キャラクター名
ソレアカン・モヤスマン

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**	26
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	不明
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	秘密結社			**目標**	運命:勝利

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	11	32	44	10	40	10
ボーナス	4	3	10	14	3	13	3
クラス修正	0	0	1	3	0	3	1
他修正							
能力値	4	3	11	17	3	16	4

HP	168
MP	300
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	ヘキサロッド	至近	-1	14	0	0	0	-2	0
左手	ミスティックシールド	-	0	0	0	3	3	-2	0
頭部	ミスティックサークレット		0	0	0	2	1	0	0
胴部	ミスティックガーブ		0	0	0	6	3	0	0
補助	調整の手袋		0	0	0	1	1	0	0
装身具	アーケイングリモア		0	0	0	0	0	0	0
能力値			3	0	11	0	16	14	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	14	11	12	24	10	9 m
総計(左)			3	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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	+ 8 d
呪歌判定	16			16	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーションx10	ドロップポーチ
バックパック	対毒符x3
冒険者セット	兄者0.6点セット
ベルトポーチ	モヤスマン忍術書
ポーションホルダー	プロフェットストラップ
ハイHPポーションx2	剥ぎ取りナイフ(採取のクリスタル)
万能薬x2	毒消し
ランチボックス	
やさいx5	
虹の輝き	
契約の宝石:火	

現在重量： 28		
最大重量： 35	所持金： 97760	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	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 作成時に知力基本値+3								
ファイアロード	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 火属性の魔法攻撃ダメージ+[SLx4]								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： ダメージ+(SLx2)D								
エンハンススペル	5	4	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： ダメージ+[SLx4]								
デスブロウ	3	5	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： クリティカル時攻撃ダメージ+[SLx10]								
マーダースキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： クリティカル時ダメージ+[(SL+1)D]								
ハンドシンボル:烈	1	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果： 魔術判定+1D6								
ダイアナザーデイ	1	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： HP[CLx10]点回復してバッドステータスをすべて回復								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 攻撃の命中判定直前に使用。リアクションを行えなくする。								
マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージ+[(SL)D6]								
マジックブラスト	3	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果： 魔法攻撃の「対象:単体」を「対象:範囲(SLx2)」に変更する								
ファイアボルト	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象にダメージ[2d+10(火)]の魔法攻撃を行う								
アースバレット	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象にダメージ[2d+5(地)]の魔法攻撃を行う								
マスターマジック	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージ+[SLx5}								
デュアルエフェクト	3	10	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： 命中判定後すべての振り直しが終わった後に使用、1個の目を6に変更								

誓約
モヤスマン忍術書
種別：道具　レベル：1　重量：1　価格：購入不可　鑑定値：-
効果
①戦闘不能時に使用。視界単体の対象の戦闘不能を回復し、HPを使用者の(CL)D6点回復する。
②命中判定、リアクション判定直前に使用。視界単体の対象の判定ダイス+5D6。
束縛
①・②いずれかの効果適用後、使用者の最大HP、現在HP、最大MP、現在MPが2分の1(切り捨て)となる。シナリオ中持続。
この効果はほかのいずれの効果でも無効化できない。この束縛の効果は重複する。

東方から渡ってきたニンジャの末裔、モヤスマン一族のひとり。一族には6の目が出ない呪いがかけられている(らしい)。
犬が大の苦手。

モヤスマン一族
・マジヤバイ・モヤスマン
ソレアカンの兄。ニンジャの里襲撃事件の前に肺を患い抵抗判定に失敗して死んだはずだが、シヴァ博士のIC(いかれた知能)チップにより4回も復活したし、エンハンススペルのSL上限が10LVになってしまった。

・エモイワ・モヤスマン
リベンジを極めたニンジャ。ICチップにより復活した。

・パネェ・モヤスマン

キャラクター名
ソレアカン・モヤスマン

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
マジックエッジ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	マジックフォージの効果+[(SLx3)D]							
インフェルノ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	対象にダメージ[2d+30(火)]の魔法攻撃を行う							
クエイク	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	対象にダメージ[2d+20(地)]の魔法攻撃を行う。1点でもダメージを与えた場合スリップを与える。							
イモビルマジック	5	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動	-	
効果：	魔法攻撃のダメージ+[SLx10] 強制待機 DR行うorラウンド中継続							
フレイムクラック	1	16	メジャー	30m	単体	魔術	-	
効果：	対象にダメージ[(SL+1)D+50(地/火)]の魔法攻撃を行う。1点以上ダメージで[スリップ]を与える。							
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	魔法攻撃時に使用。「対象:単体※」に変更し、ダメージ+[CLx10]する。							
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を1増やす							
マジックハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定+1D6							
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定+1D6							
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	判定+1D6							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果：	未行動のキャラクターに行動させる							
スーパーヒーロー	1	-	判定直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ダンシングヒーローを使用した判定を振り直す							
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定+1D6							
【P】異才:ソーサラー(ダブルキャスト)	3	15	メジャー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：	メジャーの魔術を2つ使用する							
【P】精霊の声	2	10	効果参照	-	自身	自動	シーン	
効果：	魔法攻撃の命中判定で振ったダイスのうち任意の数のダイスを振り直す							
マジックマキシマイズ	3	6	効果参照	20m	単体	自動	-	
効果：	「クリティカル:ダイスロール増加」の魔術判定でクリティカルをしたら効果+[(SLx2)D]する							
【P】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「[(SLx2)D]+【知力基本値】」する							
【P】異才:ソーサラー(フォージチャージ)	1	10	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	シーン中使用したマジックフォージの使用回数を1増やす							
カウンタースペル	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	「分類:魔術」打ち消し							
リクルート	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	「分類:魔術」のスキルコスト-2							
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【感知】判定で行う情報収集判定に1D							
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	知力基本値+3							

キャラクター名
ソレアカン・モヤスマン

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:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 敏捷基本値+3								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大MP】+CL								
フェイス:タケフツ(グランアイン)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃ダメージ+2								
スペシャリストⅠ:火	1	フェイト1点	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果： 魔術のダメージ+1D シーン持続								
スペシャリストⅡ	1	フェイト1点	スペシャリストⅡ	-	自身	自動	-	
効果： スペシャリストⅠの効果を「命中判定+1D 魔術のダメージ+1D」に変更								
スペシャリストⅢ	1	フェイト1点	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 火属性魔法の分類:魔術を対象:場面(選択)、射程:シーンに変更								
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(選択)」「射程:4Sq」に変更								
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： 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する								
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として行う【精神】判定+1D								
ファーマー	1	-	シーン終了時	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 野菜を1D6個獲得								
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	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のコスト-2								
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の魔術判定成功で自分が受けている持続している「分類:魔術」のスキルひとつの効果解除								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】x2]になる								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果： 装備を交換する								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 器用基本値+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:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 精神基本値+3								
トレーニング:幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 幸運基本値+3								
効果：								
効果：								