キャラクター名: ディアネイラ

プレイヤー名:

メインクラス		**Lv.1:**		**レベル**	40
サポートクラス		**Lv.1:**		**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァンパイア			**境遇**	
出自 **(効果)**				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	27	30	24	42	33	36	21
ボーナス	9	10	8	14	11	12	7
クラス修正	0	0	0	0	0	0	0
他修正							
能力値	9	10	8	14	11	12	7

HP	1300
MP	2000
フェイト	4

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	妖魔大神官の杖	至近	0	68	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部						24	20		
補助									
装身具									
能力値			10	0	8	0	12	19	14
スキル					4				
その他									
総計(右)			10	68	12	24	32	19	14 m
総計(左)									
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	11			11	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 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	7		21	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 27	所持金： -19500	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**
夜の御子	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	暗闇のペナルティを受けない。むしろbuff							
無限の力	1		パッシブ		自身			
効果：	スキルコストを消費しない							
属性攻撃：光	1		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃が魔法DMGに							
回避強化	4		パッシブ		自身			
効果：	回避判定の達成値に+SL							
禁忌魔術	2		パッシブ		自身			
効果：	魔術判定に+［(SL)D］する							
魔術強化	6		パッシブ		自身			
効果：	魔術判定の達成値に+［SL+1］							
超絶魔力	4		パッシブ		自身			
効果：	魔法攻撃のDMGに+［(SL)D］							
魔力増強　20	★		パッシブ		自身			
効果：	魔法攻撃のDMGに+［SL×2］（40）							
抵抗性：スリップ	1		パッシブ					
効果：	選択したバステを受けない							
抵抗性：放心	1		パッシブ					
効果：	選択したバッドステータスを受けない							
援護	1		パッシブ		自身			
効果：	エンゲージしている任意のキャラが行うあらゆる判定に+1D							
魂砕き	5		パッシブ		自身			
効果：	攻撃で1点でもDMGを与えた場合、その攻撃の対象に［SL×3］点のMP口スを与える							
範囲攻撃：魔法攻撃	4		パッシブ		自身			
効果：	魔法攻撃は「範囲（SL×2）」になる							
ラース	5		パッシブ		自身			
効果：	ビジテイションの効果に+［SL×2］。分類制限も無くなる							
集団統率	1		セットアップ	シーン	場面（選択）	自動成功		
効果：	モブに有効。対象の行動値に+［SL×5］　R終了まで							

キャラクター名
ディアネイラ

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
司令塔	6		セットアップ	シーン	場面（選択）	自動成功		
効果：	対象が行うあらゆる判定の達成値に+SLする。自身を対象には出来ない。R終了まで							
ヘイスト	3	3	セットアップ	20ｍ	単体	魔術判定		
効果：	対象の行動値に+［(SL)D］する。R終了まで							
ポストヘイスト	1	20	ヘイスト		自身	自動成功	(シーンSL回)	
効果：	ヘイストの対象を「範囲（選択）」に変更する							
高速準備	3		ムーブ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	マイナーを同時に使う。マイナーアクションで同じスキルは使えない							
ドレインパワー	10		マイナー		自身			
効果：	武器攻撃で1点でもDMGを与えた場合、あなたのHPを［SL×5］点回復する。MP終了まで							
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャー	20ｍ	単体※	呪歌判定	シーンSL回	
効果：	行動済みのキャラを未行動にする							
魔力付与：光	1		メジャー	20ｍ	単体	魔術判定		
効果：	対象が行う武器攻撃を魔法DMGに変更。シーン終了まで							
ディバインライト	1	10	メジャー	20ｍ	単体	魔術判定		
効果：	DMG：10+40+2d+4d（貫通）。対象の分類が「人間、霊獣、竜」で1点でもDMGを与えた場合［威圧］を与える							
邪神の力	3		判定の直後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	メジャーの判定直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに変更する。DRは+1D							
夜の魔力	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
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※」に変更し、DMG+100							
シーリィ	3	6	効果参照	20ｍ	単体	自動成功		
効果：	対象が攻撃の命中判定でクリティカルをした時に使用。攻撃のDMG+［SL×10］。自身を対象に出来ない							
ビジテイション	5	6	DR直前	20ｍ	単体	自動成功	攻撃対象に制限あり	
効果：	DMG+［SL×5］自身は対象に出来ない							
二回行動	1		効果参照		自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：	全てのキャラが行動済になった時に使用可能。未行動になる							
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								