= キャラクタ-	-名						- プレィ	イヤー名					スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ	
 名前思いつかな	ะเบเบเ	,\(\\\\\\	しいいいいい	しいいいいい	וטוטוטוטו	16161							ニンブル	*	-	パッシブ	-	自身	_			
													効果:		1		作成時に	- 行動値+3	'			
メインク	ラス	メイ	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙		Lv.1:				レベル	,	3		マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	J –		
							- "		性別				効果:					ジに+[SLc	d]する。			
サポート	フラス	イリ	イリュージョニスト Lv.1 :			イリュ	イリュージョニスト				女		※イメージウェポン	*	5	メジャー	10m	単体	魔術	-		
称号クラ	ラス								年齢		13		効果:		魔法攻擊	≩[2D+5] 1 ₅	点でもダメ	ージを与え	えると[縛鎖	[]を与える		
		_	II =					14.00		 紛失		イリュージョンマスター	*	-	パッシブ	-	自身	-	-			
種族			フィルマ	ענינ					境遇		初大		効果:				幻)判定を	【精神】で				
出自	士								目標		探索		マジックフォージ	1	-	DR直前	-		自動成功	1/シーン	,	
(効果)													効果:				_	[]+[(SL*2)			1	
	筋力	器用	_	_			幸運						リゼントメント	*	_	攻撃宣言			自動成功	1/シナリオ	•	
基本値	6	8	12	7	12	15	8	НР		34	1		効果:	1 .				加+[CL*10	-	1	Т	
ボーナス	2	2	4	2	4	5	2	ПР		J4			コンセントレイション	*	-	パッシブ		自身	-	-		
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1	MP	•	55			効果:					主に+1D	1,-1,5	1	T	
他修正								フェ1	/ L	5			エキスパート	*	3	マイナー			自動成功] –		
能力値	2	2	4	4	5	7	3	711]		効果:	T .	1		ジャーの魔 T	術判定に+		4 (2 1 1 1 -	.1	
	装	横品			射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動	クリエイトフィールド			ムーブ			自動成功			
右手													効果:		イリュージ T	ョニストのメ						
左手													※ディスターブイメージ	' 1	-	判定直前	1		自動成功	JSL/シナリオ	.]	
頭部													効果:	T 4		<u> </u>		ี	<u> </u>	CL /2: >	ı	
胴部													※ファントムペイン	1	-	スキル直前			自動成功	JSL/シーン	<u>'</u>	
補助													効果:	1	0			スの種類を		-c. /~.±=	4	
装身具													※マインドブレイク	1	8	判定直後				1		
	削					2	0	4	0	7	9	7	効果:	1	対象/D 	判定に失敗or	 T	とき、対象	[に[スタン]	を与える 	T	
スキル											3		林田,	1		ングナキサケー	1484	7>,="1"	<u></u> <i>★ 『</i> △ ∠			
その他													^{効果:} サーチリスク	1		パッシブ		アンデッド 自身		l _		
総計(右)						2	0						効果:		_			_ ロオ 判定に+1D		_		
	総	計(左)	(左)			2	0	4	0	7	12	7	シックスセンス	1	T _	パッシブ		自身		_		
	計(両)				2	0					m	効果:					<u>」 ロオ</u> イス減少を		_			
		ダイス	ス数			2 0	2 0	d 2 d	ı													
	能力値	マキル	その他	슬計	ダイス数				所持品				小さいころから(今が小さくないとは) 母を物心つく前に無くしており、父か								いた てしまってそれを探している。(神境遇	
トラップ探知	5	7 170	C 0718		+ 2 d				1713/344				ダイス)								しそういう感情もない。遊び的にやって	
トラップ解除	2				+ 2 d								のける。			#ソを母うてのご	ノ、1虫/J/ひAJ	別ので配合を	古しのも。 <i>1</i>	うなころなって	J と J い J 窓情 もない。 近 U P J C や J C	
危険感知	 5				+ 2 d								魔術は生まれつき扱えたようだ。(伏術 鎖を出してるようなかっこいい構図を									
エネミー識別	4				+ 2 d								☆セットアップ									
アイテム鑑定	4				+ 2 d								x correspond									
魔術判定	4			4	+ 2 d								☆メインプロセス									
- Sum (3)												マイナー【エキスパート】 メジャー【※イリュージョンウェポン】 4D+7/3D+5[10m](8) 一点でもダメージを与えれば【縛鎖】付与										
錬金術判定 +					+ d								→ 【マジックフォージ】(1/シーン) 5D+5(7)									
													→ 【リゼントメント】(1/シナリオ) 5D+35(7) (【クリエイトフィールド】(1/シナリオ)「対象:場面(選択) 」に変更)									
													(【※ファントムペイン】(1/シーン)									
現在重量:	0												 ☆切り札 【※ディスターブイメージ】(1/シナ	リオ連	定に-1D							
最大重量: 6 所持金: 700							3	領金・借	金:				【※ディスターフィメージ】(1/シナリオ)対象が判定に失敗or敗北したとき、対象に[スタン]を与える									

Fキャラクター名	── プレイヤー名 ─		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
名前思いつかないいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいい	ι\		インテンション	*	-	パッシブ	_	自身	-	-	
			効果:				【最大MP] (z+CL	•		
所持	ベアアップ	*	_	パッシブ	-	自身	-	_			
			効果:		'	スキルのリア	クションで	の【精神】	判定に+1	D	
			効果:			1		1	•		
			効果:			1		1	•		
			効果:		'	1		1	'		
			効果:		'	1		1	•		
											•
			効果:								
			効果:					1	•		
			効果:					1	•		
			効果:								
			効果:								
			効果:								
			効果:								
			効果:								
			効果:								
			効果:							1	
			効果:			T				T	
			効果:			T		Г		T	
			効果:			1				ı	
			効果:								
			効果:								