キャラクター名
セレナ・アーブルム

プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	**Lv.1:**		**レベル**	26
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	メイジ	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヴァーナ			**境遇**	師匠
出自（効果）	狩人			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	12	21	34	15	34	12
ボーナス	8	4	7	11	5	11	4
クラス修正	0	0	1	2	1	3	1
他修正							
能力値	8	4	8	13	6	14	5

HP	178
MP	295
フェイト	12

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ロードスタッフ：光	至近	-1	16				-1	
左手	両手武器								
頭部	ファストハット				0	4		2	
胴部	マナサイクルローブ				-1	10	10		
補助	魔性の指輪					3	1		
装身具	精霊王の紋章：光								
能力値			4	0	8	0	14	14	13
スキル			1						
その他					2	3			15
総計(右)			4	16	9	20	25	15	28 m
総計(左)			5	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13	7	2	22	+ 5 d
呪歌判定	14			14	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
小道具入れ	ポーションホルダー
→虹の輝き	EXMPP×5
→契約の宝石	EXHPP×5
→プロフェットストラップ	蘇生薬×2
→アクセサリ（リボン）	万能薬×5
→火打ち石	毒消し×3
キャップライト	魔導酒×3
異次元バッグ	ランチボックス
ベルトポーチ	野菜×5
	野菜×10

現在重量：	57		
最大重量：	60	所持金：	2495
		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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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。								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 9d+56 水 放心								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲｼｮﾝ	1		パッシブ					
効果： 魔術判定+1d								
ｳｫｰﾀｰﾏｽﾀｰ	5		パッシブ					
効果： 水属性ダメージ+[SL*4](現在値20)								
ﾏｼﾞｯｸﾌﾞﾗｽﾄ	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 単体魔術 「対象：範囲[SL*2]体」とする。MP継続								
ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： 魔法攻撃DR+6d+9d+33（計算済）								
ﾘｾﾞﾝﾄﾒﾝﾄ	1		効果参照				1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 魔法攻撃対象：単体※ DR+[CL*10]								
フライト	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	至近	単体	魔術		
効果： 対象を飛行状態、移動力+[SL*5]m								
ﾏﾃﾘｱﾙｺﾝﾎﾟｰﾈﾝﾄ	1		アイテム					
効果： 宝石 魔法攻撃と同時 ダメージ+2d								
ﾏﾘｯﾄﾞｽﾄﾘｰﾑ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	水属性	
効果： ﾗｳﾝﾄﾞ継続。ﾀﾞﾒｰｼﾞが１点でも通れば回避判定-1d								
	1							
効果：								
エンカレッジ	1	6	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	20m	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： 対象はｲﾆｼｱﾁﾌﾞPにMPを行う。拒否可								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： その判定に+1d								
スーパーヒーロー	1		判定直後		自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 《ﾀﾞﾝｼﾝｸﾞﾋｰﾛｰ》を使用した判定の直後 その判定を振り直す。ダイス数はそのまま								

運命：世界の敵（62） いつか世界の敵になると占われた。エフネの欠片がどうとか。けどもまぁ、そうなったら頼もしい仲間が止めてくれるだろうから。私はいつもどおりに気楽に生きるのだ。

ＬＶ１ ウォータースピア ウォーターマスター2 マジシャンズマイト2

あれから３年。あのマルコメ野郎がまだ滅んでないと聞き、その手段と行方を追うべくいろいろ冒険してた。正しく言えば、色んな地方（大体激戦区）に投げ入れられてパワーレベリングさせられてた。
性格、能力は以前とさして変わらないが、魔術の腕前は見違えるほど向上している。
運命クラス/エレメンタリストへとなったさいに、怪しい占い師inアヴァロンで占われ、いずれ世界に敵対する存在になるとか言われたが、そんなの知ったこっちゃ無い。

レギュレーション

レベル２５（２０レベルから神喚者）
使用サプリ：基本・PSG（SKG・SG2でも可。PSG側に修正って形で）・PIG（IG／IG2でも可。データはPIG準拠）
ストレンジャーガイド・エクスパンションブックはあれば種族とかクラスとか使っていいぞ。
基本ありあり
経験値：３２０
種族変更可。ただし理由はつけるように。
メインクラスは変更不可。
エクスパンションがあれば、レジェンドデータ取得可。なければ不可。

キャラクター名
セレナ・アーブルム

プレイヤー名

所持品			
最高級サファイア×12			
高級サファイア×5			
転移の呪符×3			
耐毒符×3			
飛翔符×3			
錬金馬			
→冒険者セット			
→ドレスブック			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ｴﾌｪｸﾄｽｷｯﾌﾟ	1	10	判定直前	-	自身	自動成功	-	
効果：	ダイス数減少のペナを受けずに判定できる（パワー、GSによるモノを除く）							
ｱﾌﾟﾘｹｲｼｮﾝ	1	-	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	MPを[CL*5]点回復							
	1							
効果：								
ﾗﾋﾟﾃﾞｨﾃｨ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ				CL5以上	
効果：	【敏捷】判定達成値+2							
	1							
効果：								
ﾌﾛｽﾄﾌﾟﾘｽﾞﾑ	5	18	ﾒｼﾞｬｰ	30m	単体	魔術		
効果：	20d+104　光/水　放心							
ｺｷｭｰﾄｽ	1	12	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術	ｳｫｰﾀｰｽﾋﾟｱ	
効果：	9d+74　水　放心							
ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ:光	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象の命中判定+1d、光属性付与							
ｾﾚｽﾁｬﾙｽﾀｰ	1	12	ﾒｼﾞｬｰ	20m	範囲（選択）	魔術	ｴﾝﾁｬﾝﾄW:光	
効果：	16d+54　光　ノックバック2							
ﾏｽﾀｰﾏｼﾞｯｸ	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	ﾏｼﾞｼｬﾝｽﾞﾏｲﾄ	
効果：	魔法攻撃ﾀﾞﾒｰｼﾞ+[SL*5]							
ﾏｼﾞｯｸｴｸｽﾍﾟﾘｴﾝｽ	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+[SL+1]							
ﾁｰﾄﾏｼﾞｯｸ	2	8	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：	魔法攻撃を[SL+1]個のｴﾝｹﾞｰｼﾞに対して行う。MP継続							
ﾃﾞｭｱﾙｴﾌｪｸﾄ	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	振り直しが全て終わった後で使用。ダイス一つを6の目に変える。その結果、６の目が２個以上であればCT							
ﾁｬｰｼﾞﾏｼﾞｯｸ	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	使用済みの《ﾘｾﾞﾝﾄﾒﾝﾄ》の使用回数+1							
ﾏｼﾞｯｸｴｯｼﾞ	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	《ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ》の効果に+[SL*3]d							
ｱﾍﾞﾝｼﾞ	2	15	リアクション	-	自身	魔術判定	SL/ｼｰﾝ	
効果：	攻撃に対するﾘｱｸｼｮﾝ。勝利した場合、その攻撃終了後に対象へ[ﾀｲﾐﾝｸﾞ:ﾒｼﾞｬｰ][分類:魔術]による魔法攻撃							
ｶｳﾝﾀｰｽﾍﾟﾙ	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	対象が使用した[分類:魔術]を打ち消す。対象のこれは使用したモノとしてコストなどは通常通り支払う。							
ﾏﾃﾘｱﾙｺﾝﾎﾟｰﾈﾝﾄII	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	ﾏﾃﾘｱﾙｺﾝﾎﾟｰﾈﾝﾄ	
効果：	高級～：+[(2+MCⅡSL)d] 最高級：+8d							
	1							
効果：								
マジックハンド	1		パッシブ		自身	-		
効果：	魔術判定+1d							
マジッククリップ	1	20	効果参照	20m	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	複数のキャラを対象にした魔法攻撃の命中判定の直前。その対象を「単体」に変更							
	1							
効果：								

キャラクター名
セレナ・アーブルム

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
異才：ソーサラー	1		パッシブ					
効果：	ソーサラースキルSL個習得							
→ ニゲイト	1	-	判定直後	30m	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：	対象が判定でCTした時。そのCTを打ち消す。達成値は出たダイスので目の合算を採用する							
精霊乱舞	1	Ft3	効果参照	-	自身	自動成功	ﾌﾛｽﾄﾌﾟﾘｽﾞﾑ	
効果：	[対象:場面（選択）][射程:視界]DR+(CL*5)							
精霊の怒り	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	CT時	
効果：	対象の物防・魔防を0とみなす。軽減不可							
精霊の共鳴	1	15	DR直前	30m	単体	自動成功	1/ﾗｳﾝﾄﾞ	
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞ＋【知力】							
魔術の王	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	DRにFt使用時、Ft１点につきDR+５点換算							
神域の魔術	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ》の効果を[(SL*2)d+【知力基本値】]、このﾀﾞﾒｰｼﾞは軽減不可とする							
滅びのさだめ	1	-	ムーブ	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：	MP継続。対象はﾘｱｸｼｮﾝの6ので目の数にかかわらずCTしない							
トラッキング	1		パッシブ					
効果：	追跡などの【感知】判定+1ｄ							
リサーチ	1		パッシブ					
効果：	情報収集の【感知】判定+1ｄ							
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	所持重量増加							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：	装備アイテムの重量制限+5							
インテンション	1		パッシブ				Xﾊﾞｲﾀﾘﾃｨ	
効果：	【最大MP】+CL							
キャンセルマジック	1	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	魔術		
効果：	難易度10の魔術判定。自身が受けている、持続している[分類:魔術]のスキル効果ひとつを解除							
オピニオン	1		パッシブ					
効果：	交渉などの【精神】判定+1ｄ							
トレーニング：知力	1		パッシブ					
効果：	知力基本値+3							
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：	精神基本値+3							
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果：	感知基本値+3							
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	筋力基本値+3							
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：	スキルに対する【精神】リアクション判定+1ｄ							
フックダウン	1	3	ｸﾘｰﾝｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：	種別：ポーション一つを使用する。							

キャラクター名
セレナ・アーブルム

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
マジックスピナーⅠ	1	Ft1	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 使用済みの《ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ》使用回数+1								
マジックスピナーⅡ	1	Ft1	フリー	-	効果参照	自動成功		
効果： 魔法攻撃の対象のリアクション判定-1ｄ								
マジックスピナーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： DRにFt使用時、Ft１点につきDR+2点増加								
マジックノウリッジ	1		パッシブ					
効果： 魔術に関する【知力】判定+1ｄ								
ミュトスノウリッジ	1		パッシブ					
効果： 神話などに関する【知力】判定+1ｄ								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術	1/ｼｰﾝ	
効果： 落下によるDR直前。落下におけるﾀﾞﾒｰｼﾞを0にする。落馬などにも使用可								
フェイス：アーケンラーヴ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-		-		
効果： あらゆる命中判定+1								
ホロコースト	1	8	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 魔法攻撃を[対象：十字（選択）][射程：4Sq]に変更								
ロイヤルノウリッジ	1		パッシブ					
効果： 王侯貴族の事柄に関する【知力】判定+1ｄ								
ヒストリー	1		パッシブ					
効果： 歴史に関する【知力】判定+1ｄ								
アスレチック	1		パッシブ					
効果： 登攀などの【筋力】判定+1ｄ								
ウォータースイム	1		パッシブ					
効果： 遊泳状態でのペナ抵抗判定+1ｄ								
インサイト	1		パッシブ					
効果： 嘘を見抜く、はったりなどの精神判定+1ｄ								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								