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**	27
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	31	8	7	12	9	39	32
ボーナス	10	2	2	4	3	13	10
クラス修正	0	1	0	4	1	0	2
他修正							
能力値	10	3	2	8	4	13	12

HP	191
MP	310
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	蚩尤の兜[S1]								
胴部	妖精女王のドレス								
補助	カマソッソのマント								
装身具	アトムリング								
能力値			3	0	2	0	13	6	15
スキル	エレメンタルボディ					5			
その他									
総計(右)			3	0	2	5	13	6	15 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	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 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：	31
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	3	-	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							
パシスタンス	3	10	セットアップ	-	自身	自動	シナリオ3回	
効果	:【HP】が【最大HP】と同じ値の時に使用可能。【最大HP】と【HP】を+[SL*10]点する。この効果はシーン終了まで持続し、効果の終了時に【HP】が【最大HP】以上の場合、【HP】は【最大HP】と同じ値となる							
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せよ。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。《イクイップリミット》など装備品の重量制限に修正を与えるスキルは、選択した能力基本値に修正を与えるようになる。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる							
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）							

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

メモ：どっかに《フレイムクラック》をねじ込むか、前提となるスキルを取り払って火力に繋がるスキルを入れる
装備の詳細を書く・効果と重量をまとめる　筋力を必要ない分は下げる

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
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								
フレイムクラック	1	18	メジャーアクション	30m	単体	魔術		
効果：対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[(SL+1)D+50]の<地／火>属性魔法ダメージとなる。また、その攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、スリップを与える								
カウンタースペル	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象が「分類：魔術」のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する								
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								
ニゲイト	1	-	判定の直後	30m	単体	自動	シーン1回	
効果：対象が判定でクリティカルした直後に使用する。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こと								
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：								