

キャラクター名 プレイヤー名

ミュー

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	ルイネーター	性別	♀
称号クラス				年齢	生まれたて
種族	フェイ：ナイトメア			境遇	正体
出自(効果)	邪妖精			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	7	23	20	21	6
ボーナス	2	2	2	7	6	7	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	2	9	7	9	2

HP	59
MP	102
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			3	0	2	0	9	9	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	0	2	0	9	9	7
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	0					
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
MPポーション*15	

現在重量： 10

最大重量： 19

所持金： 8190

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	★	-	パッシブ/タイミング	-	自身	-	-	
効果： 攻撃の対象に1点でもダメージを与えたら[放心]を与える。								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1D								
マジックブラスト	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果： 「タイミング：メジャー」「対象：単体」の「分類：魔術」を「対象：範囲[4(SL*2)体]」に変更する。メインプロセス持続								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 魔術判定に+1D [2D+5]の《風》属性魔法攻撃								
エアリアルセイバー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《風》属性魔法ダメージに+[SL*4]								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]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に+「(SL)D」する。								
	◇							
効果：								
エンブレイド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
ナイトロード	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：【暗闇】(明度1~3)の効果を受ける場所にいる時に使用可能。EP1消費。暗闇の効果を受けず、全DRに+1D。暗闇の効果場所から離れるかシーン終了時まで持続。								
バッドフォーチュン	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	-	
効果：対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常どおり、ダイスの目を合計して算出する。								
ブレイカーブランド(魔)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+3D。ただし《エンブレイド》で取得するEPが14点になる。								
ミアズマインド	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	-	
効果：攻撃の命中の直前に使用。EP3点消費。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
	◇							
効果：								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：攻撃のDRの直前に使用。対象が行う攻撃で1点でもダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。この衰弱はこのスキルの対象が与えることに注意。								

風の旅団で生まれた邪妖精、悪夢を撒き散らすという本能に従うつもりがギルドマスターのルームスの部屋で生まれたため抑えられ、教育を受けていた。教育のおかげで大人しくかつ旅団員になつてはいるが、ある程度の発散をしないと徐々に悪気がたまっていき本能の塊となるため、みんなの冒険に付き合うことになる。

具体的にはEP尽きない限り大丈夫。

