

キャラクター名  プレイヤー名

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:	サモナー	性別	女
称号クラス				年齢	外見:20歳程度/精神:18歳程度
種族				境遇	記憶喪失
出自(効果)	事故			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	9	18	9	12	21	3
ボーナス	3	3	6	3	4	7	1
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正			1			2	
能力値	3	3	7	5	5	11	2

HP	61
MP	114
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	S1赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	S3ハット								
胸部	S1異界の霞鎧				1	3	5		
補助	異界の霧盾				1	3	3		
装身具	理知の宝玉								
能力値			3	0	7	0	11	12	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	5					
総計(左)			3	0	9	6	19	11	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 3 d
エネミー識別	5			5	+ 3 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
●アームズクリスタル	ハイMPポーション×5
魔烈のクリスタル	MPポーション×5
幻術士のクリスタル	万能薬×2
精神のクリスタル	●道具
敏捷のクリスタル	冒険者セット
魔術士のクリスタル	イリュージョンカード
●収納	耐毒符
ベルトポーチ	●その他
バックパック	使い魔
ポーションホルダー	
●ポーション	

現在重量: 14  
 最大重量: 18  
 所持金: 17870  
 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
リソナーネーション(フェイスナイトメア)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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。【幸運基本値】-3								
マジシャンズマイト	4	-	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。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 魔法攻撃と同時に使用。「対象:単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する								
フォースプリンガー	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 無属性魔法攻撃のダメージに+[SL×4]								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 使い魔を[SL]個取得する。								
マジックフォーゼ	3	2	DR直前	-	自身	-	シーン1回	
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SL×2]D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。								
イメージチェイン	1	3	メジャー	10m	単体	魔術	-	
効果: [2D+5]点の無属性魔法攻撃。1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。「分類:植物、アンデッド、機械」には無効。								
イリュージョンマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 「分類:魔術(幻)」のスキルの魔術判定を【精神】に変更する。								
クリエイティブフィールド	1	-	ムーブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 「タイミング:メジャー」「対象:単体」のイリュージョニストスキルを「対象:場面(選択)」に変更する。メインプロセス終了まで有効								
ボイドパワー	1	8	判定直前	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果: 魔術による攻撃の命中判定直前に使用。その攻撃では対象の【魔法防御力】を0としてHPダメージを算出する。								
プラクティスマインド	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 【精神】判定の達成値に+[SL+1]する。								
ディスターブイメージ	3	-	判定直前	10m	単体	自動	シナリオSL回	
効果: 対象が行う判定に-1Dする。「分類:植物、アンデッド、機械」には無効。								
デコイイメージ	1	6	効果参照	-	自身	自動	シーン1回	
効果: 回避判定と同時に使用。その回避判定に使用する能力値を【精神】に変更する。								
マインドブレイク	2	8	効果参照	10m	単体	自動	シナリオSL下位	
効果: 対象が判定に失敗、または対決に敗北した時に使用。対象にスタンを与える								

旅の途中で命を落としたナイトメアの少女に宿った服わぬ魂。どこの誰とも知れない、混ざり物の黒百合。それでも生きたいと思った彼女は、長い長い距離を歩き続けた末に行き倒れ、人買いに攫われ、人々の手を渡り歩いた末に『サスーリカ』と呼ばれる組織に拾われた。何処か影のある美貌以外、特に目を引くような物もなかった彼女は、『サスーリカ』でも持て余され、最終的には娘の遊び相手兼使用人として扱われることになった。それから数年の間は姉のような少女と、妹のような少女との平穏とはいいがたいが、それなりに楽しい日々が続いていた——姉のように慕っていた少女が、凶弾に倒れるまでは。

未だ喪に服しているかのように黒衣を纏い続ける彼女は、もう一人の大切な人を守るための力を付けた。眼前の敵を打ち倒すための力を。だがしかし……敵が眼前に居ないならば、誰からどうやって『彼女』を守れば良いのだ？

CL1: 《マジシャンズマイト》2・《リゼントメント》1・《ファミリア》1・《フォースプリンガー》1

