

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	19
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	フェイ：ナイトメア			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	6	10	29	34	34	6
ボーナス	4	2	3	9	11	11	2
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正							
能力値	4	2	3	12	12	14	3

HP	113
MP	236
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	神棍メイズロック	至近	-1	24				-1	
左手	ミスティックシールド					3	3	-2	
頭部	神獣環				0	5	4		-1
胴部	ミスティックガープ				0	6	3		0
補助	クラダーリング				0	19	19		-2
装身具	ミスティックコイン								
能力値			2	0	3	0	14	15	9
スキル	イミュンウェイト								3
その他	サクセション					1			
総計(右)			1	24					
総計(左)			2	0	3	34	43	12	9
総計(両)									m
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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
異次元バック	動物王の骨
ランチボックス	凶解ソーサラーの秘術
小道具入れ	心身の章
冒険者セット	
L 野営道具	究極の料理
L ロープ	
L ランタン	
L 火打ち石	【乗り物】
ドレス	○錬金竜
ドレスブック	究極の料理

現在重量： 35  
 最大重量： 41  
 所持金： 214390  
 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	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果： 自身の攻撃で1点以上ダメージを与えた場合、[放心]を付与する。								
コンセントレイション	★	-	PV	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1d。								
エフィシエント	3	-	PV	-	自身	-	-	
効果： ダイスで効果を求める魔法攻撃、HP/MP回復、ダメージ増加/軽減を行う魔術の効果に+[SL*2]する。								
フォースプリンガー	5	-	PV	-	自身	-	-	
効果： 無魔法ダメージ+[SL*4]。								
アンプリフィケーション	5	-	PV	-	自身	-	-	
効果： 魔法ダメージ+[SL*4]。								
	1							
効果：								
プロモーション	1	9	Set	20m	単体	自動	シーン1回	
効果： 選択したスキルのSLに+1する。シーン終了まで。シーン1回。								
マインドマスター	★	-	Set	-	自身	自動	1回、1回	
効果： 『コーデックス』とセットアップのスキルを1つ使用する。シーン1回								
コーデックス	★	-	Set	-	自身	自動	-	
効果： 《コーデックス》を取得する。								
メンターアーツ	5	-	『コーデックス』	-	自身	自動	-	
効果： 『コーデックス』で選択したクラスの、ダイスで効果を求める魔法攻撃、HP/MP回復、ダメージ増加/軽減を行うスキルの効果に+[SL*2]する。								
メンターワイズ	2	-	『コーデックス』	-	自身	自動	-	
効果： 『コーデックス』で選択したクラスのスキルの射程に+[SL*5]する。								
ダブルジャンル	★	-	Item	-	自身	自動	-	
効果： 《コーデックス》の効果で選択するクラスを2つに変更する。								
	1							
効果：								
ファストドロウ	3	6	Mov	-	自身	自動	シーン1回	
効果： メジャーアクション単体の魔術の対象を、[SL+1]体に変更する。メインプロセス終了まで。シーン1回。								
クラッシュバリア	1	12	Min	-	自身	自動	シーンSL回	
効果： 魔防攻撃ダメージは対象の物防/魔防を0として計算する。メインプロセス終了まで。シーン1回。								

【能力値】  
 基本値修正 筋 器 敏 知 感 精 幸  
 トレーニング 3 0 3 3 3 3 0

【Lv1取得スキル】  
 コンセントレイション  
 リゼントメント  
 マジックフォージ1  
 エフィシエント 2

【基礎命中、ダメージ】  
 「魔術判定」 『コンセントレイション(+1d)』 《リンク効果：ミスティック(+1d)》 《クラダーリング(+2)》 《動物王の骨(+1)》 《心身の章(+1)》  
 (2+1+1)d+12+2+1+1 = (4)d+16>=0

キャラクター名 \_\_\_\_\_

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

所持品

妖精女王のドレス			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファインアート	1	20	Min	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果:自身の魔術に対するリアクション判定は必ず失敗となり、リアクションのスキルやアイテムも使用できない。メインプロセス終了まで。シナリオ1回。								
ビーストベイン	1	4	Maj	20m	単体	魔術	-	
効果: 魔法攻撃。無魔法ダメージ、「動物、魔獣、霊獣」の魔防を0としてダメージ算出する。								
バリエーションマジック	1	12	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: ダイスで効果を求める魔法攻撃、HP/MP回復、ダメージ増加/軽減を行う魔術と同時に使用。その効果に+5dする。シナリオ1回。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 魔法攻撃と同時に使用。対象を単体に変更、ダメージに+[CL*10]する。シナリオ1回。								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 魔法ダメージに+[SL*2]dする。シナリオ1回。								
ブーストフォース	4	-	『マジックフォージ』	-	自身	自動	-	
効果: [SL*20]点以下のMPを消費し、消費したMP1点につき効果に+2する。								
アレンジ	1	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 選択したスキルのSL上限に+1。(→ブーストフォース)								
フォージチャージ	★	10	Cle	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 使用済みの『マジックフォージ』の回数に+1する。シナリオ1回。								
	1							
効果:								
ニゲイト	★	-	判定直後	30m	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 対象がクリティカルした直後に使用。そのクリティカルを打ち消す。								
	1							
効果:								
サモン・アラクネ	5	9	DR直後	20m	自身	自動	防御中1回	
効果: 対象が受けるダメージを-[SLd]点軽減する。								
サモン・シームルグ	★	8	Maj	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果: 対象のHPを[2d+CL*2]点回復する。								
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: 自身の戦闘不能を回復し、HPを[SL*10]点にする。使用后、行動済みにならない。シナリオ1回。								
	1							
効果:								
ファストイート	★	2	Set	-	自身	自動	-	
効果: 料理、食料を1個使用する。								
ワンプレート2	2	5	Mov	-	自身	自動	-	
効果: 1回のアクションで料理を[SL+1]個使用可能となる。メインプロセス終了まで。								
ダムウェイター1	1	5	Maj	20m	[SL+1]体	器用	-	
効果: 料理を対象に使用する。自身を対象に選択出来ない。								
リカバリーフード	★	10	Maj	20m	単体	器用	-	
効果: 対象の戦闘不能を回復し、HPを1点にする。対象は行動済みとなる。								
	1							
効果:								
マジックスピナーI	★	Fate1	Ini	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 使用済みの『マジックフォージ』の使用回数に+1する。シナリオ1回。								
マジックスピナーII	★	Fate1	Free	-	自身	自動	-	
効果: 魔術攻撃に対するリアクション判定に-1dする。メインプロセス終了まで。								

