キャラクター名
エル

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **メインクラス** | ウィザード | **Lv.1:** | メイジ | **レベル** | 15 |
| **サポートクラス** | ニンジャ | **Lv.1:** | ウォーロック | **性別** | 女性 |
| **称号クラス** | | | | **年齢** | |
| **種族** | フェイ：ナイトメア | | | **境遇** | 放浪者 |
| **出自（効果）** | 魔術妖精 | | | **目標** | 金銭 |

| | **筋力** | **器用** | **敏捷** | **知力** | **感知** | **精神** | **幸運** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **基本値** | 10 | 6 | 27 | 27 | 13 | 30 | 6 |
| **ボーナス** | 3 | 2 | 9 | 9 | 4 | 10 | 2 |
| **クラス修正** | 0 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| **他修正** | | | | | | | |
| **能力値** | 3 | 3 | 10 | 12 | 6 | 11 | 2 |

| | |
|---|---|
| **HP** | 111 |
| **MP** | 166 |
| **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 | ナイフＳ３ | 至近 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 左手 | | | | | | | | | |
| 頭部 | 闇夜の帽子 | | | | | 2 | | | |
| 胴部 | レビテートローブS1 | | | | | 2 | | | |
| 補助 | クラダーリング | | | | | 13 | 13 | | -2 |
| 装身具 | シノビ袋 | | | | | | | | |
| **能力値** | | | 3 | 0 | 10 | 0 | 11 | 16 | 8 |
| スキル | | | | | | | | 2 | |
| その他 | | | | | | | | | |
| **総計(右)** | | | 3 | 3 | 10 | 17 | 24 | 18 | 6 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 | 6 | | | 6 | + 2 d |
| トラップ解除 | 3 | | | 3 | + 2 d |
| 危険感知 | 6 | | | 6 | + 2 d |
| エネミー識別 | 12 | | | 12 | + 2 d |
| アイテム鑑定 | 12 | | | 12 | + 2 d |
| 魔術判定 | 12 | | | 12 | + 2 d |
| 呪歌判定 | | | | | + d |
| 錬金術判定 | | | | | + d |

| **所持品** | |
|---|---|
| 虚脱の人形 | |
| ポーションホルダーinポーション | |
| ランタン | |
| 野営道具 | |
| たまご | |
| ミストへの預金 | |
| 理知の宝玉 | |
| スピリットシールド | |
| 封精長靴Ｓ１ | |
| | |
| | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 現在重量： | 11 | | |
| 最大重量： | 15 | 所持金： | 5017590 |
| | | 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** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フェイ：ナイトメア | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： 攻撃の対象に1点でもＨＰダメージを与えた場合、対象に［放心］を与える | | | | | | | | |
| マジシャンズマイト | 5 | - | パッシブ | - | 自身 | 自動成功 | 5 | |
| 効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。 | | | | | | | | |
| エアリアルスラッシュ | 1 | 12（6） | メジャー | 20m | 単体 | 魔術判定 | 1 | |
| 効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1Ｄ、ダメージは［2Ｄ+5］（〈風〉属性の魔法ダメージ）となる。Ｃでダイスロール増加 | | | | | | | | |
| エレメンタルウェポン | 1 | 3 | セットアップ | - | 自身 | 魔術判定 | 1 | |
| 効果 :使用する際に「種別：精霊剣」からひとつ選択。「種別：精霊剣」のアイテムを全て失い、選択したアイテムを装備する。部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。クリティカルでコスト0。 | | | | | | | | |
| ストロングウィンド | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果 :精霊剣装備。「精霊剣：風」を装備している時に有効。「分類：魔術〈風〉」による魔法攻撃に有効。魔法攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージへのダイスロールへのダイス追加に加えて更にダメージに+３Ｄする。 | | | | | | | | |
| エアリアルセイバー | 5 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 5 | |
| 効果： 〈風〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。ダメージに+［ＳＬ*4］する。 | | | | | | | | |
| テイルズシンボル | 1 | - | アイテム | - | - | - | 1 | |
| 効果： フェイの種族ごとに設定された妖精アイテムを1個得る。 | | | | | | | | |
| コンセントレイション | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： 魔術判定に+1Ｄ | | | | | | | | |
| マジックフォージ | 3 | 3 | ダメロ直前 | - | 自身 | 自動成功 | 3 | |
| 効果： シーン１回。ダメージ増加を行う。+［（ＳＬ*2）Ｄ］する | | | | | | | | |
| リゼントメント | 1 | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： メイジ、シナリオ１回。魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに［ＣＬ*10］する。 | | | | | | | | |
| マジックフォロー | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： 精霊剣装備。「分類：魔術」のスキルコストに-1(最低１）する。 | | | | | | | | |
| ウォーターシールド | 1 | 6 | ダメロ直後 | 20m | 単体 | ダメロ直後 | 1 | |
| 効果： ラウンド１回。対象が特殊攻撃によるダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-10する。 | | | | | | | | |
| ディジニ・ブリーズ | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果：〈風〉属性の魔法ダメージを与える攻撃で、1点でもＨＰダメージを与えた場合、その攻撃の対象の【物理防御力】に-10（最低0）する。この効果はラウンド終了時まで持続する | | | | | | | | |
| フォワードムーブ | 1 | 3 | イニシアチブ | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： 精霊剣装備。ラウンド１回。戦闘移動を行う。この移動では突入のみ行える。 | | | | | | | | |
| ソードマジック | 1 | 11（5） | レガシー | 効果参照 | 単体※ | 魔術判定 | 1 | |
| 効果 :対象に白兵攻撃を行う。攻撃の命中判定は魔術判定となる。攻撃後、あなたは離脱を行う。ただし、封鎖されているエンゲージからは離脱出来ない。Ｃでダイスロール増加 | | | | | | | | |

アイテム：精霊剣：風
種別：精霊剣　レベル：１　重量：４　攻撃力：+［ＣＬ+4］　射程：至近　装備部位：片
《エレメンタルウェポン》で取得可能。この武器による武器攻撃のダメージを〈風〉属性の魔法ダメージに変更する。また。「分類：魔術〈風〉」の魔術判定の達成値に+2。

設定：
無計画、無鉄砲、（大体）無一文。
魔術妖精として生まれた。実際に魔術を使う人々を見て学びたいと思いたち、家出の形で出奔。
このときたまごを持ち出し、たまごの謎の解明にも乗り出す。
ただし勢いだけで冒険者になったので、しばらくは放浪者に。魔眼はこの間に手にいれた(多分)
様々な出会いの中で、コントラクターの契約妖精としてフェイ:ナイトメア第1号を目指すことも目標にする。
そして新たな人々や魔術との出会いを求めてイシュガルドに向かうものの、平生の計画性の無さから行き倒れた(悲しい)
イスビケンドが隠密したのを見てニンジャにＣＣ。
クラダーリングは家を出ようとしているのを察していた両親がそっと忍ばせてくれていた。

パワー：精霊王招来
目的：ミストと一緒に皆を助けて幸せにする。（皆の範囲はミストが望む範囲の皆、あるいはPT、レヴェヴァ、ジェアンテル、シロマ、ミストのエルに関わったイシュガルドの人々の二択です。GMがミストの望む範囲を提示していただければ前者、PLが決めるべきであれば後者にします）

キャラクター名

エル

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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ファストサイン | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： | 使用条件：精霊剣装備。行動値に+4 | | | | | | | |
| エキスパート | 1 | 3 | マイナー | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： | 「タイミング：メジャーアクション」の魔術判定に+1Ｄする。この効果はメインプロセス終了時まで持続する | | | | | | | |
| なにかの魔眼 | 1 | 4 | セットアップ | 視界 | 単体 | 精神 | 1 | |
| 効果 | :シーン1回。対象の精神と対決を行う。勝利した場合、対象にスタンを与える。また、対象はスタンを受けている間、リアクションの判定に必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。この効果はスタンが回復するまで持続する。 | | | | | | | |
| ウィンドバリア | 1 | 6 | 判定の直前 | 20m | 単体 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： | Ｒ1回。対象が射撃攻撃、「分類：魔術」に対する回避判定を行う直前に使用する。回避判定の達成値に+5. | | | | | | | |
| インプロージョン | 1 | 8 | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果 | :魔法攻撃の命中判定がクリティカルした場合に使用する。その攻撃の対象の「魔法防御力」を0とみなしてＨＰダメージを算出する。 | | | | | | | |
| チートマジック | 1 | 8 | ムーブ | - | 自身 | 自動成功 | 3 | |
| 効果 | :シーン1回。魔法攻撃を行う「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」の射程内から「ＳＬ+1」個以下のエンゲージを選択する。その「分類：魔術」の対象を、選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。この効果はメインプロセス終了時まで。 | | | | | | | |
| テンペスト | 1 | 18（12） | メジャー | 20m | 単体 | 魔術判定 | 1 | |
| 効果 | :《エアリエルスラッシュ》１で取得可能。対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1Ｄ、ダメージは2Ｄ+20（風）属性のダメージとなる | | | | | | | |
| マジックエッジ | 3 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 3 | |
| 効果： | マジックフォージの効果に+（ＳＬ*3）Ｄ | | | | | | | |
| マスターマジック | 3 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 5 | |
| 効果： | 《マジシャンズマイト》1で取得可能。魔法攻撃ダメージに+ＳＬ*5 | | | | | | | |
| チャージマジック | 1 | - | クリンナップ | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： | シナ１《リゼントメント》の使用回数を1増やす。 | | | | | | | |
| インクリーズデバイス | 2 | 12 | セットアップ | - | ＳＬ体 | 自動成功 | 5 | |
| 効果： | 対象にダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+11.ラウンド終了時まで | | | | | | | |
| デュアルエフェクト | 1 | 10 | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | 3 | |
| 効果 | :シナリオＳＬ回。魔法攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、１個の目を6に変更する。 | | | | | | | |
| アベンジ | 1 | 15 | リアクション | - | 自身 | 魔術判定 | 3 | |
| 効果 | :シーンＳＬ回。攻撃に対するリアクションを魔術判定で行う。勝利した場合、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後、攻撃を行ったキャラクターに「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」を使用した魔法攻撃を行う。なお、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象が行った攻撃の処理は通常通り行う。 | | | | | | | |
| カウンタースペル | 1 | ー | 効果参照 | 視界 | 単体 | 自動成功 | 1 | |
| 効果 | :シナ１．対象が「分類：魔術」のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。 | | | | | | | |
| エンハンスブレス：風 | 1 | 6 | マイナー | ー | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： | 武器攻撃のダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。シーン終了時まで。 | | | | | | | |
| アーティラリィマジック | 1 | 8 | マイナー | ー | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果 | :エンハンスブレスの効果中に使用可能。魔法攻撃のダメージに+「装備している武器ひとつの攻撃力」する。ただし、その攻撃の対象はダメージに加算する武器で武器攻撃が可能な場所にいなければならない。メインプロセス終了時まで | | | | | | | |
| 精霊王招来 | 1 | ー | マイナー | ー | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： | 魔法攻撃のダメージに+｛最大HP｝「対象：単体※」へ変更、メインプロセス終了時まで。 | | | | | | | |
| マジックノウリッジ | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： | 魔術に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Ｄ | | | | | | | |
| レガシ―サイン | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： | レガシークラスになれる | | | | | | | |
| トレーニング：筋力 | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： | 筋力基本値+3 | | | | | | | |
| フェイス：ダグデモア | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果： | 行動値+2 | | | | | | | |
| フックダウン | 1 | 3 | クリンナップ | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果： | シーン１回。「種別：ポーション」のアイテムを１個使用する。 | | | | | | | |

キャラクター名
エル

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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スペシャリストⅠ：風 | 1 | - | 戦闘前 | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果：　フェイト１点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージに+1Ｄする。シーン終了まで持続。 | | | | | | | | |
| スペシャリストⅡ | 1 | - | 《ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄⅠ》 | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果：　フェイト１点消費。魔法攻撃の命中判定に+1Ｄを追加。 | | | | | | | | |
| スペシャリストⅢ | 1 | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果：フェイト１点消費。選択した属性の「分類：魔術」と同時に使用する。そのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する。 | | | | | | | | |
| トレーニング：精神 | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果：　精神基本値+3 | | | | | | | | |
| バイタリティ | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果：　最大ＨＰに+ＣＬ | | | | | | | | |
| トレーニング：知力 | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果：　知力基本値+3 | | | | | | | | |
| ベアアップ | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果：　スキルに対するリアクションとして行う精神判定に+1Ｄ | | | | | | | | |
| ホロコースト | 1 | - | ムーブ | - | 自身 | 自動成功 | 8 | |
| 効果：　魔法攻撃を「対象：十字（選択）」「射程：４ｓｑ」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| トランプ | 1 | - | 判定の直前 | - | 自身 | 自動成功 | 1 | |
| 効果：　シナ１情報収集判定+2Ｄ | | | | | | | | |
| トレーニング：感知 | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | 1 | |
| 効果：　感知基本値+3 | | | | | | | | |
| トレーニング：敏捷 | 1 | ー | パッシブ | - | 自身 | ー | 1 | |
| 効果：　敏捷基本値+3 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 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： | | | | | | | | |