キャラクター名
セーマ・リットスカイ

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**	14
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女の子
称号クラス				**年齢**	見た目10歳
種族	フェイ:ナイトメア			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	出自不明			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	25	28	13	32	6
ボーナス	2	2	8	9	4	10	2
クラス修正	0	1	0	3	2	2	0
他修正	2			1			
能力値	4	3	8	13	6	12	2

HP	133
MP	174
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	ホーリークロス	至近	-1	9	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部									
補助									
装身具	タリスマン								
能力値			3	0	8	0	12	14	9
スキル						+3			
その他									
総計(右)			2	9	8	5	12	14	9
総計(左)			3	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ d
呪歌判定	12			12	+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
小道具入れ	
異次元バック	
野菜	

現在重量： 10		
最大重量： 27	所持金： 2570	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
フェイ:ナイトメア	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	１ダメージでも与えた場合、放心もついでに与える							
マジシャンズマイト	1	-	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。							
エアリアルスラッシュ	1		パッシブ/メイキング		自身			
効果：								
マーダースキル	1							
効果：								
コンセントレイション	1							
効果：								
リゼントメント	1							
効果：								
ミラーアタック	1							
効果：								
ホーミングヒット	1							
効果：								
ジェノサイドスキル	1							
効果：								
アニスゼティク	1							
効果：								
ディストラント	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
トレーニング:知力	1				自身			
効果：	知力の基本能力値を+3する。							
トレーニング:精神	1				自身			
効果：	精神の基本能力値を+3する							

\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\持ってる魔道遺具\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

++++++++++++++家に置いてきた魔道遺具+++++++++++++++++

ｖｖｖｖｖｖｖｖｖｖｖとりあえず持っとく魔道遺具ｖｖｖｖｖｖｖｖｖｖｖ

**********消費した魔道遺具**********

//////////拾った魔道遺具//////////////

繋がる双葉のクローバー
「自然は全てを知っている。これまでも、これからも。」
重量:1 レベル:5
3600G
パッシブ。知力に+1。情報収集に用いる知力判定に+1D。
効果。シナリオ1回。フェイトを1点消費。隣接するエリアを1つ公開する。
カース。火属性ダメージを一度に50点以上受けると燃えてしまう。

キャラクター名
セーマ・リットスカイ

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:敏捷	1				自身			
効果： 敏捷の基本能力値を+3する								
インテンション	1				自身			
効果： [最大MP+CLする]								
イクイップリミット	1				自身			
効果： 重量制限+5								
シックスセンス	1				自身			
効果： 奇襲攻撃回避のペナルティーを受けない								
エンラージリミット	1				自身			
効果： 携帯品の重量制限が[筋力基本値×２]になる								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ		自身	魔術判定		
効果： 難易度10の魔術判定を行う。成功したら持続している分類：魔術のスキルを一つ解除する。								
ベアアップ	1				自身			
効果： スキルに対するリアクションの精神判定に+1ｄ								
アナライズエリア	1	6	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ		自身	魔術判定		
効果： 警戒行動の判定を知力で代用判定する。								
ストレンジャー	1				自身			
効果： 精神基本値、感知基本値に+3。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								