キャラクター名
パルム・キャスト

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**		**レベル**	19
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	
種族	エクスマキナ			**境遇**	義理の親
出自（効果）	孤児			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	9	7	33	27	33	12
ボーナス	4	3	2	11	9	11	4
クラス修正	0	1	0	3	1	3	0
他修正							
能力値	4	4	2	14	10	14	4

HP	133
MP	246
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	ヘキサロッド	至近	-1	+14	±0	±0	±0	-2	±0
左手	マジックシールド		±0	±0	±0	+3	+8	-1	±0
頭部	ファストハット		±0	±0	±0	+4	±0	+2	±0
胴部	マナリンクローブ		±0	±0	±0	+7	±0	±0	±0
補助									
装身具									
能力値			4	0	2	0	14	12	9
スキル									
その他									
総計(右)			3	14	2	14	22	11	9 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	14			14	+ 3 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14		3	17	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 13	所持金： 1400	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
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に+[SLd]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1D								
エフィシエント	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果 :効果をダイスで求めるスキル、パワーで魔法攻撃、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]								
ライトキャスター	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 〈光〉属性魔法ダメージに＋[SL×3]する								
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 「対象：場面(選択)」「射程：視界」のすべての対象にエネミー識別を行える								
アンプリフィケイション	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する								
アグレッシブマジック	4	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL×3]する								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エネミー識別を行う								
オールウェポン	1	9	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： メインプロセス終了まで≪エンチャントウエポン：～≫の対象、射程を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。								
バーストルーン	5	6	フリー	-	自身	自動成功		
効果： シーン終了まで攻撃で与える魔法攻撃のダメージに+[SL×3]する。								
クラッシュバリア	2	12	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： メインプロセス終了まで魔法攻撃のダメージロールでは、対象の【魔法防御力】と【物理防御力】を0とみなす								
ダブルキャスト	1	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」の「分類：魔術」を二つ使用する。同じスキルでもよいし、別の対象を選んでもよい。								
コンデンス	5	14	メジャー	-	自身	魔術		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL×5]する　クリ：コスト0								
ライトシュート	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 魔術判定に+1D、ダメージは[3D](〈光〉属性の魔法ダメージ)となる　クリ：DR増加								

キャライメージはpso2のキャス子

B.B:スペシャリストI:光(フェイト1点)
Set:エンサイクロペディア
Fre:バーストルーン(MP6)
Mov:オールウェポン(MP9)
Min:クラッシュバリア(MP12、シーン2回)
Maj:ダブルキャスト(MP15、シナリオ1回)、エンチャントウエポン<無>(MP3)、コンデンス(MP14)、ライトシュート(MP6)
cle:ファストチャネル(シナリオ1回)、フォージチャージ(MP10、シナリオ1回)
etc:マジックフォージ(DR直前:MP3,シーン1回)スペシャリストⅡ(スペシャリストI:フェイト1点)、スペシャリストⅢ(ライトシュート:フェイト1点,シナリオ1回)、リゼントメント(ライトシュート:シナリオ1回)、マジックフォージ(DR直前:MP3,シーン1回)、ブーストフォース(マジックフォージ:MP60以下)、ハイバーストルーン(DR直前,バーストルーン:MP12,シーン1回)、タングル(リアクション判定後:シナリオ1回)、ディビレテイト(判定後:MP6,シナリオ1回)、シックネス(DR直前:MP6,ラウンド1回)

基本行動(≪ライトシュート≫のみ
行動値:11
魔術判定:16+5D(+1D:スペシャリストII)
ダメージ:56+8D(+25:コンデンス)(+15:バーストルーン)(+190:リゼントメント)(+6D:マジックフォージ)(+20:ハイバーストルーン)(+2n:ブーストフォース)
回避:2+2D
物理防御:14
魔法防御:22
特殊:シックネス、タングル、ディビレテイト

キャラクター名
パルム・キャスト

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
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。「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]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に+[(SL×2)D]する								
ブーストフォース	3	-	《ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ》	-	自身	自動成功		
効果： [SL×20]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】×2する								
ハイバーストルーン	1	12	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： ≪バーストルーン≫の効果中のみ使用可能。攻撃のダメージに+[SL×20]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： 対象のリアクション判定後(振り直しなども終了後)、判定で振ったダイスを1つ選んで消す								
ディビレテイト	1	6	判定直前	20m	単体	判定直前	シーン1回	
効果： 対象の行う判定に-1Dする。								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果： 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								
ファストチャネル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 既に使用した≪サンドクラウド≫≪タングル≫≪フォグミラージュ≫のいずれかの使用回数を1増やす								
フォージチャージ	1	10	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： そのシーンで既に使用した≪マジックフォージ≫の使用回数を1増やす								
ベアアップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： スキルに対して行うリアクションとしての精神判定に+1Dする。								
スペシャリストI：光	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果： シーン終了までフェイト1点消費して、選択した属性の「分類：魔術」の攻撃のダメージに+1D								
スペシャリストII	1	-	《ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄI》	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点消費して≪スペシャリストI≫の効果に「魔法攻撃の命中判定に+1D」を追加する								
スペシャリストIII	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :≪スペシャリストI≫で選択した属性の「分類：魔術」を使用する際に同時に使用。そのスキルは「対象：場面(選択)」「射程：シーン」に変更する								
エンチャントウエポン：無	1	3	メジャー	至近	単体	魔術		
効果： シーン終了まで対象の行う武器攻撃のダメージを〈無〉属性の魔法ダメージに変更する。 クリ：コスト0								
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： エネミー識別判定に+1Dする。								
バイタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 最大HPに+CLする								
トレーニング：筋力	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：知力	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
セイラーノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 航海や操船の知識についての【知力】判定に+1Dする。海に棲む「分類：動物」のエネミー識別の判定に+1Dする。								

キャラクター名
パルム・キャスト

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イービルノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 邪神や妖魔、魔獣、魔族に関する【知力】判定に+1Dする。「分類：妖魔、魔獣、魔族」のエネミー識別判定に+1Dする。								
ゴッドノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 神や神具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。神と関係の深いエネミーの識別判定に+1Dする。								
アニマルノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 動物に関する事柄についての【知力】判定に+1Dする。「分類：動物」のエネミー識別判定に+1Dする。								
ネイチャーノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 自然や植物に関する【知力】判定に+1Dする。「分類：植物」のエネミー識別判定に+1Dする。								
ビーストノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔獣に関する【知力】判定に+1Dする。「分類：魔獣」のエネミー識別判定に+1Dする。								
メガファナノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 大柄の動物や魔獣に関する【知力】判定に+1Dする。≪超大型≫を取得しているエネミーに対し、識別判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								