₋ キャラクター名	_{──} プレイヤー:	各 ———	
ワムバム・シュール			

メインクラス	メイガス	Lv.1:	レベル	27
サポートクラス	シャーマン	Lv.1: シャーマン	性別	女性
称号クラス			年齢	4
種族	ディーバ		境遇	正体
出自 (効果) 精霊の子			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	38	12	12	43	12	43	9
ボーナス	12	4	4	14	4	14	3
クラス修正	0	1	0	4	0	3	0
他修正							
能力値	12	5	4	18	4	17	3

HP	181
MP	331
フェイト	18

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	赤い回転流	至近	-1	+2			+2		
左手									
頭部	アンセスターフード					3	1		
胴部	アンセスタークロス				-1	6	1		
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	禁断の書								
	能力値		5	0	4	0	17	8	17
スキル									
その他									
総計(右)			4	2					
総計(左)			5	0	4	11	22	8	17
	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	4			4	+ 2	d
トラップ解除	5			5	+ 2	d
危険感知	4			4	+ 2	d
エネミー識別	18			18	+ 2	d
アイテム鑑定	18			18	+ 2	d
魔術判定	18	+2		20	+ 3	d
呪歌判定					+	d
錬金術判定					+	d

所持品						
バックパック						
上等な服						
冒険者セット						
筆記用具						
ベルトポーチ						
ポーションホルダー						

7 現在重量:

81 最大重量: 所持金: 498677 預金・借金:

所持品						
バックパック						
上等な服						
冒険者セット						
筆記用具						
ベルトポーチ						
ポーションホルダー						

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	Χŧ
ディーバ:デミゴッド	*	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:			魔法攻撃(のダメージ	້(こ+[SLd]	する。		
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	_	1	
効果:				魔法判定				
ゴッドフォース	1	-	パッシブ		自身	-	1	
効果:					メージに+	4		
アンプリフィケイション	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果:					+[(SL)×4	.]		
ハーミット	5	-	パッシブ		自身	-	5	
効果:					ル成功値+			
デイメア	1	7	メジャー			魔術	1	
効果:					ダメージ			
ファストドロウ	3	6	ムーブ			-	3	
効果:		Г			囲を[SL+	1]^		
マジックフォージ	3	3	ダメージロール前		自身	-	3	
効果:					-[(SL)×2]]D		
リゼントメント	1	-	魔法攻撃と同時		自身	-	1	
効果:			魔法ダメージ			トリオー回		ı
ラスティ	5	7	ダメージロール前			-	5	
効果:					イス-[SL](
タングル	1	-	敵リアクション後			-	1	
効果:					ダイス-1個	_		
ファストチャネル	1		クリンナップ		自身		1	
			ッグミラージニ			目回数を一[/ナリオー回
ダブルキャスト	2	15	メジャー		自身	-	3	
効果:	_	4.2			二回使用可	削能	-	
バリアントマジック	2	12	効果参照	-	自身	- " -	3	
効果:		魔法攻撃	·HP回復MP回	復ダメーシ	7増加ダメ	ージ減少の	効果に+5	DD .

外神と人の間の子 神の名を「赤い回転流の神」

存在がこの世の規則を冒涜するような悍しき神を親に持つが、本人は明るく楽しく(そうは見えないが)人生を謳歌している

基本ノリが軽く、報酬の値上げを要求したり、人を小馬鹿にしたりする 武器は神より伝承された「赤い回転流」 これより放たれるデイメアは本来の性質を変え、その魔法こそが相手にとって悪夢となる

_{II} キャラクター名 <u></u>		┌ プレイヤー名 ──	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワムバム・シュール			ニゲイト	1	_	判定直後	30m	単体	_	1	
			効果:			クリティカ.	ルを打ち消	肖す シナ	リオー回		
	所持品		フォージチャージ	1	10	クリンナップ	-	自身	_	1	
			効果:			マジックフォーシ	ブの使用回	数を回復	シナリオ		
			フォビドゥンカース	3	3	マイナー	-	自身	_	3	
			効果:			魔法	゙ヺメージ	+[SL×10]		
			エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	_	1	
			効果:				魔法判定	E+1D			
			ハイエキスパート	1	_	パッシブ	-	自身	_	1	
			効果:			エキスパートと	同時に発	動 魔法な	メージ+2	2D	
			ランニングセット	1	6	ムーブ	_	自身	_	1	
			効果:			<u>ل</u> ـــ	-ブでマイ	ナーを使用			
			ワンダーワーク	1	10	判定直後	20m	単体	_	1	
			効果:			指定し	た判定を	振り直さt	さる		
			アドベント	1	-	効果参照	-	自身	_	1	
			効果:			シーン終	咚 了時、死	亡状態から	回復		
			マジックマキシマイズ	5	6	効果参照	20m	単体	_	5	
			効果:			魔法クリ	ティカル	导、+[(SL∶	×2)D]		
			マジックハンド	1	_	パッシブ	-	自身	_	1	
			効果:				魔術判定	È+1D			
			大いなる怒り	1	-	判定前	-	自身	-	-	
			効果:		•	魔法	まダメージ)+[CL×5]]		
			ファインアート	2	20	マイナー	-	自身	-	3	
			効果:		•	あらゆる	5リアクシ	ョン不可を	付与		
			連続高速展開	1	-	パッシブ	-	自身	_	1	
			効果:		•	ファストドロウ	の使用制限	艮をラウン	ドー回に変	更	
			セイクリッドダンス	2	6	メジャー	-	自身	精神	5	
			効果:			全ての判定に+1					
			チャネリング	1	6	セットアップ	-	自身	_	1	
			効果:			セイクリッド	ドダンスを	セットアッ	プに行う		
			神域の魔術	1	_	パッシブ	-	自身	_	1	
			効果:			マジックフォーシ	ブ+知力基	本値 ダメ	ージ軽減	不可	
			繋がる世界	1	5	効果参照	30m	単体	_	1	
			効果:			コストを一	部、または	は全部肩代	わりする		
			残響する魔	1	15	DR後	-	自身	_	1	
			効果:			ダメージ	ダイスを信	壬意の数振	り直す		
			キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	_	3	
			効果:				スキル2	2参照			
			アプレンティス	1	_	戦闘不能	-	自身	_	1	
			効果:			戦闘不能にな	ったシーン	ソ中止めを	刺されない	1	
			インテンション	1	_	パッシブ	-	自身	_	1	
			効果:				MP+[[CL]			
			エンラージリミット	1	_	パッシブ	-	自身	_	1	
			効果:			重量	量を[筋力	基本値×2			

_{II}キャラクター名=

_{II} キャラクター名	プレイヤー名 ────	────────────────────────────────────
ワムバム・シュール		マジカルハーブ 2 - アイテム - 自身 - 2
		効果: シナリオ開始時、MPポーション×5もしくはハイMPポーション×2を入手する
	所持品	トレーニング:知力 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 知力基本値に+3
		トレーニング:精神 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 精神基本値に+3
		┃ トレーニング:感知 ┃ 1 ┃ - ┃パッシブ - ┃ 自身 ┃ - ┃ 1 ┃
		効果: 感知基本値に+3
		マジックスピナーΙ 1 - イニシアチブ - 自身 - 1
		効果: 《マジックフォージ》回復 シナリオー回
		マジックスピナー 1 - フリー - 単体 - 1
		対象のリアクションを-1D
		マジックスピナーIII 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: フェイトを消費してダメージ増加をした場合、+2D
		フェイス:アエマ 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: HP・MP回復の効果+2
		トレーニング:俊敏 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 俊敏基本値に+3
		トレーニング:幸運 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 幸運基本値に+3
		フックダウン 1 - クリンナップ - 自身 - 1
		効果: [種別:ポーション]を使用する シーン一回
		ゴッデスブレス 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 魔法ダメージ+4
		トレーニング:器用 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 器用基本値に+3
		トレーニング:筋力 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 筋力基本地に+3
		アスレチック 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: 筋力判定+1D
		クレバーアスレチック 1 3 判定前 - 自身 - 1
		効果: 筋力判定+[知力/2]
		ダンジョンマスター 1 - パッシブ - 自身 - 1
		効果: ミドルフェイズ戦闘時以外+1
		────────────────────────────────────
		効果:
		効果:
		如果:
		┃ 効果: