2分の1(切り捨て)となる。シナリオ中持続。
この効果はほかのいずれの効果でも無効化できない。この束縛の効果は重複する。

東方から渡ってきたニンジャの末裔、モヤスマン一族のひとり。犬が大の苦手。

モヤスマン一族
・マジヤバイ・モヤスマン
ソレアカンの兄。ニンジャの里襲撃事件の前に肺を患い死んだはずだが、シヴァ博士のIC(いかれた知能)チップにより4回も復活したし、エンハンススペルのSL上限が10LVになってしまった。

・エモイワ・モヤスマン
リベンジを極めたニンジャ。ICチップにより復活した。

・パネェ・モヤスマン
ICチップにより復活した。

キャラクター名
ソレアカン・モヤスマン

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
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象にダメージ[2d+5(地)]の魔法攻撃を行う							
マスターマジック	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔法攻撃のダメージ+[SLx5}							
クエイク	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象にダメージ[2d+20(地)]の魔法攻撃を行う。1点でもダメージを与えた場合スリップを与える。							
ダイアナザーデイ	1	10	セットアップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	HP[CLx10]点回復してバッドステータスをすべて回復							
インプロージョン	1	8	魔法攻撃クリティカル時	-	自身	自動成功	-	
効果：	魔法攻撃クリティカル時、攻撃対象の魔法防御力を0としてダメージ算出							
フレイムクラック	1	18	メジャー	30m	単体	魔術判定	-	
効果：	対象にダメージ[2d+50(地/火)]の魔法攻撃を行う。1点以上ダメージで[スリップ]を与える。							
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定+1D6							
マジックハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定+1D6							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	未行動のキャラクターに行動させる							
イモビルマジック	4	10	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	魔法攻撃のダメージ+[SLx10] 強制待機 DR行うorラウンド中継続							
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	魔術判定+1D6							
チャージマジック	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	リゼントメントの使用回数を1増やす							
デュアルエフェクト	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	命中判定後すべての振り直しが終わった後に使用、1個の目を6に変更							
マジックエッジ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	マジックフォージの効果+[(SLx3)D]							
スーパーヒーロー	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダンシングヒーローを使用した判定を振り直す							
トレーニング:知力	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	知力基本値+3							
リサーチ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	【感知】判定で行う情報収集判定に1D							
インテンション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	【最大MP】+CL							
フェイス:タケフツ(	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	攻撃ダメージ+2							
スペシャリストⅠ:火	1	フェイト1点	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果：	魔術のダメージ+1D シーン持続							
スペシャリストⅡ	1	フェイト1点	スペシャリスト	-	自身	自動成功	-	
効果：	スペシャリストⅠの効果を「命中判定+1D 魔術のダメージ+1D」に変更							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備重量制限+5							

キャラクター名
ソレアカン・モヤスマン

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
スペシャリストIII	1	フェイト1点	火属性魔法	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	火属性魔法の分類:魔術を対象:場面(選択)、射程:シーンに変更							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	-	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							
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う【精神】判定+1D							
ホロコースト	1	8	ムーブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	魔法攻撃を「対象:十字(選択)」「射程:4Sq」に変更							
ファーマー	1	-	シーン終了時	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	野菜を1D6個獲得							
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	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のコスト-2							
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	筋力基本値+3							
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術判定	-	
効果：	難易度10の魔術判定成功で自分が受けている持続している「分類:魔術」のスキルひとつの効果解除							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								