

キャラクター名

プレイヤー名

【八宝菜】のシルフィア

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	カンナギ	性別	女
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	没落
出自 (効果)	騎士			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	13	9	9	18	9	21	7	HP	69
ボーナス	4	3	3	6	3	7	2	MP	96
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0	フェイト	5
他修正									
能力値	4	4	4	8	4	8	2		

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ナイフS2	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	黒装束					6			
補助	ローグマント					4			
装身具	忍具								
	能力値		4	0	4	0	8	8	9
スキル									
その他									
	総計(右)		4	3					
	総計(左)		4	0	4	13	8	8	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	所持品	
トラップ探知	4			4	+ 2 d	森林冒険者セット	一蝶の巻物
トラップ解除	4			4	+ 2 d	ナイフ	
危険感知	4			4	+ 2 d	一魔力のクリスタル	ポーションホルダー
エネミー識別	8			8	+ 2 d	一魔勇のクリスタル	
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d		幸運のストラップ
魔術判定	8		1	9	+ 4 d	キャップライト	ドロップポーチ
呪歌判定					+ d	ベルトポーチ	
錬金術判定					+ d	異次元バッグ	
						小道具入れ	
						一虹の輝き	
						一転送石：ライン	
現在重量：7							
最大重量：38		所持金：6917				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
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：								《トリビアリスト》を取得する
	1							
効果：								
トリビアリスト	★	6	判定の直前		自身	自動	シーン1回	
効果：								判定の直前に使用する。その判定を【知力】判定で代用判定する。
チャネリング	★	6	セットアップ		自身	自動		
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》がセットアップで使用可能となる
セイクリッドダンス	3	6	メジャー		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
リバイバル	★		セットアップ		自身	幸運	シナリオ1回	
効果：								Ft1点消費。あなた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、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シーン〜回」のスキルのみである。
	1							
効果：								
ハンドシンボル：爆	1	4	ムーブ		自身	自動	シーンSL回	
効果：								魔法攻撃の「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
エキスパート	★	3	マイナー		自身	自動		
効果：								「タイミング：メジャーアクション」の魔術判定に+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
エアリアルスラッシュ 魔術<風>	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：								対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+5]（<風>属性の魔法ダメージ）となる。クリティカル：ダイスロール増加
	1							
効果：								
ミラーアタック	★		判定の直後		自身	自動		
効果：								Ft3点消費。攻撃の命中判定の直後に使用する。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。
ソウルコンバート	★		効果参照		自身	自動		
効果：								「効果」に「フェイトをn点消費」（nには数字が入る）とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につき【MP】10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイトすべてを【MP】で消費すること。ただし、「分限：ロール」スキルには効果を発揮しない。
インプロージョン 魔術<風>	★	8	効果参照		自身	自動		
効果：								魔法攻撃の命中判定がクリティカルした場合に使用する。その攻撃の対象の【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。
	1							
効果：								

【遺跡の探索、がんばってください】 1/2

騎士侯の家出身で裕福な生活をしていたが、賄賂が発覚した没落をした。追い出されたシルフィアは彷徨っていたところ東方飯店でアルバイトし始めることになる。そそっかしくよくお皿を割ってしまう。外の世界への憧れから冒険者になった。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デスブロー	3	5	DR直前		自身	自動	シーン1回	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした時のダメージロールの直前に使用可能。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[SL×10]する。								
	1							
効果：								
リゼントメント	★	－	効果参照		自身	自動	メジャリア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。								
	1							
効果：								
カリキュレイト	★		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となる。）								
ブローアップ 魔術<風>	1	－	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術	シナリオSL回	
効果：取得時に属性から一つ選択せよ。対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは「20+あなたの現在の〔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等のものを使用する。また、メインプロセス終了時にあなたの〔HP〕は0となり、戦闘不能となる。クリティカル：ダイスロール増加								
ラストアクション	★	10	戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果：未行動、行動済にかかわらず、メインプロセスを1回行う。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、あなたのHPを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどは使用できない。								
	1							
効果：								
エルダーマジック	★		パッシブ		自身			
効果：魔術判定に+1Dする。								
コンセントレイション	★		パッシブ		自身			
効果：魔術判定に+1Dする。								
カラミティトリガー	1		パッシブ		自身			
効果：「クリティカル：ダイスロール増加」のスキルでクリティカルが発生した場合、追加するダイスの数にさらに[SL+1]する。								
マードラススキル	1		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。								
エンラージリミット	1							
効果：								
バイタリティ	1							
効果：【最大HP】+CL								
スペシャリストⅠ：風：ロール	1		戦闘前		自身	自動		
効果：Ft1点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法の攻撃のダメージに+1Dする。シーン持続。								
スペシャリストⅡ：ロール	1		《スペシャリストⅠ》		自身	自動		
効果：Ft1点消費。《スペシャリストⅠ》と同時に使用する。《スペシャリストⅠ》の「効果」の「魔法攻撃のダメージを+1Dする」を「魔法攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+1Dする」に変更する。								
スペシャリストⅢ：ロール	1		効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果：Ft1点消費。《スペシャリストⅠ》で選択した属性の「分類：魔術」と同時に使用する。そのスキルを「対象：場面(選択)」「射程：シーン」に変更する。								
トレーニング：知力	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
アイテムマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果：〔HP〕や〔MP〕を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する〔HP〕や〔MP〕に-2(最低1)する。消費した〔HP〕や〔MP〕の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた〔HP〕や〔MP〕を消費したとみなして効果を求めること。								
	1							
効果：								
効果：								