キャラクター名
カナメ＝C＝アートリア

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	9	22	13	14	7
ボーナス	3	2	3	7	4	4	2
クラス修正	0	0	1	1	1	2	1
他修正							
能力値	3	2	4	8	5	6	3

HP	47
MP	67
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	奥義書								
能力値			2	0	4	0	6	9	8
スキル								2	
その他									
総計(右)			2	2	3	9	5	11	8 m
総計(左)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8		1	9	+ 3 d
呪歌判定	6			6	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	果実*3
ベルトポーチ	
小道具入れ	
L（ローブ、ランタン、火打石、上等な衣服*2）	
バックパック	
ポーションホルダー	
L（MPポーション*5）	
毒消し*2	
ハイHPポーション*2	
ハイMPポーション*3	

現在重量： 12		
最大重量： 17	所持金： 5522	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								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔術判定に+1D								
エンチャントウェポン：水	★	5	メジャー	20	単体	魔術判定		
効果： 武器攻撃を水属性の魔法ダメージに変更する								
マジックブラスト	2	3	ムーブ					
効果： メジャーアクションの「対象：単体」の「分類：魔術」を「対象：範囲（「SL*2」体）」に変更する								
ヒール	★	4	メジャー	20	単体	魔術判定		
効果： 【HP】を「3d+CL*3」点回復する								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ			自動成功	シーン1	
効果： 《ヒール》を同時に使用する。イニシアチブでの《ヒール》の行使可能								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20	単体	魔術判定		
効果： 対象に「２D+5」ダメージの水属性魔法攻撃を行う。1点でもダメージを与えた場合放心を与える。								
ウォーターマスター	3		パッシブ					
効果： 水属性の魔法攻撃の魔法ダメージに＋「SL*4」								
ステップ：ブライト	3	5	セットアップ	20	自身	自動成功		
効果： シーン終了まで【行動値】+「SL*3」する。								
リゼントメント	★				*単体			
効果： 魔術攻撃と同時に使用。ダメージに+「CL*10」								
ステップ：ファイア	1		セットアップ					
効果： シーン終了まで攻撃のダメージ+SL*3								
ダンシングヒーロー	1		判定の直前				シーン1	
効果： 判定ダイスを+1dする								
ヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果： 国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事について知っているかどうかの【知力】判定に+1D								
エンチャンターⅠ	1		ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ		自身			
効果： フェイト1点消費。エンチャントウェポンの属性を選択した属性に変更する。								
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果： 知力基本値を+3する								

“水の街”クラン＝ベルの貴族の一人娘。
政教一体の政治体制が敷かれているクラン＝ベルらしく聖職者として活躍する両親を持ち、彼女もいずれは立派な聖職者として活躍できるように大切に育てられてきた。
しかしある時、何者かの襲撃により神殿から管理を任されていた重要なアイテムを奪われてしまう。その影響で、守れなかった家の名誉にも大きな傷がついた。
そのことを悔やみ続ける両親が気の毒で、その場にたまたま居合わせなかった自分にも責任があると感じて、独力でそのアイテムを取り戻しに行くと宣言し、半ば家出のような形で無理やり冒険者へとなる。
その際に、誰かに頼るだけの力ではいけないと思い立ち、聖職者としての研鑽よりも、戦うための力を得ることを優先することにしたようだ。（アコライト→ダンサー）

スキルガイド使用（クラスロール）

PL：D-CET

キャラクター名
カナメ＝C＝アートリア

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
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：	【行動値】に+2する。							
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン1	
効果：								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	筋力基本値に+3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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								