

キャラクター名	プレイヤー名
カルレ=レイラン・メアリ・インク=ヴォ=アルフトラム	

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	どっちでもイける
称号クラス				年齢	覚えてない
種族	フェイ：ナイトメア			境遇	渡来
出自(効果)	ものしり			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	20	19	20	12	6
ボーナス	2	2	6	6	6	4	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	2	6	8	8	5	3

HP	53
MP	88
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	封精魔杖・地	至近	-1	5	0	2	0	0	0
左手	200								
頭部	妖精の飾り紐					2			
胴部	レビテートローブ					2	1		1
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	理知の宝玉								
能力値			2	0	6	0	5	14	7
スキル									
その他					1				
総計(右)			1	5					
総計(左)					8	8	7	14	8
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	8	6		14	+ 4 d
アイテム鑑定	8	6		14	+ 4 d
魔術判定	8	6	1	15	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
MPポーション	
ポーションホルダー	
バックパック	
冒険者セット	
ハイMPポーション	
ベルトポーチ	
小道具入れ	
トパーズ	

現在重量：	0	所持金：	23742	預金・借金：	
最大重量：	6				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイ：ナイトメア	★	-	パッシブ	-	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								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D6+5]（〈地〉属性の魔法ダメージ）となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリッ]を与える。クリティカル：ダイスロール増加。								
アースプレイヤー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 〈地〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動		
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：範囲（[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。								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【知力】判定の達成値に+[SL×2]する。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果： エネミー識別を行なう。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	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なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力】判定のダイスを増やす一般スキルのみ有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1D6する」を「判定に+2D6する」に変更する。								
ファンタジーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「種族：アーシアン」か《アースノウリッジ》1で取得可能。あなた、およびあなたの所属しているギルドのギルドメンバーがエネミー識別の判定に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+1D6する。								
コンセントレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1D6する。								
ブーストマジック	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果： ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージに+[感知]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マジックフォージ	2	3	DR	-	自身	自動	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。ダメージ増加を行なう。その魔法攻撃のダメージに+[（SL×2）D6]する。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ回	
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。								
マテリアルコンポーネント	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：携帯している以下のアイテムの「効果」に「魔法攻撃と同時に使用。その攻撃の特定の属性の魔法ダメージに+2D6する。消耗品」を追加する。アイテムと属性の対応は以下の通り。トパーズ：〈地〉。サファイア：〈水〉。ルビー：〈火〉。エメラルド：〈風〉。ダイヤモンド：〈光〉。〈闇〉								

カルレ=レイラン・メアリ・インク=ヴォ=アルフトラム 通称：カメイ 亀井ではなく仮名

数年前に妖精御からうっかりエリンに落ちてしまった悪夢の妖精。どっちかって言うとならぬ。「いろいろ」と「てきとう」に生きている（つもりである）。

実際に存在しているかどうかは別として、この世の秘密を知るといって、神秘的な宝石を探している。それっぽい物を求めているうちに、ちょっとした鑑定が得意になった。

物理的な荒事は苦手だが、魔法的な嫌がらせは種族特性もあり、割と得意。具体的にはダメージが通ると放心とスリッが入る。早くスタンも入れたい。そう、ニンジャが遠いのである。

ハヤト・アラツキと出会った事で、忘れていた「記憶」を思い出した。そう、「この世の秘密を知るといって神秘的な宝石」も地球で見たアニメの知識が由来だったのである！（雑あの世界は娯楽に満ち溢れ、とても楽しかったことを覚えている……どうせなら、また行きたいものである。——ただ、どうやって行ったのか、どうやって帰ったのかは覚えていないのだが。

地球のヲタク文化を思い出した結果、エネミー鑑定に成功したらダメージロールが+1D6増えるようになった。

バラバラになった死の権能を司る神の末路。なお、それに関しては、「まあそんなこともあるよね」と適当に受け流している模様。

