

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	シャーマン	性別	中性
称号クラス				年齢	17
種族	フェイ(ナイトメア)(妖精:闇)			境遇	放浪
出自(効果)	謎の妖精			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	9	14	12	15	6
ボーナス	2	2	3	4	4	5	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	3	6	5	7	2

HP	35
MP	54
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胸部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	グリモア								
	能力値		3	0	3	0	7	8	7
スキル									
その他									
	総計(右)		2	2					
	総計(左)				3	4	7	8	7
	総計(両)								m
	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6		1	7	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	
冒険者セット	
MPポーション*3	
ポーションホルダー	
L毒消し*1	
LMPポーション*3	
LハイMPポーション	
MPポーション*3	
ハイMPポーション	

現在重量:	13	所持金:	1963	預金・借金:	5013
最大重量:	16				

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(メイキング)	-	自信	-	-	
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。								
マジシャンズマイト	2	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 魔術判定に+1dする。								
マジックブラスト	1	3	ムーブアクション	-	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」を「対象:範囲 (SL×2)」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。								
デイメア	1	7	Xジャーアクション	20m	単体	魔術	-	
効果: 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは2d+5(貫通ダメージ)となる。(PSG:p261)								
シックネス	3	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、「衰弱(SL)」を与える。【衰弱】はこのスキル対象が与えることに注意。								
ソウルブレイカー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: デイメアのダメージを+SL*3する。								
タングル	1	-	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反応を行った(スキルやフェイトによる振りなおしも含む)あとで使用。判定で振ったダイスのうち1つを選び、除外したのを達成値とする。その結果、6が1個以下ならクリティカルでなくなり、1しかないならファンブルとなる。								
ディビレテイト	1	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。								
ストライダー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 封鎖されたエンゲージから離脱する際に行う、【行動値】判定に+1dする。								
エンチャントウェポン:無	1	3	Xジャーアクション	至近	単体	魔術判定	-	
効果: 対象が行う武器攻撃のダメージを【無】属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 3個のMPポーションを取得する。								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: アイテム鑑定の判定に+1Dする。								
効果:								
効果:								
効果:								

砂漠にあるとある集落にて育てられた、ナイトメア。当時は、育ての親と同じヒューリンだと思っていたが、成長していくうちに力の制御ができず、周りのものに悪夢を見せるようになり、忌み子として扱われた。それゆえに、自分がこれ以上この場にいると、育ててくれた人に申し訳ないと思い、その場から去った。後に、自分のこの能力がヒューリンでないと疑問に思い、本当の自分を何かを知るために、同じ人や仲間を探している。

ギルド:「西に集うもの」に所属  
1回目のシナリオにて、ギルドに1点の経験点を与えた