キャラクター名
VOX　ヤシロ

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	25
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	500
種族	エルダナーン			**境遇**	人体実験
出自（効果）	魔術師			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	31	9	9	38	10	42	9
ボーナス	10	3	3	12	3	14	3
クラス修正	1	0	0	3	2	2	0
他修正						3	
能力値	11	3	3	15	5	19	3

HP	207
MP	265
フェイト	22

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									
頭部	ヴァルキリーヘルム				-4	8	2		0
胴部	レヴィアタンの鱗				-1	23			-1
補助	魔性の指輪					3	1		
装身具	真理の書								
能力値			3	0	3	0	19	8	16
スキル									
その他									
総計(右)			2	14	-2	34	22	6	15 m
総計(左)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	15			15	+ 2 d
アイテム鑑定	15			15	+ 2 d
魔術判定	15			15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
グレートMPポーション×4	
異次元バッグ	
ハイMPポーション×10	
ハイMPポーション×15	
ハイMPポーション×5	
万能薬×3	

現在重量：	38		
最大重量：	50	所持金： 873,350	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
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時に精神基本値+3								
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。								
	1							
効果：								
シャインブレイバー	5	—	セットアッププロセス	—	自身	自動成功	—	
効果： フェイト１点消費。ダメージに+「SL×5」する。								
	1							
効果：								
ファランクスクラッシュ	1	3	ムーブアクション	—	自身	自動成功	—	
効果： 「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の重量が15以上のとき有効。攻撃のダメージに+（取得した能力値）する。								
チートマジック	3	8	ムーブアクション	—	自身	自動成功	シーン1回	
効果：メジャーアクションの「分類：魔術」の射程内から【SL+1】個以下のエンゲージを選択する。選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。効果はメインプロセスまで持続する。								
	1							
効果：								
ウィルパワー	1	6	マイナーアクション	—	自身	自動成功	—	
効果： 魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに「+精神」する								
精霊王招来（パワー）	1	—	マイナーアクション	—	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃にのダメージに+「最大HP」する。また対象を単体に変更する。効果はメインプロセスまで持続する。								
	1							
効果：								
エンチャントウェポン（光）	1	10	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	—	
効果： 武器攻撃の命中判定に+1Dし、ダメージを光属性に変更する。シーン終了まで持続。								
ウォータースピア	1	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果： 魔法攻撃を行う。「2D+5」水属性の魔法ダメージとなる。１点でもダメージを与えたら「放心」を与える。								
コキュートス	1	12	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	—	
効果： 魔法攻撃を行う。「2D+20」の水属性ダメージを与える。１点でもダメージを与えたら放心を付与する。								
セレスチャルスター	1	12	メジャーアクション	20m	範囲（選択）	魔術判定	—	
効果： ＜エンチャントウェポン光＞1で取得可能。２D+20（光）の魔法ダメージを与える。１点でも入ればノックバック２を与える。								

旅をしていたら突然拉致されて気づいたら笹木咲による実験の直前だった。実験中に気を失い目が覚めたら知らない体になっていた。元の体に戻るために錬金術師笹木咲を探すために冒険者協会に入った。

キャラクター名

VOX　ヤシロ

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
フロストプリズム	4	18	メジャーアクション	30m	単体	魔術判定	—	
効果：（SL+1）D+50の水と光の魔法ダメージを与える。１点でも入れば「放心」を与える。								
ダブルキャスト	1	15	メジャーアクション	—	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：タイミング：メジャーアクションの分類：魔術を二つを使用する。同じ魔術を２回使用してもいい。								
	1							
効果：								
エルダーマジック	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：魔術判定に+1Dする。								
マーダースキル	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージロールのダイス追加に加えて、+「（SL)+1D」する。								
ウォーターマスター	5	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：水属性の攻撃ダメージににSL×4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。								
マインドアデプト	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：精神に+2する。								
ファランクススタイル	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択する。装備できる防具の重量制限を選択した能力基本値に変更する。防具を「クラス制限」を無視できる。								
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に+「SL×5」する。								
ミッドナイトサン	5	—	パッシブ。	—	自身	—	—	
効果：光か闇属性の魔法ダメージに「SL×5」する								
アレンジ	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：取得した際「SL上限3、5」のスキルからひとつ選択する。選択したスキルの上限に+１する								
エレメンタルマスター	1	—	パッシブ。	—	自身	—	—	
効果：メイジ、上級、運命クラスの魔術判定に+1D								
モータルマジック	4	—	パッシブ。	—	自身	—	—	
効果：魔法攻撃でクリティカルしたらダメージに「SL×10」する								
精霊の怒り（パワー）	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果 :無属性以外の魔法ダメージを与えるときに有効。命中判定でクリティカルした場合、対処の「物理防御」、「魔法防御力」を0とする。このダメージはスキル、アイテム、によって軽減できない。								
忠誠の誓い	1		パッシブ					
効果 :選択した「種別」の武器を装備しているときに有効。クリティカルしたらダメージに+3Dする。選択した「種別」以外を装備していたら命中判定-1Dする								
	1							
効果：								
精霊の声	1	10	判定の直後	—	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：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なおす								
	1							
効果：								
ソウルコンバート	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	—	
効果：「効果」に「フェイトをｎ点消費」とあるスキルと同時に使用する。フェイト１点につきＭＰを１０点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。消費するフェイトをすべてＭＰで消費すること。								
リゼントメント	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	メイジシナリオ1回	
効果：魔法攻撃と同時に使用する。魔法攻撃を「対象：単体」に変更しダメージに+「CL×10」する。								
カウンタースペル	1	—	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が「分類：魔術」のスキルを宣言したときに使用する。そのスキルは効果を発揮せず持続もせず即座に終了となる。コストは払う。								

キャラクター名
VOX　ヤシロ

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
精霊乱舞（パワー）	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	—	
効果 :フロストプリズムと同時に使用する。フェイト3点消費。そのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：視界」にし、ダメージに+「CL×5」する。								
	1							
効果：								
チャージマジック	1	—	ｸﾘｼﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	—	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：既に使用した「リゼントメント」の使用回数を１増やす。								
	1							
効果：								
マジックノウリッジ	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：魔術に関する事柄についての判定に+1Dする。								
イクイップリミット	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：アイテムの重量制限に+5する。								
エンラージリミット	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：重量制限が「筋力基本値×2」になる。								
バイタリティ	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：最大HPに+CLする。								
トレーニング	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：精神の基本能力値の+3								
トレーニング	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：筋力の基本能力値の+3								
トレーニング	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：感知の基本能力値の+3								
トレーニング	1	—	パッシブ。	—	自身	—	—	
効果：知力の基本能力値の+3								
マシンリム	1	—	パッシブ。	—	自身	—	—	
効果：筋力基本値、器用基本値、敏捷基本値に+1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】判定に+1Dする。								
ブラフ	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：はったりを言ったり、嘘をつい騙すなどの【精神】判定に+1D。								
アスレチック	1	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D。								
フックダウン	1	3	ｸﾘｼﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	—	自身	自動成功	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。								
スペシャリストⅠ:水	1	—	戦闘前	—	自身	自動成功	メイジ	
効果：フェイト１点消費。選択した属性の魔法ダメージに+1D.シーン終了まで持続。								
スペシャリストⅡ	1	—	ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄⅠ	—	自身	自動成功	メイジ	
効果：フェイト１点消費。「スペシャリストⅠ」の効果に魔法攻撃の命中判定に+1Dを追加する。								
スペシャリストⅢ	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回 ﾒｲｼﾞ	
効果：フェイト１点消費。選択した属性のスキルを「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する。								
スティグマ	1	—	効果参照	—	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：判定を行った後で使用する。フェイト１点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
効果：								