キャラクター名
3連ブロウアップ

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**	25
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**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	9	8	7	36	9	37	26
ボーナス	3	2	2	12	3	12	8
クラス修正	0	1	0	4	1	0	2
他修正							
能力値	3	3	2	16	4	12	10

HP	157
MP	263
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	魔杖ジルドレイ								
左手									
頭部	妖精王の冠[S1]								
胴部	妖精女王のドレス								
補助	冒険王のキセル								
装身具	アトムリング								
能力値			3	0	2	0	12	6	8
スキル	エレメンタルボディ					5			
その他									
総計(右)			3	0	2	5	12	6	8 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	0					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	16			16	+ 2 d
アイテム鑑定	16			16	+ 2 d
魔術判定	16			16	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 9	所持金： 500	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
エレメンタルボディ	★	-	パッシブ／メイキング	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に+5、【筋力基本値】に-2								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
マーダースキル	5	-	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、クリティカルによるダメージロールへのダイス増加に加えて、さらにダメージに+[(SL+1)d]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								
ファイアロード	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ＜火＞属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL*4]する								
マスターマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL*5]する								
マジックエッジ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《マジックフォージ》の効果に+[(SL*3)D]する								
イフリート・シマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :＜火＞属性の魔法ダメージを与える攻撃で、1点でもHPダメージを与えた場合、その攻撃の対象が行う命中判定に-1dする。ラウンド終了まで持続								
マナロッド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定の達成値に+[SL+2]する								
マジックハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1Dする								
精霊の怒り	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魔法攻撃に有効。魔法攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。さらにこのダメージはスキル、アイテムによってダメージ軽減できない								
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「その攻撃のダメージに+[(SL*2)d+【知力基本値】]する。さらにこのダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更することもできない」に変更する								
精霊の友	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ＜無＞属性以外の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL*7]する								
スペシャルポーション	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： ポテンシャルポーションを取得する								
スピードエイド	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果 :「タイミング：メジャーアクション」のヒーラーのスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがセットアッププロセスで使用可能となる								

Lv1時点：マジシャンズマイト2・リゼントメント・ブロウアップ2
《カリキュレイト》で接近して《精霊王招来》の乗った《ブロウアップ》を3回撃ち、縛鎖・威圧・スリップ・放心・物防魔防-25を叩き込んで死ぬ
俺自身が爆弾となることだ
ギルサポで陣形を使わないと接近すらできないのと、攻撃手段が《ブロウアップ》しかないのが難点

やりたいこと：レベルをポテンシャルポーションで無理やり上げて傲慢のローブ装備→精霊王招来とが乗った状態でブロウアップ3回撃つ
ついでに《ミラーアタック》《デュアルエフェクト》あたりで無理やりクリティカルにして避けさせずダメージを最大限通す
できればチートマジックで爆発をバラ撒く　→　ムーブアクションが潰れる（傲慢のローブ装備にアクセサリーチェンジを使うため）ので無理かも
移動はホワイトホースの効果2でどうにかする（アクセサリーチェンジが外れるor陣形が通るならムーブが空くので心配いらなくなる）
継戦火力はフレイムクラックかなんか使う

差し替え候補：傲慢のローブをクリスタル化してバードへの転職と《アクセサリーチェンジ》を外し、《ファイアボルト》と《インフェルノ》を入れる
優先度は低いが《クエイク》《フレイムクラック》まで取得するのもアリ

キャラクター名

3連ブロウアップ

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
アロマフラッド	1	-	メジャー	シーン	場面（選択）	知力	シナリオ1回	
効果 :対象に「種別：ポーション」のアイテムを使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う（メインプロセス終了後に行動済みとなる）								
アクセサリーチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動		
効果 :「装備部位：補助防具」と「装備部位：装身具」の装備品を携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：補助防具」と「装備部位：装身具」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい								
精霊王招来	1	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :ダメージ増加を行う。魔法攻撃のダメージに+【最大HP】する。また、その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更する。メインプロセス終了まで持続								
ブロウアップ（炎）	3	-	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術	シナリオSL回	
効果 :取得時に属性からひとつ選択せよ。対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2d+自身の現在の【HP】]の選択した属性の魔法ダメージとなる。【HP】はダメージロールステップ時のものを使用する。また、メインプロセス終了後に自身の【HP】は0となり、戦闘不能となる								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	メイジ、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								
デュアルエフェクト	3	10	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果 :魔法攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる								
魔術の王	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果 :魔法攻撃によるダメージロールと同時に使用する。そのダメージロールでフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、ダメージロールにさらに+4dする。つまり使用したフェイト1点につき、ダメージロールが+5dされるようになる								
ジェノサイダースキル	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果 :攻撃の命中判定がクリティカルした時に使用する。その攻撃の対象がバッドステータスを受けた場合、そのバッドステータスはスキルで回復できない。この効果はシーン終了まで持続する								
ホーミングヒット	1	-	判定の直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「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								
ミラーアタック	1	-	判定の直後	-	自身	自動		
効果 :攻撃の命中判定の直後に使用する。フェイトを3点消費。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルになる								
ウィークネス	5	10	DR直前	-	自身	自動		
効果 :魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。その魔法攻撃で1点でもダメージを与えた場合、その攻撃の対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-[SL*5]（最低0）する。ラウンド終了まで持続								
アニスゼティク	1	6	DR直前	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果 :攻撃のダメージロール直前に使用する。対象が行うその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象が与えることに注意								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 魔法攻撃のダメージロール直前に使用する。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。シーン1回								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								