キャラクター名
ランファ

プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20
種族	アルカード			**境遇**	略奪
出自（効果）	取り替え子			**目標**	友情

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	9	9	37	31	39	9
ボーナス	4	3	3	12	10	13	3
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正				2		2	
能力値	4	3	3	17	13	16	4

HP	156
MP	279
フェイト	17

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	召喚具:カドケウス	至近		19				-1	
左手									
頭部	妖精王の冠S1(大和魚主のクリスタル)				1		10		1
胴部	封精長衣					5	2		
補助	誓いの指輪(司祭)					5			
装身具	UMDブレスリング								
能力値			3	0	3	0	16	16	9
スキル			1		1				
その他						4	4		20
総計(右)			4	19	5	14	32	15	30 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	13			13	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 2 d
エネミー識別	17		1	18	+ 2 d
アイテム鑑定	17		1	18	+ 2 d
魔術判定	17		2	19	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
ベルトポーチ	契約の宝石
異次元バッグ	月光の種
冒険者セット	プロフェットストラップ
ウェポンケース	ランチボックス
スタッフ	サボテンシャワルマ
ポーションホルダー	ハウピア
EXMPポーション	錬金竜
万能薬	
蘇生薬	
小道具入れ	
虹の輝き	

現在重量： -24		
最大重量： 12	所持金： 1395	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**
ナイトウォーカー	★		パッシブ		自身			
効果 :[暗闇]によるペナルティを受けない。明度のルールを採用している場合、明度2以下の影響を受けない。また[暗闇]の影響がある場所にいる間、攻撃のダメージに+1Dする。								
マジシャンズマイト	6	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ディバインコール	1	6	セットアップ		自身	自動	ﾗｳﾝﾄﾞ1回, ｼｰﾝ3L回	
効果： 「種別:召喚具」のアイテムひとつ装備。シーン終了時、そのアイテムは失われる。								
プログラムマジック	1	4	マイナー		自身	自動	UMD装備	
効果： 魔法攻撃のダメージ+【知力】。								
ハイサモナー	1	3	マイナー		自身	自動		
効果： メインプロセス中、サモナーのスキルに対するリアクション-1D。								
ウォータースピア	1	11	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： [2D+5]点(〈水〉属性)の魔法ダメージ。対象に1点でもダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
ライトシュート	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 魔術判定+1D、ダメージ[3D](〈光〉属性)の魔法攻撃。								
エンチャントウェポン:光	1	15	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 武器攻撃の命中判定+1D、〈光〉属性の魔法ダメージ化。								
コキュートス	1	17	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： [2D+20]点(〈水〉属性)の魔法ダメージ。対象に1点でもダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
セレスチャルスター	1	17	メジャー	20m	範囲(選)	魔術		
効果： [2D+20]点(〈光〉属性)の魔法ダメージ。対象に1点でもダメージを与えた場合、[ノックバック(2)]を与える。								
フロストプリズム	6	23	メジャー	30m	単体	魔術		
効果： [(SL+1)D+50]点(〈水/光〉属性)の魔法ダメージ。対象に1点でもダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
精霊乱舞	1	フェイト3点《フロストプリズム》			自身	自動		
効果 :「対象:場面(選)」「射程:視界」に変更し、ダメージ+「CL×5」。スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる」という効果を受けない。								
サモン:シームルグ	1	8	メジャー	20m	範囲(選)	魔術		
効果： 【HP】[2D+CL×2]点回復。								
リゼントメント	1		魔法攻撃		自身	自動	シナリオ1回	
効果： [対象:単体※]、ダメージ+[CL×10]。								
マジックフォージ	1	8	ダメージ直前		自身	自動	シーン1回	
効果： ダメージ+[(SL×2)D+【知力基本値】]。スキルやアイテムでダメージ軽減できず、ダメージを0に変更できない。								

アルカードの魔術師。所属していたギルドが壊滅した後、同族の気配を辿ってF&Cにやってきた。取り替え子として育てられ、人の目を気にしながら生きてきたため、悪意や敵意に敏感。

ギルド壊滅時に共に生き残った錬金竜とは言葉は通じないが非常に仲良し。

元所属ギルド
訳ありばかりが集まってできた寄せ集めギルド。各々の経験から、お互いに相手の事は詮索せず、仲間として助け合うといった集団だった。騒々しい環境が嫌いなランファだったが、ここの空気は嫌いではなく、ギルド壊滅後、自分は皆のことが本当に好きだったのだと思い知ることになった。

キャラクター名
ランファ

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
サモン:アラクネ	5	9	ダメージ直後	20m	範囲(選)	自動	防御中1回	
効果： ダメージ-[SLD]。								
ファミリアメモリー	1		戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 【HP】[SL×10]点で戦闘不能回復。								
マジックアップデート	3	3	効果参照		自身	自動	UMD装備	
効果 :効果をダイスで求める「分類:魔術」のスキル、パワーと同時に使用。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減の効果+「SL×3」。								
チャージマジック	1		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果： リゼントメントの使用回数回復。								
マジックデバイス	1		アイテム		自身			
効果： 「種別:UMD」のアイテムSL個取得。								
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定+1D。								
ライトキャスター	3		パッシブ		自身			
効果： 〈光〉属性の魔法ダメージ+[SL×3]。								
ウォーターマスター	6		パッシブ		自身			
効果： 〈水〉属性の魔法攻撃のダメージ+[SL×4]。								
マインドセキュリティ	1		パッシブ		自身		UMD装備	
効果： 【知力】と【精神】+1。								
グレートサモナー	1		パッシブ		自身			
効果： 効果をダイスで求める魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うサモナーのスキルの効果+1D。								
マスターマジック	6		パッシブ		自身			
効果： 魔法攻撃のダメージ+[SL×5]。								
ミッドナイトサン	6		パッシブ		自身			
効果： 〈光〉、〈闇〉属性の魔法攻撃のダメージ+[SL×5]。								
マナスタッフ	3		パッシブ		自身		打撃、両装備	
効果： 効果をダイスで求める「分類:魔術」の魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減の効果+「SL×2」。								
神域の魔術	1		パッシブ		自身			
効果 :マジックフォージの効果をダメージ+[(SL×2)D+【知力基本値】]。スキルやアイテムでダメージ軽減できず、ダメージを0に変更できない。に変更(反映済み)。								
エフィシエント	3		パッシブ		自身			
効果： 魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う魔術の効果+「SL×2」。								
エディケイテッド	1		パッシブ		自身			
効果： 【知力】【精神】+1。								
マジックハンド	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定+1D。								
インサイト	1		パッシブ		自身			
効果： 嘘を見抜く【精神】判定+1D。								
ベアアップ	1		パッシブ		自身			
効果： スキルに対するリアクションの【精神】判定+1D。								
フェイス:アーケンラーヴ	1		パッシブ		自身			
効果： あらゆる命中判定達成値+1。								
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果： 奇襲を受けた時のリアクション判定-1D無効。								
スティグマ	1	フェイト1点	判定後		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 判定達成値+1D。								

キャラクター名
ランファ

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
トレーニング:精神	1		パッシブ		自身			
効果： 精神基本値+3。								
トレーニング:知力	1		パッシブ		自身			
効果： 知力基本値+3。								
トレーニング:感知	1		パッシブ		自身			
効果： 感知基本値+3。								
トレーニング:筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値+3。								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果： 【最大MP】+CL。								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 装備重量制限+5。								
ホロコースト	1	8	ムーブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃を「対象:十字（選）」「射程:4sq」に変更。この効果はメインプロセスの終了まで持続する。								
アイテムマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果： アイテムの効果使用時の【HP】【MP】消費-2(最低1)(反映済み)。								
マジックスピナーⅠ	1	フェイト1点	イニシアチブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果： マジックフォージの使用回数1回回復。								
マジックスピナーⅡ	1	フェイト1点	フリー			自動		
効果： メインプロセス中魔法攻撃へのリアクション-1D。								
マジックスピナーⅢ	1		パッシブ		自身			
効果： フェイトを使用して魔法攻撃のダメージダイスを増やす時、消費したフェイト1点ごとにダメージ+2D。								
アニマルエンパシー	1		パッシブ		自身			
効果： 動物、魔獣のエネミーと意志疎通できる。								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン1回	
効果： 「分類:動物、魔獣、霊獣」に有効。対象の精神と対決を行い、勝利した場合、対象を行動済みにする。								
フェザー	1	6	落下ダメージ直前		自身	魔術	シーン1回	
効果： ダメージを0に変更。								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ		自身	魔術		
効果： 難易度10の魔術判定を行う。成功した場合、持続している「分類:魔術」のスキルひとつの効果を解除する。								
スーパーセンス	1		パッシブ		自身			
効果： 警戒行動、聞き耳判定達成値+1。								
トレーニング:幸運	1		パッシブ		自身			
効果： 幸運基本値+3。								
アースノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果： 使用条件:アーシアンのスキル取得可能。								
ホースマンシップ	1		パッシブ		自身		騎乗	
効果： 回避判定達成値+1。								
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動	シーン1回	
効果： ポーション使用。								
効果：								
効果：								