

キャラクター名

プレイヤー名

【稲荷寿司】のカナメ

メインクラス	パラディン	Lv.1:	アコライト	レベル	15
サポートクラス	カンナギ	Lv.1:	サモナー	性別	男
称号クラス				年齢	11(自称数百歳)
種族	フェイ：ナイトメア			境遇	親友(エリンディル大陸東方境遇表)
出自(効果)	神官(エリンディル大陸東方出自表)			目標	友情(エリンディル大陸東方目的表)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	9	6	9	10	27	28	21	HP	116
ボーナス	3	2	3	3	9	9	7	MP	145
クラス修正	1	1	1	0	1	3	1	フェイト	6
他修正					1	5			
能力値	4	3	4	3	11	17	8		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	クラブS3	至近	-1	2	0	0	0	1	0
左手	ウッドシールドS3		0	0	0	3	0	1	0
頭部	ハットS3					1			
胴部	和装S3					2			
補助	稲妻のマント					3	1	2	2
装身具	豊穡の花冠								
能力値			3	0	4	0	17	15	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	4	9	18	19	11m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	11			11	+ 2 d	ポーションホルダー	
トラップ解除	3			3	+ 2 d	LMPポーション×5	和装S3
危険感知	11			11	+ 2 d		L採取のクリスタル
エネミー識別	3			3	+ 2 d	ランチボックス	L
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	L果実×5	L対抗：威圧のクリスタル
魔術判定	3			3	+ 2 d		
呪歌判定	17			17	+ 3 d	釣り竿	頭
錬金術判定	3			3	+ d		L採取のクリスタル

現在重量：	2			
最大重量：	19	所持金：	340263	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	-	-	-	-	
効果：攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に「放心」を与える。								
テレポート	2	10	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術判定	シーン1回	
効果：あなたと対象を記憶した場所(マークポイント)に転送する。対象はこのスキルの効果を拒否できる。マークポイントの上限はSL個で、新たに記憶する時に入れ替えが可能。マークポイントの記憶にはメジャーアクションを使用し、視界内の場所を指定する。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	アコライト, カナメ	
効果：対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
	1							
効果：								
カトブレパスアイ	★	4	セットアップ	視界	単体	精神	シーン1回	
効果：対象の【精神】と対決を行う。勝利した場合、対象に【スタン】を与える。また、対象は【スタン】を受けている間、リアクションの判定に必ず失敗となり、「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。この効果は【スタン】が回復するまで持続する。								
	1							
効果：								
ディグニティ	3	10	メジャーアクション	20m	範囲(選択)	精神	-	
効果：対象の【精神】と対決を行う。この対決の判定の達成値に+[6]する。この対決に勝利した場合、対象が行うあらゆる判定に-1Dする。この効果は対象がマイナーアクションで解決を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
インペレイティブ	★	12	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
ウィッシュ	2	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：HP回復とMP回復を行う。【HP】と【MP】を[CL×3]点回復する。								
パニッシャー	1	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：攻撃のDR直前に使用する。その攻撃のダメージに+【精神基本値】する。								
	1							
効果：								
アビリティアダプト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：精神を選択。能力値に+[SL+1]する。								
	1							
効果：								
ファミリア	3	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：使い魔を3個取得する。								
ファミリアアタック	5	2	メジャー	20m	単体	感知	使い魔	
効果：特殊攻撃。命中判定は【感知】判定となり、ダメージは【7d+CL】となる								

エリンディル東方出身のフェイ(ナイトメア)
実家は神社であり、昔はよく【エビチリ】のリルと遊んでもらっていた。
最近神社に来なくなった【エビチリ】のリルについて調べたところ、いつの間にかギルドマスターになって遠くで活動していると聞いて、【エビチリ】のリルの後を追ってきた。
その後、「カナメちゃんって男の子だけ可愛いから、ウェイターお願い」ということで東方飯店に所属することになった。

式神(使い魔)の使役、祝詞や和歌(呪歌)といったことを親から教えられてきたが、戦闘の経験はほとんど無く未熟。

なお、昔は普通の男の子だったが、数年前から「自分には愚代であり、とある神の化身である」と主張し始めており、それに伴い古臭い口調や仕草をするようになった。

セッション第157回 2025年5月3日20時
【竜の住み着く岩場】
【風の旅団？】
【輝く角】
セッション第158回 2025年5月4日20時～
【地図情報の更新】
【古き時代の記憶の探求】
【ハルメナの不運を打破せよ！】×2
セッション第160回 2025年5月5日13時～
【アートホールの清掃Ⅱ】
【アートホールでの展示品警備】

キャラクター名 【稲荷寿司】のカナメ プレイヤー名 _____

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファミリアコンビネーション	★	6	メジャー	-	自身	自動成功	メイン1回	
効果：《ファミリアアタック》5で取得可能。《ファミリアアタック》と「タイミング：メジャーアクション」のスキルがパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ファミリアマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔	
効果：《ファミリアアタック》の判定に+1Dする。								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔	
効果：使い魔を2個以上携帯しているときに有効。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。								
ファミリアプラス	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔所持	
効果：あなたが所持している使い魔の「効果」の「選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する」を「選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する」に変更する。								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：サモナーのスキルに有効。あなたが使用スルスキルのコストに-[SL](最低1点)する。								
	1							
効果：								
ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20m	単体*	呪歌判定	シーンSL回	
効果：行動済みのキャラクターに有効。対象を未行動にする。								
ファイトソング	★	-	セットアップ	20m	単体*	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、この使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～回」のスキルのみである。								
ヒムノディ	★	-	メジャーアクション	20m	範囲	呪歌判定	シナリオ1回	
効果：対象にMP回復を行う。対象の【MP】を[3D+CL×3]点回復する。このスキルは対象にあなたを選択することはできない。								
オラトリオ	★	8	メジャー	20m	範囲	呪歌判定	-	
効果：対象が受けているバッドステータスを全て回復する。								
アンセム	★	6	メジャー	20m	範囲	呪歌判定	-	
効果：対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL×2]点回復する。								
アンブロンプチュ	★	7	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：判定の直前に使用する。その判定を呪歌判定で代用判定する。								
シルバリィソング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：呪歌判定に+1Dする。								
	1							
効果：								
チャネリング	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：《セイクリッドダンス》と同時に使用する。この効果により、《セイクリッドダンス》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
セイクリッドダンス	5	6	メジャーアクション	-	自身	精神	シナリオSL回	
効果：あらゆる判定に+1Dする。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。								
コールゴッド：タケフツ	2	6	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：《セイクリッドダンス》の効果中に使用可能。使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度が必要な場合、SLとなる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。ただし、他の《コールゴッド：～》を取得できなくなる。								
コンポーズ	★	5	セットアップ	-	自身	精神	-	
効果：行動値増加を行う。あなたの【行動値】と【移動力】に+【精神】する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ミュトスノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：神話や伝説に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
フェイス：アエマ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+2する。								
ファーマー	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用。野菜を1D個、あるいは果物を3個獲得する。								
スティグマ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：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。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								

プレイヤー名

所持品

[illegible]