

キャラクター名	プレイヤー名
マリス・レーテル	

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	5
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	9	6	7	16	16	17	6
ボーナス	3	2	2	5	5	5	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	3	3	2	7	6	7	2

HP	46
MP	70
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	オリハルコンの髪飾り						3		
胸部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	奥義書								
能力値			3	0	2	0	7	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	2					
総計(左)					3	5	11	8	8
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7		3	10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	筆記用具
冒険者セット	
L毒消し*1	
ポーションホルダー	
L毒消し*1	
LMPポーション*2	
LハイMPポーション*1	
MPポーション*0	
ハイMPポーション*0	
ハイMPポーション*1(1本アムリン)	

現在重量:	7	所持金:	3583	預金・借金:	9593
最大重量:	19				

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	4	-	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	4	-	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)あとで使用する。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。								
ファストチャネル	1	-	クリナッププロセス	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 既に使用した《サンドクラウド》《タングル》《フォッグミラージュ》のいずれかの使用回数を1つ増やす。								
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。								
エンchanターI(水)	1	-	エンチャントウェポン	-	自身	自動成功	メイジ	
効果: フェイト1点消費と使用する際に属性を1つ選択。《エンチャントウェポン》と同時に使用。属性をエンchanターIで選んだものに変更できる。								
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。								
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 筋力の能力基本値+3する。								

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ないと、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、本当の自分が何かを知るために、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

装備品で  
封精草編:  
パッシブ  
装備車が使用する「分類:魔術」のスキルコスト-1する、メイジ専用。

護りの指輪:(R1p186)

上記の2つを獲得。

封精草編  
種別:装身具  
Lv:3  
重量:3

