

キャラクター名	プレイヤー名
キルグレイ・ヴェリンガー	

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	イリュージョニスト	Lv.1:	ウォーロック	性別	男性
称号クラス				年齢	36
種族	ナイトメア			境遇	渡来
出自(効果)	妖精騎士			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	18	20	18	12	6
ボーナス	2	2	6	6	6	4	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正					1		-1
能力値	2	2	6	8	8	6	2

HP	58
MP	94
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	ドリームキャッチャー	至近	-5	CL+20				4	5
左手	ナイトシーカー	至近		6					
頭部	ナイトピアス				1	CL+2	CL÷2		
胴部	ナイトコート					CL+5	CL÷2		
補助	妖精の花盾					1	5		1
装身具	タリスマン								
能力値			2	0	6	0	6	14	7
スキル	錬金馬+一般スキル+携行品					3	2	1	15
その他	防具分計算値(CL9時)					25	8		
総計(右)			-3	0					
総計(左)			2	6	7	29	21	19	28
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	8			8	+ 3 d
トラップ解除	2			2	+ 3 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8	1	1	10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	冒険者セット
小道具入れ	EXHPポーション×1
ドッグタグ	ハイMPポーション×8
イリュージョニストカード	錬金馬
魔闘の柄	使い魔
虹の輝き	動物王の骨
ライディンググローブ	制空結界印
ポーションホルダー	
EXMPポーション×2	
毒消し	
霊水×2	

現在重量:	16	所持金:	281612	預金・借金:	
最大重量:	47				

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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 自身の攻撃で1点でもダメージを与えたら[放心]を与える								
マジシャンズマイト	5	-	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。								
レッドブランチチャンピオン	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 命中判定、回避判定、武器攻撃のダメージにそれぞれ+SLする。								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔術判定+1D								
イメージビースト	★	5	メジャー	10m	単体	魔術判定		
効果: 「分類:植物、アンデッド、機械」以外の対象に5+2Dの無属性魔法ダメージを与える。1点でもダメージを与えたら[恐怖]付与。判定クリティカルでダイスロール増加。								
ファントムペイン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1回	1回
効果: パステ付与する攻撃と同時使用。パステを1つ選択し、パステ付与攻撃時に与えるパステを選んだパステに変更する。強度が必要な場合は(1)とする。								
フォワードムーブ	★	3	イニシアチブ	-	自身	自動判定		
効果: 戦闘移動を行う。このスキルで突入は出来るが離脱はできない。								
ソードマジック	★	5	レガシー	武器	単体	魔術判定	精霊剣装備時	
効果: 精霊剣を使用して白兵攻撃を行う。その後、離脱を行う。封鎖されている場合は不可、エンゲージしていない場合は移動しない。クリティカルでダイスロールを増加。								
ポイズンイメージ	★	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: 強度のあるパステを与える時に使用し、その強度に+1。「分類:植物、アンデッド、機械」には効果なし。								
マインドブレイク	1	8	効果参照	10m	単体	自動成功	1回	1回
効果: 「分類:植物、アンデッド、機械」以外の対象が判定に失敗、または対決に敗北した時に使用し、対象に[スタン]付与。								
クリエイティブフィールド	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1回	1回
効果: [対象:単体]のイリュージョニストのメジャーアクションを[対象:場面(選択)]に変更する。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	効果参照	1回	1回
効果: 魔法攻撃と同時に使用し、[対象:単体]に変更してダメージに+[CL×10]する。								
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[感知]								
マジックフォージ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	1回	1回
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SL×2]D								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 対象:単体、分類:魔術のメジャースキルの対象をメインプロセス終了まで[SL×2]体に変更する。								

肩書: 独立機動部隊「スコール」副官
階級: 少佐
コールサイン: ファラスメーネ

元フリーの傭兵。16年前にスコールに所属。適当な言動でのらりくらりと生きている。日々その適当な言動は「敵を欺く為だ」と適当な事を言っている。だが仕事はきちんとこなし、隊を乱さぬようある程度の規律は正す。それはSASで生き残るために必要なことだからである。

諜報と工作に長け、正面からの戦闘ではなく根回しや奇襲等で成果を上げてきた。幅広いお友達(コネ)を使ってどこからともなく情報を得てくる。戦闘は苦手と公言し、誰に習ったわけでもない小手先の幻術魔法でとりあえずその場を凌いで後は味方に処理してもらおうとする。汚い裏工作までして副官に成り上がったのは自分ではなく部下を前線で戦わせて楽する為だと冗談交じりに語る。しかし結局隊長の命令で前線に向くことが多い辺り、その企みは上手くいっているとは言い難い。とはいえウォーロックの魔術知識を応用して幻術魔法を編み出すなど、それなりの実力は垣間見えるので本気で戦えばそこそこ強いかもしれない。そんな日が来るかどうかはさて置いて。

スコール所属が長いこともあり、古株の隊員とは仲が良い。隊長のヴィクトールに関しては仕事上の実力は信頼におけるし尊敬もしているが、

