キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	1
サポートクラス	アルカナム	Lv.1:	アルカナム	性別	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	
出自（効果）				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	2	1	2	0	0	0	0
ボーナス	0	0	0	0	0	0	0
クラス修正	0	1	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	0	2	2	0	2	0	0

HP	14
MP	11
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			2	0	2	0	0	4	5
スキル									
その他									
総計(右)			2	0	2	0	0	4	5 m
総計(左)			2	0					
総計(両)			2	0					
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	0			0	+ 2 d
アイテム鑑定	0			0	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 2	所持金： 500	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
	★							
効果： この効果はシーン終了時まで持続する。								
	1							
効果：								
アーケンラーヴ	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が行う武器攻撃のダメージに＋２ｄする。この効果はシーン終了時まで持続する。								
アーケンラーヴ・逆	1	ー	判定後		自身	ー		
効果： 使用者が行う武器の命中判定を振り直す。								
ブリガンディア	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が行う魔法・特殊攻撃のダメージに＋２ｄする。この効果はシーン終了時まで持続すう。								
ブリガンディア・逆	1	ー	判定後		自身	ー		
効果： 使用者が行う魔術判定を振り直す。								
ダグデモア	1	ー	set		自身	ー		
効果： 行動値増加を行う。行動値に＋５する。この効果はラウンド終了時まで持続する。								
ダグデモア・逆	1	ー	set	20m	単体	ー		
効果： 行動値減少を行う。対象単体の行動値にー５する。この効果はラウンド終了時まで持続する。								
ダナン	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が行うHP回復の効果に＋１０する。								
ダナン・逆	1	ー	M		単体	ー		
効果： エンゲージしている単体の戦闘不能を回復し、HPを１点にする。対象は行動済となる。								
アエマ	1	ー	L	20m	単体	ー		
効果： 対象のHPを（３ｄ＋使用者のCL＊３）回復する。								
アエマ・逆	1	ー	DR後	20m	単体	ー		
効果： 単体が受けるダメージにー１０する。								
ゴヴァノン	1	ー	L	20m	単体	ー		
効果： 単体の物理防御を＋７する。この効果はシーン終了時まで持続する。								
ゴヴァノン・逆	1	ー	L	20m	単体	ー		
効果： 単体の魔法防御を＋７する。この効果はシーン終了時まで持続する。								
グランアイン	1	ー	L	20m	単体	ー		
効果： 単体が行う攻撃のダメージに＋５する。この効果はシーン終了時まで持続する。								

《アーケンラーヴ》1/L/使用者が行う武器攻撃のダメージに+2dする。この効果はシーン終了時まで持続する。
《アーケンラーヴ・逆》1/判定後/使用者が行う武器の命中判定を振り直す。
《ブリガンディア》1/L/使用者が行う魔法・特殊攻撃のダメージに+2dする。この効果はシーン終了時まで持続すう。
《ブリガンディア・逆》1/判定後/使用者が行う魔術判定を振り直す。
《ダグデモア》1/set/行動値増加を行う。行動値に+5する。この効果はラウンド終了時まで持続する。
《ダグデモア・逆》1/set/単体/20m/行動値減少を行う。対象単体の行動値に-5する。この効果はラウンド終了時まで持続する。
《ダナン》1/L/使用者が行うHP回復の効果に+10する。
《ダナン・逆》1/m/単体/エンゲージしている単体の戦闘不能を回復し、HPを1点にする。対象は行動済となる。
《アエマ》1/L/単体/20m/対象のHPを（3d+使用者のCLx3）回復する。
《アエマ・逆》1/dR後/単体/20m/単体が受けるダメージに-10する。
《ゴヴァノン》1/L/単体/20m/単体の物理防御を+7する。この効果はシーン終了時まで持続する。
《ゴヴァノン・逆》1/L/単体/20m/単体の魔法防御を+7する。この効果はシーン終了時まで持続する。
《グランアイン》1/L/単体/20m/単体が行う攻撃のダメージに+5する。この効果はシーン終了時まで持続する。
《グランアイン・逆》1/dR前/単体/20m/単体の攻撃が行う攻撃のダメージを+10する。
《ダオ》1/L/単体/20m/単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで地属性の魔法ダメージする。
《ダオ・逆》1/L/単体/20m/単体が受けている飛行状態を解除する。
《マリッド》1/L/単体/20m/単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで水属性の魔法ダメージする。
《マリッド・逆》1/L/単体/20m/単体が遊泳状態の場合、スタンを与える。
《イフリート》1/L/単体/20m/単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで火属性の魔法ダメージする。
《イフリート・逆》1/L/単体/20m/単体の物理防御に-5する。この効果はラウンド終了時まで持続する。
《ディジニ》1/L/単体/20m/単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで風属性の魔法ダメージする。
《ディジニ・逆》1/L/単体/20m/単体が飛行状態の場合、その飛行状態を解除し［スリップ］を与える。

キャラクター名

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
グランアイン・逆	1	ー	DR前	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体の攻撃が行う攻撃のダメージを＋１０する。							
ダオ	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで地属性の魔法ダメージする。							
ダオ・逆	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が受けている飛行状態を解除する。							
マリッド	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで水属性の魔法ダメージする。							
マリッド・逆	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が遊泳状態の場合、スタンを与える。							
イフリート	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで火属性の魔法ダメージする。							
イフリート・逆	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体の物理防御にー５する。この効果はラウンド終了時まで持続する。							
ディジニ	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで風属性の魔法ダメージする。							
ディジニ・逆	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が飛行状態の場合、その飛行状態を解除し［スリップ］を与える。							
マライカ	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで光属性の魔法ダメージする。							
マライカ・逆	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体の魔法防御にー５する。この効果はラウンド終了時まで持続する。							
ディアボロス	1	ー	L	20ｍ	単体	ー		
効果：	単体が行う武器攻撃のダメージをラウンド終了時まで闇属性の魔法ダメージする。							
ディアボロス・逆	1	ー	ｍｖ		自身	ー		
効果：	使用者は隠密状態になる。敵キャラが存在していても、隠密になることができる。							
アリアンロッド	1	ー	効果参照		単体	ー		
効果：	ドロップ品を行う直前に使用する。ドロップ品ロールに＋１ｄする。							
アリアンロッド・逆	1	ー	L		自身	ー		
効果：	使用者が行う攻撃に対してリアクションの判定ー１ｄする。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。							
アラクネ	1	ー	判定前	20ｍ	単体	ー		
効果：	20mいないの単体が行う攻撃の命中判定-1dする。							
アラクネ・逆	1	ー	L		自身	ー		
効果：	使用者が行う攻撃で対象に１点でもダメージを与えたら、縛鎖を与える。							
シームルグ	1	ー	L		自身	ー		
効果：	使用者の命中判定に＋２ｄする。							
シームルグ・逆	1	ー	判定前		自身	ー		
効果：	使用者が行う回避判定に＋１ｄする。							
リヴァイアサン	1	ー	L		自身	ー		
効果：	使用者がいるエンゲージを封鎖する。この効果はラウンド終了時まで持続する。							
リヴァイアサン・逆	1	ー	L		自身	ー	遊泳	
効果：	使用者が行う攻撃のダメージに＋１０する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
フェンリル	1	ー	効果参照		自身	ー		
効果：	使用者が行う攻撃の命中判定クリティカルした際に使用。その攻撃のダメージに＋１０する。							

キャラクター名

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
フェンリル・逆	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者は狂戦士２を受ける。								
カトプレパス	1	ー	効果参照		自身	ー		
効果： 使用者が移動を行う時に使用する。その移動では移動力に＋１０する。								
カトプレパス・逆	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が行う攻撃で１点でもダメージを与えた場合、衰弱１を与える。								
ヨルムンガンド	1	ー	効果参照		自身	ー		
効果： 使用者が効果頻度の設定されているBSを攻撃で与えた直後に使用。その効果強度に＋１する。								
ヨルムンガンド・逆	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が受けているBSを回復する。								
ファーヴニル	1	ー	set		自身	ー		
効果： 使用時に属性から一つ選択する。使用者をラウンド終了時までその属性にする。この効果はラウンド終了時まで持続する。								
ファーヴニル・逆	1	ー	DR前		自身	ー		
効果： 魔法ダメージに有効。使用者が行う攻撃のダメージに＋３ｄする。								
太陽	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が行う武器攻撃の命中判定に＋１ｄする。								
太陽・逆	1	ー	L	20m	単体	ー		
効果： ２０ｍ以内の単体の物理防御力をラウンド終了時までー５する。								
月	1	ー	L		自身	ー		
効果： 使用者が行う魔術判定に＋１ｄする。								
月・逆	1	ー	L	20m	単体	ー		
効果： ２０ｍ以内の単体の魔法防御力をラウンド終了時までー３する。								
星	1	ー	set	20m	単体	ー		
効果： ２０ｍ以内のの単体を飛行状態にする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
星・逆	1	ー	set	20m	単体	ー		
効果： ２０ｍ以内の単体の飛行状態を解除する。								
大地	1	ー	効果参照		自身	ー		
効果： アルカナムと同時に使用する。その効果を単体から範囲（選択）に変更する。								
大地・逆	1	ー	効果参照		自身	ー		
効果： スキルと同時に使用する。そのスキルの「コスト」にー３する。								
海	1	ー	set	20m	単体	ー		
効果： ２０ｍ以内の単体を遊泳状態にする。この効果をラウンド終了まで持続する。								
海・逆	1	ー	set		自身	ー		
効果： 遊泳状態でも移動力が減少することなく移動を行うことが出来る。								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								