

キャラクター名  プレイヤー名

ツクモ

メインクラス	メイガス	Lv.1:		レベル	28
サポートクラス	サモナー	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	運命：放浪

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	9	10	42	36	38	8
ボーナス	4	3	3	14	12	12	2
クラス修正	0	0	0	4	0	3	1
他修正				2	1		
能力値	4	3	3	20	13	15	3

HP	162
MP	337
フェイト	17

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	剛魔の杖	至近	-2	10					
左手	両装備								
頭部	S1アーケインサークレット					7	4		
胸部	S3黒のローブ					4			
補助	アーケインマント					7	3		
装身具	アーケイングリモア								
能力値				3	0	3	0	15	16
スキル								2	
その他						2	2	2	20
総計(右)				1	10				
総計(左)				3	0	3	20	24	20
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	13			13	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 2 d
エネミー識別	20			20	+ 2 d
アイテム鑑定	20			20	+ 2 d
魔術判定	20			20	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1剛魔の杖	リンク効果 (3つ)
L防壁のクリスタル	
S1アーケインサークレット	冒険者セット
L飛行のクリスタル	キャップライト
	GM救命
S1アンセスターフード	ベルトポーチ
L対抗：スリップのクリスタル	異次元バック
L知力のクリスタル	
L感知のクリスタル	ミニポメロ
	使い魔 (【知力】を選択)

現在重量： 21

最大重量： 26

所持金： 857054

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
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+1dする								
マジックフォージ	1	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								
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								
マジシャンズマイト	5		パッシブ		自身			
効果： 魔法攻撃のダメージに+「(SL)d」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) 不慣れ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								
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：								
デイメア	1	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「2d+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。その判定で選んだダイスのうち、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								
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								
ピアシングペイン	1	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								
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								

11人目  
 リビッド権利：GL10 (ベスティア幼稚園) 使用 2026/02/20

CL1 マジックフォージ・リゼントメント・コンセントレイション/デイメア・ソウルブレイカー

目的：好奇心 この世界にきたのも何かの縁、ぶらぶら歩こう

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：伝説のポメロクイーン】  
 恩恵：アイテム。自身はミニポ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、自身はミニポメロの効果は適用できない

《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

キャラクター名  
ツクモ

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			
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凶解ソーサラーの秘術			
Lプロフェットストラップ			
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
イービルアイ	1	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-1 dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ディビレタイト	1	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								
アニスゼティック	1	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								
シックネス	3	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								
	1							
効果：								
ファミリア	1		アイテム		自身			
効果：「使い魔」を「SL」個取得する。このアイテムは、自身のみ携帯、使用することができる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない								
サモン：アラクネ	1	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
効果：対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに「(SL) d」する。同じタイミングで複数の《サモン：アラクネ》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する								
	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 * 2 0」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								
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								
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-1 dされる。この効果は「スリッパ」が回復するまで持続する								
ファストドロウ	3	4(6)	ムーブ		自身	自動成功	シーン1回	
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：《ファストドロウ》の「SL+1」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								
リボストベイン	1	8(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								
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								
	1							
効果：								
マナスタッフ	3		パッシブ		自身		打撃装備、両装備	
効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+「SL * 2」する								
シールドブースト	3		パッシブ		自身			
効果： 効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+「SL * 3」する								
マジックハンド	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定に+1 dする								
リファインマジック	3	10	効果参照	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」と同時に使用する。そのスキルの効果に+【感知】する								



