

キャラクター名

ツクモ

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	15
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	シャーマン	性別	女
称号クラス				年齢	99
種族	ベスティア			境遇	放浪者
出自 (効果)	事故			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	9	8	9	28	25	25	8	
ボーナス	3	2	3	9	8	8	2	
クラス修正	0	1	0	3	1	3	0	
他修正								
能力値	3	3	3	12	9	11	2	

HP	92
MP	181
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	S1サンドウィッチ	至近	-2	12	0	0	0	0	0
左手	S1おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	S1アンセスターフード					3	1		
胴部	《スケイルスキン》					17	2		
補助	アンセスターネックレス				-1	1	1		
装身具	死霊男爵の宝石								
	能力値		3	0	3	0	11	12	8
スキル								2	
その他						2	2	2	20
	総計(右)		1	12					
	総計(左)		3	0	2	26	17	15	28
	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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 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	+ 2 d
呪歌判定				+	d
錬金術判定				+	d

現在重量：	21		
最大重量：	21	所持金：	2390879
		預金・借金：	

	所持品
S1サンドウィッチ	
L魔烈のクリスタル	リンク効果（3つ）
	冒険者セット
	キャップライト
S1おしゃれの盾	GM救命
(収納) アンセスターシンボル	
L飛行のクリスタル	ベルトポーチ
	異次元バック
S1アンセスターフード	
L対抗：スリッパのクリスタル	ミニボメロ

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ベスティア：カニス	★		パッシブ		自身			
効果：	火属性。素手の「攻撃力」を「攻撃力+『CL+5』」に変更する。さらに、【行動値】に+2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+1 d する							
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+「(SL*2) d」する							
マジックブラスト	3	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：範囲（《マジックブラスト》のSL*2）体」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								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	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							
	1							
効果：								
ヒューマナイズ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：任意の人間種族の姿で登場できる。データは変更されない（装備の制限もそのまゝ）不信を感じたキャラクターが《ヒューマナイズ》を見破ろうとした場合、そのキャラクターの【感知】と自身の【精神】で対決を行う。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する								
スケイルスキン	1		パッシブ		自身			
効果：【物理防御力】に+「CL+2」、【魔法防御力】に+2する。ただし、「装備部位：胴部、全身」の防具を装備できなくなる								
アニマルハンド	1		パッシブ		自身			
効果：	「装備部位：片、両、双」のアイテムが装備可能となる							
	1							
効果：								
プリセプト：ネイキッド	3		パッシブ		自身			
効果：【胴部】を選択。魔法攻撃のダメージに+「SL*3」する。「装備部位：胴部」の防具を装備した場合、このスキルの効果はシナリオ終了まで失われる								
デイメア	1	7(7)	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは「2 d + 5」（貫通ダメージ）となる							
ソウルブレイカー	5		パッシブ		自身			
効果：	《デイメア》のダメージに+「SL*3」する							
タングル	1		効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：「対象がリアクションの判定を行った（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。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する。（ダイスが0個となった場合、達成値は0）、その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなく、すべてが1の目ならばファンブルとなる								
ディビレティト	1	6(6)	判定の直材	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	対象が行う判定の直前に使用する。その判定に-1 d する							

11人目
CL1 マジックフォージSL2・コンセントレイション/プリセプト：ネイキッドSL2

一人称は「わっち」　くるわ言葉を多用する

事故でこの世界にやってきたが、よく事故で別世界に飛んでしまうことがある体質らしい

この世界にやってきたとき、はじめて会ったのがクリエだった

クリエからこの世界のことを聞き、この世界を楽しんで過ごそうと同行することにした

基本的に、姿はヒューリンに化けているが、最初に出会ったのがクリエだったためやや低めの身長に化けてしまい、以降、その姿を使っている

ヘネッドたちには自身の正体を伝えており、秘密にしておいてほしいと頼んでいる

・

【誓約：伝説のボメロクween】

恩恵：アイテム。自身はミニボメロを取得している

束縛：自身が果物を使用する際、その効果に-3（最低0）する。この修正を適用しないことも選択できる。その場合、自身はミニボメロの効果を適用できない

・

《マジカルハーブ》SL2/アイテム/自身/5個のMPポジションか、2個のハイMPポジションを取得する。（MPポジション×5を選択）

◎ヒューマナイズの姿

◎本来の姿

・HP-

・MP-

・フェイト-1

キャラクター名 プレイヤー名

所持品			
ポーションホルダー			
L			
L			
L			
L			
L			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートHPポーション			
グレートHPポーション			
小道具入れ			
L転送石：ライン			
Lリムブースト・リフレクト			
Lリムブースト・メタル			
L図解ソーサラーの秘術			
L			
ランチボックス			
L果実			
L果実			
L			
L			
L			
陸マグロ			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファストチャンネル	1		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：すでに使用した《サンドクラウド》《タングル》《フォッグミラージュ》のいずれかの使用回数を1増やす								
ハーミット	1		パッシブ		自身			
効果：シャーマンのスキルを使用した判定の達成値に＋「SL＋1」する								
イービルアイ	1	2(3)	マイナー		自身	自動成功		
効果：自身が行うシャーマンのスキルに対するリアクションの判定に－1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ピアシングペイン	1	15(15)	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージを貫通ダメージに変更する								
オブストラクション	1	2(3)	マイナー		自身	自動成功		
効果：魔法攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に「スリッパ」を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
シックネス	1	6(6)	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。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、「衰弱（SL）」を与える。「衰弱（SL）」はこのスキルの対象が与えることに注意								
アニスゼティク	1	6(6)	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。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								
	1							
効果：								
ブーストフォース	3		《マジックフォージ》		自身	自動成功		
効果：「SL＊20」定位以下の任意の【MP】を消費（最低1）する。《マジックフォージ》の効果に、消費した【MP】1点につき＋2する								
アンプリフェイケーション	5		パッシブ		自身			
効果：魔法攻撃のダメージに＋「SL＊4」する								
ダブルキャスト	3	13(15)	メジャー		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：取得している「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」をふたつ使用する。同じ魔術を2回使用しても良いし、別々の対象でも良い								
ニゲイト	1		判定の直後	30m	単体	自動成功	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通り、ダイスの目を合計して算出すること								
ランニングセット	1	4(6)	ムーブ		自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、素のスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない								
デモンズウェブ	1		パッシブ		自身			
効果：自身がスキル、パワー、アイテムの効果によって、「スリッパ」を与えた時に有効。その「スリッパ」を受けた、あるいはすでに「スリッパ」を受けていたキャラクターはあらゆる判定に－1dされる。この効果は「スリッパ」が回復するまで持続する								
エコノミーマジック	1		セットアップ		自身	自動成功		
効果：自身が使用する「分類：魔術」のスキルの「コスト」に－2（最低1）する。この効果はシーン終了まで持続する								
フォージチャージ	1	8(10)	クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：そのシーンにすでに使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす								
リバストペイン	1	9(10)	リアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：対象が行った攻撃に対するリアクションを、魔術判定で行う。この対決に勝利した場合、対象に「毒（SL）」を与える。なお、対象の攻撃は自身に自動的に命中する。対象が行った攻撃の処理は通常通り行う								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：危険感知の判定に＋1dする								
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
効果：5個のMPポジションか、2個のハイMPポジションを取得する								
マジックスピナーⅠ	1		インシアチャプロセス		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費。すでに使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす								
アニマルエンパシー	1		パッシブ		自身			
効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断すること								
マジックスピナーⅡ	1		フリーアクション		効果参照	自動成功		
効果：フェイトを1点消費。自身が行う魔法攻撃の対象が行うリアクションの判定に－1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								

ツクモ

プレイヤー名

[illegible][illegible]