

キャラクター名

プレイヤー名

ナフカ

メインクラス	ビショップ	Lv.1:		レベル	23
サポートクラス	メイジ	Lv.1:	セージ	性別	女
称号クラス				年齢	0
種族	ナイトメア			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	謎の妖精			目標	喪失

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	9	6	33	38	10	38	6	
ボーナス	3	2	11	12	3	12	2	
クラス修正	0	0	3	1	1	3	0	
他修正								
能力値	3	2	14	13	4	15	2	

HP	190
MP	224
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	ブーストロッド●防塁	至近	-1	13	0	6	0	0	0
左手	クリスタルシールド●硬化●退魔●迅速		0	0	0	12	2	1	0
頭部	ディボーションサークレット					26			
胴部	ウィズダムローブ				-1	10	3	5	
補助	聖紋のマント				-1	5	2		
装身具	輪唱の耳飾り								
能力値			2	0	14	0	15	18	8
スキル									
その他									
総計(右)			1	13	12	59	22	24	8
総計(左)			2	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	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	MPポーション	
トラップ解除	2			2	+ 2 d	ハイMPポーション	
危険感知	4			4	+ 2 d	祝福の花	
エネミー識別	13	7		20	+ 3 d	心身の章	
アイテム鑑定	13	7		20	+ 3 d	異次元バッグ	
魔術判定	13	7		20	+ 4 d	モニターの内容を書き写した紙片	
呪歌判定					+ d	寄生鎧の破片	
錬金術判定	2			2	+ 2 d	ハイHPポーション	

現在重量：	12				
最大重量：	19	所持金：	375525	預金・借金：	0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ナイトメア	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
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。								
プロテクション	○	3	DR直後	20m	単体	自動	1/MP	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象の【HP】を[CL*3+3D]点回復させる。								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果：エネミー識別を行なう。								
コンコダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別を「対象:場面(選択)」「射程:視界」で行える。								
ホーリーライト	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象に2Dの貫通ダメージを与える。【対象:妖魔・魔獣・魔族】HPダメージを与えた場合、「威圧」を与える。								
キュア	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象のBSを全て回復する。【クリティカル】コスト0								
ビリーブ	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：貫通ダメージを与える魔法攻撃に有効。ダメージに[SL*4]する。								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動	1/シーン	
効果：《ヒール》を同時に使用する。この効果により、《ヒール》がイニシアチブで使用可能になる。								
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：戦闘不能を回復し【HP】を[2D]点回復する。対象は行動済みになる。								
トゥルースサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御】と【魔法防御】の値も知ることが出来る。								
クイックサーチ	★	5	セットアップ	-	自身	自動	セットアップ	
効果：《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアップ」のスキル1つを使用する。								
エフィシエント	○	-	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。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減をおこなう「分類:魔術」の効果に+「SL*2」する。								
ヘイスト	4	3	セットアップ	20m	単体	魔術	-	
効果：【行動値】に+（SL）Dする。ラウンド持続【クリティカル】コスト0								
ハイウィズダム	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【知力】判定の達成値に+[SL*2]								

生まれたばかりで何も分からず彷徨っている所をファリンとミーシャに拾われた。
ナイトメアとしての能力をまだ使いこなせておらず、戦闘能力は低い。
何故か様々な魔物やアイテムの知識を最初から持っていた。
新しい知識を得ることに貪欲で暇を見つけては図書館などで本を読み漁っている。
また、彼女は典型的な役割を指す冒険者の中での聖職者であり信仰心は欠片もない。
PT解散後は自らの知識欲を満たす為、世界中を飛び回っており行く先々で何故か遭遇する問題を解決したりしている。

基本的に容赦のない物言いをするため論争などでは相手を凹ませる事がある。
アライメントは中立・善。

称号メンターを取得。
名声の誓いによりプロフェッサーを取得。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイプロテクション	○	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	《プロテクション》の効果に+[5+SL*3]する。							
ポストヘイスト	1	20	《ヘイスト》	-	自身	自動	SL/シーン	
効果:	《ヘイスト》の「対象:単体」を「対象:範囲(選択)」							
アフェクション	★	-	ダメージ直後	20m	単体	自動	1/シナリオ	
効果:	対象が受けるダメージを0に変更する。							
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	魔術判定に+1D							
バリア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《プロテクション》の制限を「1/MP」から「1/Atk」に変更する。							
コーデックス	★	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果:	コーデックスを取得する。このアイテムは貴方のみ携帯できる。コーデックスはシーン終了時に失われる。							
マインドマスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動	1/St、1/シーン	
効果:	《コーデックス》と「タイミング:セットアップ」のスキルを使用する。							
ライトバースト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《ホーリーライト》《ディバインライト》の魔術判定に+1D、ダメージに+[SL*4]する。							
ディバインライト	★	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果:	[10+2d]の貫通ダメージ、対象が「分類:人間、霊獣、竜」の時、1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。							
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果:	「タイミング:メジャー」「対象:単体」の「分類:魔術」のスキルを「対象(SL*2体)」に変更する。メインプロセス持続							
フライト	1	4	メジャー	至近	単体	魔術		
効果:	対象を飛行状態にし、「移動力」に+[SL*5]mする。この効果はマイナーで解除するかシーン終了まで持続する。							
メンターワイズ	2		コーデックス		自身	自動		
効果:	コーデックスで選択したクラスの「射程:至近、武器、視界、シーン、効果」以外のスキルに有効。スキルの射程に+[SL*5]mする。この効果はコーデックスが失われるまで持続する。							
ワイドプロテクション	★	4	プロテクション		自身	自動		
効果:	《プロテクション》と同時に使用する。その《プロテクション》の「対象:単体」を「対象:範囲(選択)」に変更する。							
ビジティション	○	6	DR直前	20m	単体			
効果:	ダメージに+[SL*5]する。このスキルは攻撃の対象が「分類:妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。							
ディバインフォース	★	20	DR直前	20m	単体	自動	1/シナリオ	
効果:	ダメージに+[CL*5]する。							
ラース	3		パッシブ		自身			
効果:	《ビジティション》の効果に+[SL*2]する。また《ビジティション》は攻撃の対象の「分類」に関わらず有効になる。							
ダブルジャンル	★		アイテム		自身			
効果:	コーデックスの「《コーデックス》を使用する際にクラスからひとつ選択せよ」を「《コーデックス》を使用する際にクラスからふたつ選択せよ」に変更する。							
名声の誓い: プロフェッサー	★							
効果:	神や古代竜など高位の存在の頼みを断らない。天罰:あなたはすべての称号クラスのスキルが使用できない。「タイミング:パッシブ」のスキルも効果を失う。							
リデュース	2	12	DR直前	20m	単体	自動	1/シーン	
効果:	対象が行う攻撃のダメージに-[SL*3]D(最低1D)する。							
アタックブースト	2		パッシブ		自身			
効果:	ダメージ増加を行なう「分類:魔術」の効果に+[SL*3]する。							
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果:	スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1D							
モンスターロア	★		パッシブ		自身			
効果:	識別+1D							

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アイデンティファイ	★		パッシブ		自身			
効果： アイテム鑑定の判定に+1D								
トレーニング:精神	★		パッシブ		自身			
効果： 【精神基本値】+3								
トレーニング:知力	★		パッシブ		自身			
効果： 【知力基本値】+3								
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果： 装備重量+5								
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
効果： MPポーション*5orハイMPポーション*2取得								
フェイス：アエマ	★		パッシブ		自身			
効果： HP回復、MP回復を行なうスキル、アイテム、パワーの効果に+2する。								
トレーニング:筋力	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】+3								
トレーニング:敏捷	★		パッシブ		自身			
効果： 【敏捷基本値】+3								
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の【知力】判定に+1D								
アナライズエリア	★	6	メジャー		自身	魔術		
効果： 警戒行動を行える。その判定を【知力】判定で代用できる。この効果はシーン終了まで持続する。								
オウルアイド	★		パッシブ		自身			
効果： 【暗闇】（明度1～2）による判定へのペナルティが達成値に-2になる。								
イミュンウェイト	★		パッシブ		自身			
効果： 防具の「移動修正」が0未満の時、「移動修正:0」に変更する。								
マジックノウリッジ	★		パッシブ		自身			
効果： 魔術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。								
ヒストリー	★		パッシブ		自身			
効果： さまざまな国や街の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
アルケミーノウリッジ	★		パッシブ		自身			
効果： 錬金術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。								
バイタリティ	★		パッシブ		自身			
効果： 【最大HP】に+CLする。								
ファーマシー	★		アイテム		自身			
効果： HPポーション*5かハイHPポーション*2取得。								
スーパーセンス	★		パッシブ		自身			
効果： 警戒行動、聞き耳の判定の達成値に+1。								
ディテクティブ	★		パッシブ		自身			
効果： ミドルフェイズのリサーチシーンの時に有効。あらゆる行為判定の達成値に+1する。								
効果：								
効果：								
効果：								