キャラクター名: イグナーツ　2nd

プレイヤー名:

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	30
種族	ヒューリン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	騎士			**目標**	運命

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	10	15	29	26	14	9
ボーナス	5	3	5	9	8	4	3
クラス修正	0	0	1	3	2	2	0
他修正							
能力値	5	3	6	12	10	6	3

HP	126
MP	163
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	ケセドの杖	至近	0	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	城壁の鎧				-3	24	5	0	-4
補助	センチネルガード				-1	6	3		-1
装身具	軍学書								
能力値			3	0	6	0	6	16	10
スキル									
その他									
総計(右)			3	8	2	30	14	16	5 m
総計(左)			3	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	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 3 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	眼鏡
ポーションホルダー	趣味の道具
┗ハイMPポーション*3	
┗ハイHPポーション*2	ウェポンケース
ハイMPポーション*5（予備）	┗ショートソード
ハイMPポーション*5（予備）	ランタン
ハイHPポーション*5（予備）	◆邪法転生の書◆
グレートMPポーション	ドーマの手記
万能薬*5	秘策の手紙

現在重量：	35		
最大重量：	35	所持金：	535410
		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**
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	ドゥアンの【タフネス】を取得。HP+5。以外の種族スキルーつを修得。ただし幸運基本値-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。							
ファイアボルト	○	6	Mj	20m	単体	魔術	-	
効果：	<火>属性の[2D+10]ダメージを与える							
リゼントメント	○	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/SN	
効果：	魔法攻撃の対象を[※単体]に変更し、ダメージに＋[CL*10]する。							
コンセントレイション	○	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定に+1Dする。							
マジックブラスト	○	4	Mn	-	自身	自動成功	-	
効果：	Mjで使用する魔法範囲を「範囲（選択）」に変更する。							
エンチャントウェポン：火	○	5	Mj	20m	単体	魔術	-	
効果：	対象の武器ダメージ種別を「魔法ダメージ・火属性」に変更する。							
	★							
効果：								
ファランクススタイル：【知力】	○	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	防具重量制限を【知力】までとし、防具のクラス制限を無視できる。							
ファランクスチャージ	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	「装備部位：全身」防具を装備している時、魔法攻撃のダメージに+[（SL）D]する。							
ファランクスアタック	○	-	DR直前	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：	攻撃のダメージに、防具一つの重量を加算。							
	★							
効果：								
エンサイクロペディア	○	-	セットアップ	-	単体	知力	-	
効果：	エネミー識別を行う。							
コンコーダンス	○	-	-	-	自身	-	-	
効果：	「対象：場面（選択）」「射程：視界」にエネミー識別を変更する。							
	★							
効果：								

・名前の記述は“Ignaz”。

†††

――焦燥があった。
“あの腕”が無い以上、全く違う「何か」を得なければならない。

ヴィルヘルム家の三男に生まれる。
生まれつき体躯の大きかった彼は、乱暴者として育った。
悪友と街中を闊歩し、その家の名で大抵の事は揉み消せた。
…だが、彼は焦りを覚えていた。近い将来、何かが起こる。
悪友と自宅の宝物庫に忍び込んだ時、その焦りは大きくなった。

倉庫には、“あの腕”が無かった。
そして、「起こり得たはず」の事故も無かった。彼は何事も無く、悪友と適当な物を
奪ってこっそりと倉庫から出て行った。

彼はほどなくして、家を出る。
起こりうるべき事が起きなかった。では、この家に居るだけでは駄目だ。
焦燥に駆られ、彼はエリンディルより出た。微かな記憶に残る、あの「少女」の発言、あの「女」のルーツを求めて、彼はアルディオン大陸へと渡ったのだった。

キャラクター名	プレイヤー名
イグナーツ　2nd	

所持品			
伝心の人形			
勇気のホイッスル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
パスドポーン	〇	10	効果参照	20m	単体	自動成功	1/SN	
効果：対象が死亡した直後に使用。その死亡を打消し、対象を戦闘不能にする。								
ブリッツセンス	〇	5	効果参照	至近	単体	自動成功	1/Sn	
効果：対象のダイスロール直前に使用。対象のダイスロールに+1Dする。								
チェックメイト	5	4	DR直前	20m	単体	自動成功	1/Rn	
効果：魔術。攻撃のダメージに+[(SL)D]する。増加ダイスは使用者が振る事。自身を対象にできない。								
キャスリング	2	-	DR直前	20m	単体	自動成功	SL/Sn	
効果：対象は《カバーリング》を行える。必要コストは対象が支払う事。自身を対象にできない。メインプロセス終了まで持続。								
アンパッサン	〇	5	セットアップ	20m	単体※	魔術	-	
効果：対象に戦闘移動、あるいはエンゲージよりの離脱を行わせる。封鎖されている場合は離脱を行えない。移動は対象が決定する。								
アウトポスト	〇	2	《アンパッサン》	-	自身	自動成功	-	
効果：《アンパッサン》と同時に使用。対象の行う攻撃ダメージロールに+1Dする。効果はラウンド終了まで持続。								
ディスカバードアタック	1	7	判定直後	至近	単体	自動成功	SL/Sn	
効果：対象の武器攻撃命中判定を振り直させる。自身を対象にできない。								
	★							
効果：								
アンプリフィケイション	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：								
ニゲイト	〇	-	判定直後	30m	単体	自動成功	1/Sn	
効果：魔術。対象が判定にクリティカルした時に使用、クリティカルを打ち消す。								
ダブルキャスト	1	15	Mj	-	自身	自動成功	SL/SN	
効果：「タイミング：メジャーアクション」の魔術スキルを二つ使用できる。								
バリアントマジック	3	12	効果参照	-	自身	自動成功	SL/Sn	
効果：魔術と同時に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ減少を行う魔術の効果に+5Dする。								
ファインアート	2	20	Mn	-	自身	自動成功	SL/SN	
効果：メインプロセスで使用する魔術に対して、対象はリアクションを行えなくなる。								
レインボーカラー	〇	8	Mj	20m	単体	魔術	-	
効果：対象を、選択した属性に変更する。シーン持続。								
オールウェポン	〇	9	Mn	-	自身	自動成功	-	
効果：メインプロセスで行う《エンチャントウェポン：任意》対象を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。								
	★							
効果：								
メンターアーツ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《コーデックス》で指定したクラスの攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ減少、行動値増加、行動値減少を行う効果に[SL*2]する。効果はダイスで判定を求めるもののみ。								
フェイタルアーツ	◇							
効果：								
コーデックス	1		セットアップ					
効果：選択したクラスのコーデックスを取得し、対象クラススキルのコストを-SL（最低1）する。								
マインドマスター	◇							
効果：								
エレメンタルマスター	◇							
効果：								
	1							
効果：								

キャラクター名：イグナーツ　2nd

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
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	所持品の重量制限が[【筋力基本値】*2]となる。							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備品の所持最大重量を+5する。							
トレーニング【知力】	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	知力基本値+3。							
トレーニング【精神】	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神基本値+3。							
トレーニング【敏捷】	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	敏捷基本値+3。							
トレーニング【感知】	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	感知基本値+3。							
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【HP】を[+CL]する。							
モンスターロア	1	-	Mj	-	自身	-	-	
効果：	エネミー識別判定に+1Dする。							
ファーストエイド	1	-	Mj	至近	単体	器用	-	
効果：	判定成功で、戦闘不能の対象を回復させ、HP1の状態にする。							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：	「種別：ポーション」のアイテム一つを使用する。							
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定	-	
効果：	1シーンに1回使用可能。落下によるダメージ直前に使用し、受けるダメージを0にする。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								