キャラクター名
セレス

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **メインクラス** | メイガス | **Lv.1:** | | **レベル** | 30 |
| **サポートクラス** | サモナー | **Lv.1:** | セージ | **性別** | 女 |
| **称号クラス** | | | | **年齢** | 15 |
| **種族** | ヴァーナ | | | **境遇** | 平凡 |
| **出自**（効果） | 森の住人 | | | **目標** | 憧憬 |

| | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **基本値** | 11 | 7 | 48 | 6 | 45 | 39 | 8 |
| **ボーナス** | 3 | 2 | 16 | 2 | 15 | 13 | 2 |
| **クラス修正** | 0 | 0 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| **他修正** | | | 1 | | 1 | | |
| **能力値** | 3 | 2 | 19 | 3 | 19 | 14 | 3 |

| | |
|---|---|
| **HP** | 167 |
| **MP** | 362 |
| **フェイト** | 27 |

| 装備品 | | 射程 | 命中 | 攻撃 | 回避 | 物防 | 魔防 | 行動 | 移動 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 右手 | S1マスターウィップ | 至近 | -2 | 14 | 0 | 0 | 0 | -6 | 0 |
| 左手 | | | | | | | | | |
| 頭部 | S1神獣冠 | | | | | 5 | 4 | | |
| 胴部 | 白繭の外套 | | | | 1 | 31 | | | |
| 補助 | 時の砂時計 | | | | | 3 | | | 2 |
| 装身具 | 餌パック | | | | | | | | |
| **能力値** | | | 2 | 0 | 19 | 0 | 14 | 38 | 8 |
| スキル | ハンターアーツ(B+10、D+5)、ドッジサーバント(回避+3)、ウィップガード(回避+2) | | | | 5 | 10 | 5 | | |
| その他 | | | | | | | | | |
| **総計(右)** | | | 0 | 14 | 25 | 49 | 23 | 32 | 10 m |
| **総計(左)** | | | 2 | 0 | | | | | |
| **総計(両)** | | | | | | | | | |
| **ダイス数** | | | 2 d | 2 d | 3 d | | | | |

| | 能力値 | スキル | その他 | 合計 | ダイス数 |
|---|---|---|---|---|---|
| トラップ探知 | 19 | 6 | | 25 | + 2 d |
| トラップ解除 | 2 | | | 2 | + 2 d |
| 危険感知 | 19 | 6 | | 25 | + 2 d |
| エネミー識別 | 3 | | | 3 | + 2 d |
| アイテム鑑定 | 3 | | | 3 | + 2 d |
| 魔術判定 | 3 | | | 3 | + d |
| 呪歌判定 | | | | | + d |
| 錬金術判定 | | | | | + d |

| 所持品 | |
|---|---|
| 【収納】 | 貰った万能薬 |
| ベルトポーチ | 蘇生薬*2 |
| 異次元バッグ | 貰った蘇生薬 |
| 小道具入れ | |
| ポーションホルダー | 【道具】 |
| | 使い魔 |
| 【ポーション】 | サーバント |
| HMPP*10 | 動物王の骨 |
| HMPP*2 | 従者の手綱 |
| HHPP*5 | |
| 万能薬*5 | 【クリスタル】 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 現在重量： | 23 | | |
| 最大重量： | 23 | 所持金： 403229 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アクロバット | ★ | - | パッシヴ | - | 自身 | - | | |
| 効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3 | | | | | | | | |
| マジシャンズマイト | 1 | - | 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。 | | | | | | | | |
| リゼントメント | 1 | | 効果参照 | | 自身 | | メイジ、シナリオ1回 | |
| 効果： 魔法攻撃と同時使用。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージ+[CL×10]する | | | | | | | | |
| ドッジムーブ | 1 | 2 | 効果参照 | | 自身 | | 盾非装備 | |
| 効果： 回避判定+[SL+2] | | | | | | | | |
| サーバントアライブ | 3 | | 効果参照 | | 効果参照 | | シーンSL回 | |
| 効果： 《コールサーバント》以外のテイマースキルの効果によりサーバントが失われる直前に使用。サーバントは失われない | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ニゲイト | 1 | | 判定直後 | 30m | 単体 | 自動成功/魔術 | シーン1回 | |
| 効果： クリティカル打消し | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| サモン・アラクネ | 5 | 9 | DR直前 | 20m | 範囲(選択) | 自動成功/魔術 | 防御中1回 | |
| 効果： ダメージ-[(SL)D]軽減 | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| スレイトドッジ | 1 | 5 | リアクション | | 自身 | 回避 | バトルオーマスターLv、シナリオ1回 | |
| 効果： 回避判定でリアクションが可能な攻撃対象となった時に使用。回避判定を行う。この回避判定に使用する能力値を【感知】に変更 | | | | | | | | |
| リフレクターショット | 1 | 6 | 《スレイトドッジ》 | | 自身 | | 《ハンターアーツ》1 | |
| 効果：《ハンターアーツ》の効果中に使用可。《スレイトドッジ》と同時に使用。回避判定に勝利した場合、攻撃を行ったキャラクター自身にその攻撃が命中する。攻撃を行ったキャラクターはダメージロールステップを行い、そのダメージを適用する | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ランナップ | 1 | 3 | セットアップ | | 自身 | | | |
| 効果： 戦闘移動か離脱。封鎖時不可 | | | | | | | | |
| エンサイクロペディア | 1 | | セットアップ | | 自身 | | | |
| 効果： セットアップでエネミー識別を行う | | | | | | | | |

(2+1)D6+(17+2+6+2+2+3+2+1+1)
感知回避《ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ(1d)+ﾌｧﾐﾘｱ(2)+ﾄﾞﾙｲﾄﾞﾏｽﾀｰ(6)+ﾜｲﾙﾄﾞｾﾝｽ(2)+ﾏｽﾀｰｳｨｯﾌﾟ(2)+ﾄﾞｯｼﾞｻｰﾊﾞﾝﾄ(3)+ｳｨｯﾌﾟｶﾞｰﾄﾞ(2)+伝承防具(1)+ﾌｪｲｽ:ｸﾞﾘｶﾞﾝﾃﾞｨｱ(1)》
(2+1)D6+(17+2+2+2+3+2+2+1)
敏捷回避《ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ(1d)、ﾌｧﾐﾘｱ(2)+ﾜｲﾙﾄﾞｾﾝｽ(2)+ﾏｽﾀｰｳｨｯﾌﾟ(2)、ﾄﾞｯｼﾞｻｰﾊﾞﾝﾄ(3)、ﾗﾋﾟﾃﾞｨﾃｨ(2)、ｳｨｯﾌﾟｶﾞｰﾄﾞ(2)、伝承防具(1)、ﾌｪｲｽ:ｸﾞﾘｶﾞﾝﾃﾞｨｱ(1)》
(2+1+2)D6+(17+2+6+2+2) ｴﾈﾐｰ識別《ﾓﾝｽﾀｰﾛｱ(1d)、ﾗｰﾆﾝｸﾞ:ﾅﾁｭﾗﾙﾋｽﾄﾘｰ(2d)、ﾌｧﾐﾘｱ(2)、ﾄﾞﾙｲﾄﾞﾏｽﾀｰ(6)+ﾜｲﾙﾄﾞｾﾝｽ(2)、ﾏｽﾀｰｳｨｯﾌﾟ(2)》
5D6+(25+8) DMG軽減《超精密魔術(25)、神獣冠(8)》
(2+1+1)D6+(17+2+6+2+2+1) ﾌｧﾐﾘｱ判定《餌ﾊﾟｯｸ(1d)、ﾌｧﾐﾘｱｻﾎﾟｰﾄ(1d)、ﾌｧﾐﾘｱ(2)、ﾄﾞﾙｲﾄﾞﾏｽﾀｰ(6)+ﾜｲﾙﾄﾞｾﾝｽ(2)、ﾏｽﾀｰｳｨｯﾌﾟ(2)、動物王の骨(1)》
(2+5+1)D6+CL+(10+8) ﾌｧﾐﾘｱDMG《従者の手綱(1d)、ｻｰﾊﾞﾝﾄ(5d)、ﾊﾝﾀｰｱｰﾂ(10)、神獣冠(8)》
(2+1+1+1)D6+(17+2+6+2+2+1)
感知魔術判定《ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ(1d)、餌ﾊﾟｯｸ(1d)、ﾌｧﾐﾘｱｻﾎﾟｰﾄ(1d)、ﾌｧﾐﾘｱ(2)、ﾄﾞﾙｲﾄﾞﾏｽﾀｰ(6)+ﾜｲﾙﾄﾞｾﾝｽ(2)、ﾏｽﾀｰｳｨｯﾌﾟ(2)、動物王の骨(1)》
(2+1+1+5+3)D6+(5+10+25+8) 魔法DMG《ﾏｼﾞｼｬﾝｽﾞﾏｲﾄ(1d)、従者の手綱(1d)、ｻｰﾊﾞﾝﾄ(5d)、伝承防具(3d)、ﾊﾝﾀｰｱｰﾂ(10)、超精密魔術(25)、神獣冠(8)》

西方の森でずっと暮らしてきた猫族の少女。
生まれつき感覚過敏で、大きな物音や匂いを嗅ぐと花粉症の様な症状や身体がビクっとする。
些細な物音にも気付くため、森の監視者としての素質はあり、本人もそれ自体は嫌ではなかったので訓練を積んだが、感覚過敏に拍車をかけた。
今では咄嗟に隠れれる為と、心を鎮めるために森の動物たちと行動を共にしている。

普段は布地の多いドレスを着ている。本人の趣味もあるが「街に出るならお洒落していきなさい」と家人に言われたため。

キャラクター名
セレス

プレイヤー名

| 所持品 | | | |
|---|---|---|---|
| 敏捷のクリスタル | | | |
| 感知のクリスタル | | | |

| スキル名 | SL | コスト | タイミング | 射程 | 対象 | 判定 | 制限 | メモ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クイックサーチ | 1 | 5 | セットアップ | | 自身 | | | |
| 効果：《エンサイクロペディア》とセットアップスキルを使える | | | | | | | | |
| マスターテイマー | 1 | | セットアップ | | 自身 | | シーンSL回 | |
| 効果：《コールサーバント》をセットアップで使用可 | | | | | | | | |
| コールサーバント | 1 | 10 | メジャー | | 自身 | | | |
| 効果：サーバント取得。シーン終了時に失われる | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ホーリーストーム | 1 | | ムーブ | | 自身 | | 《ハンターアーツ》1、シナリオ1回 | |
| 効果：攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時有効。《ハンターアーツ》の効果を受けている時に使用可。攻撃を「対象：場面(選択)、射程：視界」に変更。メインプロセス終了まで持続 | | | | | | | | |
| ランニングセット | 1 | 6 | ムーブ | | 自身 | | | |
| 効果：「タイミング：マイナー」のスキルを同時に使用 | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| アニマルパクト | 1 | | マイナー | | 自身 | | シナリオ1回 | |
| 効果：「対象：自身」以外のサモナースキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更。メインプロセス終了まで持続 | | | | | | | | |
| サーバントブラスト | 5 | 6 | マイナー | | 自身 | | サーバント携帯、シーン1回 | |
| 効果：効果をダイスで求める魔法攻撃、ダメージ増加軽減を行う「分類：魔術」のスキル、パワーの効果+[SL×10]。メインプロセス終了まで持続、サーバントは失われる | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ファミリアアタック | 5 | 5 | メジャー | 20m | 単体 | 感知 | 使い魔携帯 | |
| 効果：特殊攻撃。その攻撃の命中判定は【感知】となり、ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる | | | | | | | | |
| ファミリアコンビネーション | 1 | 9 | メジャー | | 自身 | | 《ファミリアアタック》5、メインプロセス1回 | |
| 効果：《ファミリアアタック》と「タイミング：メジャー」のスキルかパワーを使用。順番は任意 | | | | | | | | |
| サモン・ファーヴニル | 1 | 9 | メジャー | 20m | 範囲(選択) | 魔術 | | |
| 効果：魔法攻撃。〈無〉属性のダメージ[2D+5] | | | | | | | | |
| サモン・シームルグ | 1 | 8 | メジャー | 20m | 範囲(選択) | 魔術 | | |
| 効果：【HP】を[2D+CL×2]点回復 | | | | | | | | |
| 三重並列詠唱 | 1 | | メジャー | | 自身 | | | |
| 効果：Fate3点消費。取得している「タイミング：メジャー」の「分類：魔術」のスキルを3つ使用 | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ファミリア | 1 | | アイテム | | 自身 | | | |
| 効果：使い魔をSL個取得。 | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ワイルドセンス | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：【感知】判定+2 | | | | | | | | |
| ラピディティ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | CL5以上 | |
| 効果：【敏捷】判定+2 | | | | | | | | |
| コンセントレイト | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：魔術判定+1D | | | | | | | | |
| バタフライダンス | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：回避判定+1D | | | | | | | | |

キャラクター名
セレス

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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コンコーダンス | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：「対象：場面(選択)」「射程：視界」のすべてのエネミーを1回でエネミー識別する | | | | | | | | |
| ラーニング：ナチュラルヒストリー | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：エネミー識別+2D、【幸運基本値】-3 | | | | | | | | |
| | ★ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| ファミリアサポート | 1 | | パッシブ | | 自身 | | 使い魔2個以上携帯 | |
| 効果：攻撃を行うサモナースキルの命中判定+1D | | | | | | | | |
| ドルイドマスター | 5 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：【感知】判定+[SL+1] | | | | | | | | |
| ハンターアーツ | 5 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：「装備部位：片」の武器一つを装備し、他に武器も盾も装備していない時に有効。攻撃のダメージと【物防】に+[SL×2]、【魔防】に+SL | | | | | | | | |
| マスターアーツ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | 《ハンターアーツ》5 | |
| 効果：《ハンターアーツ》の効果を受けている時に有効。あなたが取得しているドルイドのスキルの「効果」に書かれている「分類：妖魔、魔獣、魔族」という制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる | | | | | | | | |
| アキュートアーツ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：攻撃の命中判定を【感知】に変更 | | | | | | | | |
| センスエネミー | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：エネミー識別の判定に使用する能力値を【感知】に変更 | | | | | | | | |
| ドッジサーバント | 1 | | パッシブ | | 自身 | | サーバント携帯 | |
| 効果：回避判定+[SL+2] | | | | | | | | |
| ウィップガード | 1 | | パッシブ | | 自身 | | 鞭装備 | |
| 効果：回避判定+[SL+1] | | | | | | | | |
| 超精密魔術 | 5 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：効果をダイスで求める魔法攻撃、HPMP回復、ダメージ増加軽減、行動値増加減少の効果+[SL×5] | | | | | | | | |
| スマートブレインⅠ | 1 | | 効果参照 | | 自身 | | シナリオ1回 | |
| 効果 :Fateを使用して魔術判定以外の【知力】判定のダイスを増やす際に使用。使用したFate1点毎にダイスを2個増やす。ラウンド進行中使用不可 | | | | | | | | |
| スマートブレインⅡ | 1 | | 判定直前 | 視界 | 単体 | | L4以上、《スマートブレインⅠ》 | |
| 効果：Fate1点消費。判定+1D、自身対象不可 | | | | | | | | |
| スマートブレインⅢ | 1 | | 戦闘前 | | 自身 | | L7、《スマートブレインⅡ》 | |
| 効果：Fate1点消費。使い魔取得。シーン終了まで持続 | | | | | | | | |
| キャッチアウト | 3 | | 効果参照 | 視界 | 単体 | | シナリオSL回 | |
| 効果 :対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。以後、そのスキルに対するリアクション判定+2D。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| アニマルコントロール | 1 | 6 | メジャー | 至近 | 単体 | 精神 | シーン1回 | |
| 効果：対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」の時有効。対象の【精神】と対決を行う。勝利した場合、対象を行動済にする | | | | | | | | |
| フックダウン | 1 | 3 | クリンナップ | | 自身 | | | |
| 効果：種別ポーションのアイテムを一つ使用できる | | | | | | | | |
| マジカルハーブ | 2 | | アイテム | | 自身 | | | |
| 効果：SL1ならMPP*3、SL2ならMPP*5かHMPP*2を取得 | | | | | | | | |
| トレーニング：筋力 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：筋力基本値+3 | | | | | | | | |
| トレーニング：感知 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：感知基本値+3 | | | | | | | | |
| トレーニング：精神 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：精神基本値+3 | | | | | | | | |

キャラクター名
セレス

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：敏捷 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：敏捷基本値+3 | | | | | | | | |
| トレーニング：幸運 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：幸運基本値+3 | | | | | | | | |
| アニマルエンパシー | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思疎通が出来る | | | | | | | | |
| アンチトラップ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：トラップ探知、解除、危険感知の判定達成値+1。作動させたトラップが要求する判定達成値+2 | | | | | | | | |
| イクイップリミット | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：装備アイテムの重量制限+5 | | | | | | | | |
| インテンション | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：最大MP+CL | | | | | | | | |
| サーチリスク | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：危険感知判定+1D | | | | | | | | |
| シックスセンス | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：奇襲攻撃へのリアクション判定の-1Dを無視する | | | | | | | | |
| トラッキング | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：残された足跡、痕跡などを元に追跡する【感知】判定+1D | | | | | | | | |
| ビジランテ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との【感知】対決+1D | | | | | | | | |
| ファインドトラップ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：トラップ探知判定+1D。失敗してもトラップ不発 | | | | | | | | |
| フェイス：ブリガンディア | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：リアクション達成値+1。他の《フェイス：〜〜》取得不可 | | | | | | | | |
| ベアアップ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：【精神】抵抗+1D | | | | | | | | |
| モンスターロア | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：エネミー識別+1D | | | | | | | | |
| イミューンウェイト | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果：装備している防具の「移動修正」を±0に変更 | | | | | | | | |
| エリアサーチ | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| エンラージリミット | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |