キャラクター名
フィンス・ターニス

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	14
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	8	21	30	9	28	7
ボーナス	3	2	7	10	3	9	2
クラス修正	0	1	1	3	2	1	0
他修正				4		1	
能力値	3	3	8	17	5	11	2

HP	93
MP	168
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	ナイフS3	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	風の髪飾りS1						3		
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	月光の腕輪						2		
装身具	真理の書								
能力値			3	0	8	0	11	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	3	7	6	11	13	8
総計(左)			3	0					
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	17			17	+ 2 d
アイテム鑑定	17			17	+ 2 d
魔術判定	17			17	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
知力のクリスタル	ランチボックス
精神のクリスタル	ポーションホルダー
魔烈のクリスタル	万能薬　2つ
飛行のクリスタル	HMPポーション　4つ
冒険者セット	団子　20本
契約の宝石	転送石　1つ
虹の輝き	蘇生薬　2つ
蝶の巻物	耐毒符
異次元バッグ	MPポーション
小道具入れ	
ベルトポーチ	

現在重量：　31		
最大重量：　32	所持金：　5	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**
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身			
効果：魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、[2D+5]の風属性魔法ダメージとなる。								
エアリアルセイバー	5		パッシヴ		自身			
効果：風属性の魔法攻撃のダメージに+[SL×4]								
アニスゼティク	1	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象が与えることに注意								
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判定を行った(スキルやフェイトでの振り直しも終了した)あとで使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する。								
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		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：すでに使用した《タングル》の使用回数を1増やす								
ディストラント	1	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[恐怖]を与える。[恐怖]はこのスキルの対象が与えることに注意								
ウィルパワー	1	6	マイナー		自身	自動成功		
効果：魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+【精神】する								
ソウルコンバート	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：「効果」に「フェイトをn点消費」(nには数字が入る)とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につき【MP】10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイト全てを【MP】で消費すること。ただし、「分類：ロール」のスキルには効果を発揮しない								
コンセントレイション	1		パッシヴ		自身			
効果：魔術判定に+1Dする								
インプロージョン	1	8	効果参照		自身	自動成功		
効果：魔法攻撃の命中がクリティカルした場合に使用する。その攻撃の対象の【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する								
マーダースキル	1		パッシヴ		自身			
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス追加に加えて、さらにダメージに+[(SL+1)D]する								
ハンドシンボル：爆	1	4	ムーブ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：魔法攻撃の「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」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								

CL1　マジシャンズマイト　エアリアルスラッシュ　エアリアルセイバー　アニスゼティク　タングル
2D+50+5D+20+1D+25+10+1D+17+11+3+2+4+(2D+2D+1D)=9D+142+(2D+2D+1D)
12+8+6+18+5+6+30+8=93

キャラクター名
フィンス・ターニス

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
マジックゲイザー	1		パッシヴ		自身			
効果： 魔法攻撃のダメージに+1Dする								
ホーミングヒット	1		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
エルダーマジック	1		パッシヴ		自身			
効果： 魔術判定に+1Dする								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	メイジ、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、ダメージに+「CL×10」する								
ミラーアタック	1		判定の直後		自身	自動成功		
効果 :攻撃の命中判定の直後に使用する。フェイトを3点消費。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルになる。								
チートマジック	2	8	ムーブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果 :魔法攻撃を行う「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」の射程内から[SL+1]個以下のエンゲージを選択する。その「分類：魔術」の対象を、選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
マスターマジック	5		パッシヴ		自身			
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL×5]する								
インクリーズデバイス	2	12	セットアップ	20m	SL体	自動成功		
効果： 対象が行う攻撃のダメージに+【知力】する								
チャージマジック	1		クリンナッププロセス		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： すでに使用した《リゼントメント》の使用回数を1増やす								
エンチャントウェポン：闇	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果 :対象が行う武器攻撃のダメージを闇属性の魔法ダメージに変更する。さらに、その武器攻撃へのリアクションの判定に－1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
シャドウスフィア	1	12	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果 :魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D+20]の闇属性魔法ダメージとなる。また、その攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、[威圧]を与える								
テンペスト	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、[2D+20]の風属性魔法ダメージとなる。								
ルインストーム	1	18	メジャー	30m	単体	魔術判定		
効果 :魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[(SL+1)D+50]の風/闇属性魔法ダメージとなる。また、その攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、[威圧]を与える								
ヒストリー	1		パッシヴ		自身			
効果： さまざまな国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする								
スティグマ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする								
ベアアップ	1		パッシヴ		自身			
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする								
アナライズエリア	1	6	メジャーアクション		自身	魔術判定		
効果： 警戒行動を行うことが可能になり、その判定を知力判定で代用判定する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果 :あなたの存在するエリアの明度を2、もしくは3に変更する。また、フリーアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度(他のスキルやアイテムの効果を受ける前)よりも低い値に変更はできない								
トレーニング：知力	1		パッシヴ		自身			
効果： 【知力基本値】+3								
トレーニング：精神	1		パッシヴ		自身			
効果： 【精神基本値】+3								
トレーニング：筋力	1		パッシヴ		自身			
効果： 【筋力基本値】+3								
エンラージリミット	1		パッシヴ		自身			
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる								

キャラクター名
フィンス・ターニス

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
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
インテンション	1		パッシヴ		自身			
効果：【最大MP】に+CLする								
アイテムマスタリー	1		パッシヴ		自身			
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用するとき、そこで消費する【HP】や【MP】に-2する								
ホロコースト	1	8	ムーブ		自身	自動成功		
効果：魔法攻撃を「対象：十字(選択)」「射程：4Sq」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								
効果：								
効果：								
効果：