キャラクター名
クロ

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**	65
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	汚れた血			**目標**	正義

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	60	30	39	39	39	16	30
ボーナス	20	10	13	13	13	5	10
クラス修正	0	1	1	3	2	1	0
他修正						2	
能力値	20	11	14	16	15	8	10

HP	448
MP	602
フェイト	35

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	黒金忍者刀		-1	11				0	
左手				84					
頭部	黒頭巾				1	1			
胴部	達人胴着					10			
補助	ローグマント					4			
装身具	究極忍具								
能力値			11	0	14	0	8	29	25
スキル									
その他									
総計(右)			10	11	15	15	8	29	25 m
総計(左)			11	84					
総計(両)			10	95					
ダイス数			3 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	15			15	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	15			15	+ 2 d
エネミー識別	16			16	+ 2 d
アイテム鑑定	16			16	+ 2 d
魔術判定	16	31		47	+ 3 d
呪歌判定	8			8	+ 2 d
錬金術判定	11			11	+ 2 d

所持品	
クナイ	
グレートHPポーション	
グレートMPポーション	
万能薬	
ガボ焼きパン	

現在重量： 0		
最大重量： 60	所持金： 10000	預金・借金：12436852757834

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	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。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。								
ベスティア:アクイラ	1		パッシブ/メイキング		自身	自動成功		
効果： 空を飛ぶ鳥のベスティア。攻撃に【CL+3】飛行状態								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： カマイタチを呼ぶ。魔術判定に+1D、2D+5の風属性ダメージ								
エアリアルセイバー	5		パッシブ		自身			
効果： 風属性を匠に操る魔術師。風属性の魔法攻撃に+【SL×4】								
ウィンドバリア	1	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 小型の竜巻を発生させ遠距離攻撃や魔法攻撃を防ぐ魔術。回避判定+5								
ディジニ・ブリーズ	1		パッシブ		自身			
効果： 風属性の魔法ダメージを一点でも与えれば物理防御を-10する。								
バイオレントウィンド	3	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： 暴風のような風を呼ぶ。風属性の魔法攻撃にダメージ+【SL×2】、一点でも与えれば【ノックバック1】								
シャドウスナップ	3	5	セットアッププロセス	20m	単体	魔術判定		
効果： 影で縛りつける魔法。対象の移動力を-【SL×3】								
デスブロウ	3	5	ダメージロールの直前		自身	自動成功		
効果： 致命傷を与える。攻撃の命中判定でクリティカルの時、ダメージ+【SL×10】								
バーストブレイク	3		メジャー	20m	範囲(選択)	精神		
効果： 大爆発を起こす魔術。リアクションを強制失敗、ダメージ2D+SL×10								
ビッグバン	1		バーストブレイク		自身			
効果： バーストブレイクに+CL×5								
イメージボディ	1	5	セットアッププロセス		自身	魔術判定		
効果： 分身の術。回避の達成値+【SL×2】								
ミラーアタック	3		判定の直後		自身	自動成功		
効果： 分身と同時攻撃。攻撃の命中判定の時、フェイトを3個使用してダイスを一つ6にする。6が二個になった場合、クリティカル								
シークレットアーツ	5	5	判定の直後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 恐るべき戦いの奥義を取得している。攻撃の命中判定のダイスのうち、3個以下を振り直しできる。								

天空の神ヤタガラスから産まれた汚れた血の子。
幼少期は人を恨むも母親の優しさと父親の誇りから人を傷付けることをせず両親の眠る森から追い払うのみだった。
そんな自分だったが、ある日自分を退治するため依頼で来た男によって人生が変わる。
男はクロを恐れること無く、凍ったクロの心を溶かし、クロは両親の眠る森を汚さないことを村に約束させ立ち退くと同時に男の弟子としてギルドに入団。
男から魔術と体術を学び、師匠として信頼していった彼だが、クエスト中に事故が起きる。
クエスト中、"幻想級危険種"が現れたため、男はクロを庇い死亡。
また、孤独となるも挫けず、男の人々を守る意志を受け継ぐ。
国から実力を"天災級"と恐れられるもギルドで"神風"の名で成績をあげる。
気高く、誇り強く、味方に対して優しく敵に対して躊躇いを持たない。
最近の悩みは、クエストの途中に拾った二人の獣人の面倒に手を焼いている。

キャラクター名
クロ

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
ダブルアーツ	1	20	メジャー		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果：	ニンジャのメジャーアクションと他のクラスのメジャーアクションを同時に使える。							
ダイアナザーデイ	1		セットアッププロセス		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果：	精神を集中させ、傷をふさぐ。HP回復をCL×10							
ネバーギブアップ	1	10	セットアッププロセス		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果：	不屈の精神で、死に貧していても蘇る。HP回復を最大まで行う。							
ブラッディフィート	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：	凄まじい技で見切らせない攻撃のスキル。攻撃の命中判定に+1D							
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	火の弾を生み出し投射する。2D+10の火属性ダメージ							
ファイアロード	5		パッシブ		自身			
効果：	火属性を匠に操る魔術師。火属性の魔法攻撃に+SL×4							
ファイアクラップ	3	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：	爆発的な業火を呼ぶ。火属性の魔法攻撃に+【SL×2】して、一点でも与えれば【威圧】を与える							
イフリート・シマー	1		パッシブ		自身			
効果：	火属性の魔法ダメージを一点でも与えれば命中判定を-1Dする							
ブロウアップ・風	1		メジャー	至近	範囲(選択)	魔術判定		
効果	:己の命を魔法攻撃の威力に変える。ダメージ2D+自分の現在のHPの与えるかわりにメインプロセスの終了後、HPが0になり戦闘不能になる。							
マジックブラスト	3	3	ムーヴ		自身	自動成功		
効果：	魔術を拡散して広範囲にする。メジャーの魔法攻撃を単体からSL×2体にする。							
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	水の槍を生み出し投射する。2D+5の水属性ダメージ、一点でも与えれば【放心】							
ウォーターマスター	5		パッシブ		自身			
効果：	水属性を匠に操る魔術師。水属性の魔法ダメージ+SL×4							
マリッド・ストリーム	1		パッシブ		自身			
効果：	水属性の魔法ダメージを一点でも与えれば回避判定を-1D							
ポイゾネスト	3	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：	毒霧を口から出す攻撃。水属性の魔法攻撃に+【SL+2】して、一点でも与えれば【毒1】							
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	石つぶてを投射する。2D+5の地属性ダメージ、一点でも与えれば【スリップ】							
アースブレイカー	5		パッシブ		自身			
効果：	地属性を匠に操る魔術師。地属性の魔法ダメージに+【SL×4】							
ダオ・グラスプ	1		パッシブ		自身			
効果：	地属性の魔法ダメージを一点でも与えれば移動力を-5m							
ランドフィッシャー	1	4	マイナー		自身			
効果：	地割れを起こし、動きを封じる。地属性の魔法ダメージに+【SL×2】して、一点でも与えれば【スタン】							
ウォーターシールド	1	6	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	ラウンド一回	
効果：	水の壁を作りブレスなどの特殊攻撃から身を守る。ダメージを-10							
ストーンスキン	1	5	セットアッププロセス	20m	単体	魔術判定		
効果：	地の魔術により皮膚の硬化をする。物理防御に+5							
マジックフォージ	3	3	ダメージロールの直前		自身	自動成功	シーン一回	
効果：	瞬間的に魔力を集中し威力を高めるスキル。ダメージ増加、+(SL×2)D							
エンチャントウェポン・光	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	武器などに光属性を付ける。対象が行う武器攻撃の命中判定に+1D、ダメージを光属性の魔法ダメージに転換							

キャラクター名
クロ

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
エンチャントウェポン・闇	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 武器などに闇属性を付ける。対象が行う武器攻撃のダメージを闇属性の魔法ダメージに転換。さらに、相手のリアクションを-1D								
スナッチ	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 光属性の力で対象の姿を消す。対象をエンゲイジ中でも隠密状態にする。								
チートマジック	3	8	ムーヴ		自身	自動成功	シーン一回	
効果： 魔術で複数箇所を同時攻撃。魔法攻撃を行うメジャーの射程内から【SL+1】個以下のエンゲイジにいる者に変更。								
ブーストエンチャント	1	2	ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ		自身	自動成功		
効果： エンチャントウェポンを強化する。効果に対象が行う攻撃のダメージに+1Dする。								
ブラインドフォールド	3	12	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果： 闇属性の力により視界を奪う。相手の判定前に使用、-1D								
マジックエクスペリエンス	5		パッシブ		自身			
効果： 魔術について深く成熟したことを表す。魔術判定の達成値に+【SL+1】								
マジックエッジ	3		パッシブ		自身			
効果： 圧倒的な破壊力を発揮する。マジックフォージに+【SL×3】D								
ミッドナイトサン	5		パッシブ		自身			
効果： 光と闇の属性を匠に操る魔術師。光属性と闇属性の魔法ダメージに+「SL×5」								
エンハンススペル	5	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： 印を結ぶ。魔法ダメージ+SL×4								
ロングスペル	1	6	ムーヴ		自身	自動成功		
効果： 魔術の威力を高めるため長詠唱を唱える。魔法ダメージに+2D								
テンペスト	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 猛烈な嵐で吹き飛ばす。魔術判定に+1D、2D+20の風属性ダメージ								
インフェルノ	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 灼熱の炎で焼き殺す。2D+30の火属性ダメージ								
コキュートス	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 極低温の冷気で凍結させる。2D+20の水属性ダメージ、一点でも与えれば放心								
クエイク	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 大地を砕き地面を揺らす。2D+20の地属性ダメージ、一点でも与えればスリップ								
セレスチャルスター	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 視界を奪うほどの光の拳で殴る。2D+20の光属性ダメージ、一点でも与えればノックバック(2)								
シャドウスフィア	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 恐怖を呼ぶ闇で埋め尽くす。2D+20の闇属性ダメージ、一点でも与えれば威圧								
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果： 集中力を高め、発動を成功させやすくする。魔術判定に+1D								
マスターマジック	5		パッシブ		自身			
効果： 高度な知識と技術により、完璧に魔術を制御する。魔法ダメージ+SL×5								
ダブルフェイス	1		パッシブ		自身			
効果： 光と闇の力により無と有の大いなる破壊を生む。光か闇の魔法ダメージで一点でも与えれば魔法防御力を-10させる。								
ルインストーム	5	18	メジャー	30m	単体	魔術判定		
効果： 大気を闇で圧縮して衝撃波を生む。6D+50の風と闇属性ダメージ、一点でも与えれば威圧								
ハンドシンボル・烈	1	3	ムーヴ		自身	自動成功		
効果： 印を組みさらに制度をあげる。魔術判定+1D								
スウィフトウェポン	1	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： エンチャントウェポンをセットアッププロセスに使用できるようにする								

キャラクター名
クロ

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	5		パッシブ		自身			
効果：	ソーサラーのスキルを一つ取る							
リミットブレイク	3	14	マイナー		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	限界を超える魔力を扱う。分類:魔術のスキルのSLに+2する。SLの上限を超えてもいい。							
神域の魔術	1		パッシブ		自身			
効果	:神に匹敵する魔術。マジックフォージの効果に+(SL×2)D+知力基本値、しかも相手のスキル、アイテムの影響を受けずダメージを0にできない。							
すべてを砕く者	3		パッシブ		自身			
効果：	広範囲に魔力を扱う。対象が2体以上で魔法ダメージ+SL×10							
精霊王招来	1		マイナー		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵｰ回	
効果：	精霊王の力をみずからの体に憑依させる。対象を単体にすると同時に魔法ダメージ+最大HP							
精霊の共鳴	1	15	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	30m	単体	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞｰ回	
効果：	精霊と己の魔力を共鳴させ、威力をあげる。無属性以外の魔法ダメージに+知力する							
精霊の友	5		パッシブ		自身	自動成功		
効果：	精霊と強い親和性を持っている。無属性以外の魔法ダメージに+SL×7							
精霊の腕	1		ムーヴ		自身	自動成功	ｼｰﾝｰ回	
効果：	精霊の力を衝撃に変える。命中した時、HPの有無にかかわらず5m以内に移動させる。エンゲイジから離脱させることも可能							
精霊乱舞	1		ﾙｲﾝｽﾄｰﾑ		自身	自動成功		
効果	:ﾙｲﾝｽﾄｰﾑの使用時、フェイトを3点使いそのスキルを対象:場面、射程:視界に変更。ダメージ+CL×5にして、アイテムやスキルによる強制終了を無効にする。							
アームズマスタリー・格闘	1		パッシブ		自身		格闘	
効果：	格闘による攻撃の命中判定に+1D							
アイアンフィスト	1		パッシブ		自身		格闘	
効果：	精神力を攻撃にのせる。攻撃に+精神							
ワンツーブロウ	5	3	判定の直前		自身	自動成功	格闘、ｼｰﾝSL回	
効果：	牽制の一撃を繰り出し、本命を命中しやすくさせる。白兵攻撃の命中判定+1D							
トリプルブロウ	1	10	メジャー		自身	自動成功	格闘、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	目に写せないほどの連続攻撃を行う。白兵攻撃を三回行え、三回分に単体を分けてもいい							
スタンアタック	3	6	マイナー		自身	自動成功		
効果：	攻撃と同時に神経にダメージを与える。ダメージ+SL×3、一点でも与えればスタン							
マインドアデプト	1		パッシブ		自身			
効果：	日々の鍛練で何事にも動じない精神を持った。精神に+2							
メナシングロアー	1	6	セットアップ		自身	自動成功	格闘、ｼｰﾝｰ回	
効果：	気で圧倒し、行動を鈍らせる。相手のリアクションを-1D							
風耳	★		特殊					
効果：	風に伝わる音や声を聞くスキル。一定範囲内の人物に対する感知判定を自動成功							
風纏	★		特殊					
効果：	自身の身体に風の層を纏う。魔法攻撃ダメージを0にする。							
風使	★		特殊					
効果：	風属性の主を意味する。風属性魔法の命中判定+3D、ダメージに+2D。							
効果：								
効果：								
効果：								