キャラクター名
サテナ･ガウィール

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	秘密
出自（効果）	闘士			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	17	20	7	23	7
ボーナス	2	2	5	6	2	7	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	5	8	3	9	2

HP	54
MP	99
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	フォースワンド	至近	-1	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助	サーコート					3			
装身具	精霊のオーブ								
能力値			3	0	5	0	9	8	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	11	5	8	9	8	7
総計(左)			3	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 3 d
エネミー識別	8			8	+ 5 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	MPポーション
ポーションホルダー	MPポーション
バックパック	MPポーション
ベルトポーチ	MPポーション
手提げバック	蘇生薬
上等な衣服	ハイMPポーション
仮面	ハイMPポーション
毒消し	ハイMPポーション
MPポーション	ハイMPポーション
MPポーション	EXHPポーション
MPポーション	

現在重量： 16		
最大重量： 17	所持金： 7711	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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に知力基本値+3								
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	★		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定に+1D								
エンサイクロペディア	★		セットアップ		自身	自動成功		
効果： エネミー識別を行う								
コンコーダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 対象:場面(選択)射程:視界にエネミー識別								
トゥルースサイト	★		パッシブ		自身			
効果： エネミー識別判定に成功したとき、物防、魔防の数値がわかる								
ナチュラルヒストリー	★		パッシブ		自身			
効果： エネミー識別の判定+2D								
エルダーマジック	★		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定+1D								
マジックゲイザー	★		パッシブ		自身			
効果： ダメージ+1D								
マジックブラスト	2	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果： メジャー、対象:範囲(SL×2体)に変更								
リゼントメント	★		効果参照		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象:単体に変更し、+[CL×10]								
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動成功	1/シーン	
効果： ダメージ+[(SL×2)D]								
デイメア	★	7	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 2D+5の貫通ダメージ　CL:DR追加								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果： 1点でも通れば[衰弱(SL)]付与								
ソウルブレイカー	2		パッシブ		自身			
効果： デイメア+[SL×3]								

奴隷闘士である親の担保として施設に30年ほど預けられていた。
親の死亡と同時に解放され、共に放り出されたラスクと共に孤児のような生活を送る。
その中で常に自分をひっぱってくれるラスクを無意識のうちに姉のように慕う様になる。
数年後、肉体的に成長し、冒険者として生活を送り始める。

キャラクター名
サテナ･ガウィール

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
タングル	★		効果参照	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： リアクションのダイスを1個削る								
モンスターロア	★		パッシブ		自身			
効果： エネミー識別+1D								
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果： 危険感知判定+1D								
トレーニング:知力	★		パッシブ		自身			
効果： 知力+3								
トレーニング:精神	★		パッシブ		自身			
効果： 精神+3								
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
効果： シナリオ開始時に5個のMPポーションか、2個のハイMPポーションを取得する。								
スペシャリストⅠ:無	★		戦闘前		自身	自動成功		
効果： FP1点使用　ダメージ+1D　シーン終了まで								
スペシャリストⅡ	★		ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄⅠ		自身	自動成功		
効果： FP1点使用　命中+1Dダメージ+1Dに変更								
スペシャリストⅢ	★		効果参照		自身	自動成功		
効果： FP1点使用　対象:場面(選択)射程:シーンに変更する								
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：								