キャラクター名
ジョン・ドゥ（本名・ユリウス・シーカー）

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**	23
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	57
種族	エルダナーン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	闇の一族			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	8	18	41	33	19	15
ボーナス	4	2	6	13	11	6	5
クラス修正	0	0	0	4	3	0	1
他修正				2			
能力値	4	2	6	19	14	6	6

HP	170
MP	228
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ドリームシールド		0	0	0	14	9	-4	0
左手	フォースワンド	至近	-1	11	0	0	0	0	0
頭部	ヴァルキリーヘルム				-4	8	2	0	0
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	月光の腕輪						2		
装身具	真理の書								
能力値			2	0	6	0	6	20	9
スキル	フェイス、シールドワーク							6	
その他	ライドニッパー					5	5		
総計(右)			2	0	1	33	19	22	9
総計(左)			1	11					
総計(両)									m
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	14			14	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	14			14	+ 3 d
エネミー識別	19	6	1	26	+ 3 d
アイテム鑑定	19	6	1	26	+ 3 d
魔術判定	19	6	2	27	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
ライドニッパーII	-万能薬x4
異次元バッグ	■ランチボックス
ベルトポーチ	-野菜x4
■ポーションホルダー	■宝石
-ハイHPポーションx5	-サファイアx0
-ハイMPポーションx7	-最高級サファイアx10
-EX HPポーションx4	■アーティファクト
-EX MPポーションx5	加速装置
-グレートHPポーションx4	魔導バッテリー
-グレートMPポーションx4	ポーション早飲み装置
-毒けしx0	■小道具入れ

現在重量： 44	
最大重量： 94	所持金： 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								
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。								
	◇							
効果：								
インクリースデバイス	1	12	セットアップ	20m	SL体	自動		
効果： 対象が行う攻撃のダメージに+【知力】する。								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	-		
効果： 「タイミング:メジャー」「対象:単体」の魔術を「対象:範囲[SL×2]体」に変更する								
チートマジック	3	8	ムーブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 射程内から[SL+1]個のエンゲージを選択し、エンゲージ内の任意の対象をとる。メインプロセス終了まで。								
ホロコースト	★	8	ムーブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 「射程：4Sq」「対象：十字（選択）」にする。								
エクステンドレンジ	1	2	マイナー	-	自身	自動		
効果： 「射程：□近」以外の、「タイミング：メジャー」の「分類：魔術」の「射程」を+[SL×10]mする。								
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果： 魔法攻撃のダメージに+【感知】する。メインプロセス終了まで。								
カーススペル	★		マイナー	-	自身	自動		
効果： 「分類：魔術」に対するリアクションの判定に[-1D]する。								
ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： 「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」を2つ使用する。								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 水属性の[11D+77]ダメージ。１ダメージでも与えれば[放心]。								
コキュートス	★	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 水属性の[11D+92]ダメージ。１ダメージでも与えれば[放心]。								
セレスチャルスター	★	12	メジャー	20m	範囲選択	魔術		
効果： 光属性の[11D+83]ダメージ。１ダメージでも与えれば[ノックバック(2)]。								
エンチャントウェポン《光》	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の武器攻撃のダメージを光の魔法ダメージにし、命中に[+1D]する。								

素：15D+149
インクリース：15D+170
ブーストマジック：15D+163
インクリース＋ブーストマジック：15D+184

ブーストマジック＋フロストプリズム：23
エクステンド＋フロストプリズム：20
マジブラ＋ブーストマジック＋フロストプリズム：26
マジブラ＋エクステンドレンジ＋フロストプリズム：23
チートマジック＋ブーストマジック＋フロストプリズム：31
チートマジック＋ブーストマジック＋フロストプリズム＋マジフォ：34
HP-3、サファイア-1、放心、回避[-1D]。

ユリウス・シーカー
身体的特徴：
仮面を付け、常にローブを深くかぶっているため表情がよく読めない。
口数は多くはなく、淡々と任務を達成することが多い。その風貌と極度の人間不信のために定職に付くことはできず、冒険者として生計を立てている。
生い立ち：
エルフの森の出身だが、闇の一族の系譜に名を連ねている。
幼少期は幸せに暮らしていたが、他のエルフたちに闇の一族であることが露呈し、家に火を放たれる。
両親は惨殺され、命からがら逃げ切るも大火傷を追ってしまう。火傷の傷痕を隠すためにローブを深々と被り、仮面で表情を隠している。
冷徹に思われがちだが、内心はかなりの臆病者。幼少のトラウマから火が苦手なため水魔法を覚えている。

キャラクター名
ジョン・ドゥ（本名・ユリウス・シーカー）

プレイヤー名

所持品			
-虹の輝き			
-月光の種			
-契約の宝石・水			
-リミットブレイカー			
-プロフェストストラップ			
世界の瞳			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フロストプリズム	1	18	メジャー	30m	自身	魔術		
効果：	水/光属性の[13D+149]ダメージ。1ダメージでも与えたら[放心]。							
マジック・フォージ	3	3	ダメージロール直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	魔法攻撃のダメージに[+6D]。							
パワーブーストII	2	3	効果参照	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：	「分類：魔術」と同時に使用。魔法攻撃に対するリアクションに[-1D]する。							
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	魔法攻撃と同時に使用。「対象：単体」に変更し、+[CLx10]							
アベンジ	1	15	リアクション	-	自身	魔術	シーンSL回	
効果：	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、「タイミング：メジャーアクション」の魔術攻撃を行う。							
トリビアリスト	★	6	判定の直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	判定を【知力】判定で代用判定する。							
	◇							
効果：								
マジック・ゲイザー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術ダメージ[+1D]（計算済み）							
エレメントエキスパート《水》	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	水属性魔法攻撃のダメージに[+2D]（計算済み）。							
ウォーターマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	水属性ダメージ[+SLx4]（計算済み）。							
マスターマジック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術ダメージ[+SLx5](計算済み)。							
ミッドナイトサン	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	光/闇属性魔法ダメージに[+SLx5]（計算済み）。							
オフェンシブセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術ダメージ[+3]（計算済み）							
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定に[+1D]（計算済み）。							
エルダーマジック	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定[+1D]（計算済み）。							
マジックハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定に[+1D]（計算済み）。							
マリッド・ストリーム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	水属性魔法攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象の回避判定に-1Dする。							
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【知力】判定の達成値に[+SLx2]する（計算済み）。							
パワーブースト	1	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果：	「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージに+[SLx3]する（計算済み）							
シールドワーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：	盾の行動修正を0に変更する。							
ファランクススタイル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備できる防具の重量制限を【知力基本値】に変更し、クラス制限を撤廃する。							
マテリアルコンポーネント	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	宝石を魔法攻撃と同時に使用。ダメージに[+2D]する。							

キャラクター名
ジョン・ドゥ（本名・ユリウス・シーカー）

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
マテリアルコンポーネントⅡ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　「高級～」にすることで「魔法ダメージを[2+SL]D」、「最高級～」にすることで「魔法ダメージに[+8D]する」にする。								
神域の魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《マジックフォージ》の効果に「+【知力基本値】し、さらに子のダメージはスキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更することもできない」を追加する。								
精霊の怒り	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《無》属性以外の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。さらにこのダメージはスキル、アイテムによってダメージ軽減できない。								
	◇							
効果：								
クイックサーチ	★	5	セットアップ	-	自身	自動	セットアップ1回	
効果：　《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを同時に使用する。								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	視界	自身	自動		
効果：　エネミー識別を行う。								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果：　エネミー識別を全体に。								
	◇							
効果：								
記憶の断片	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　霧の森、エルダナーン、黒い翼の魔族に関する知力判定に＋1D。								
虹の瞳：赤の法眼	★	10	判定の直前	視界	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：　パワー。対象が行なうリアクションの判定の直前に使用する。フェイトを3点消費。その判定は失敗となる。								
虹の瞳：橙の天眼	★	20	判定の直前	視界	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：　パワー。対象が行なう攻撃の命中判定の直前に使用する。フェイトを6点消費。その攻撃は失敗となる。								
ホロコースト	★	8	ムーブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：　「射程：4Sq」「対象：十字（選択）」にする。								
クリアバスケット	★	7	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：　携帯品の重量制限に＋【知力基本値】する。								
アナライズエリア	★	6	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：　警戒行動を行うことが可能となり、その判定を【知力】判定で代用判定する。この効果はシーン終了まで持続する。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	-	自動	シーン1回	
効果：　ポーションを1個消費する。								
スペシャリストⅠ：水	★	-	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果：　フェイト１点消費。そのシーン中のダメージを[+1D]。								
スペシャリストⅡ：水	★	-	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果：　フェイト１点消費。スペシャリスト１に加え、魔術判定を+1Dする。								
スペシャリストⅢ：水	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：　フェイト1点消費。「分類：魔術」と同時に使用。「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する。								
フェザー	★	6	効果参照	-	自身	魔術	シーン1回	
効果：　落下によるダメージロール直前に使用する。落下によって受けるダメージを0にする。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：　筋力基本値+3。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：　感知基本値+3。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：　敏捷基本値+3。								

キャラクター名

ジョン・ドゥ（本名・ユリウス・シーカー）

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
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 知力基本値+3。								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 幸運基本値+3。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
神に祈るやつ	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 行動値+2（計算済み）。								
シックスセンス	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 奇襲時に[-1D]されない。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に[+1D]する。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： エネミー識別[+1D]（計算済み）。								
アイデンティファイ	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： アイテム鑑定[+1D]（計算済み）。								
エクイプリミット	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 装備重量+5（計算済み）。								
ヒストリー	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 様々な国や街の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に[+1D]する。								
マジックノウリッジ	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
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]する。								
アストラルノウリッジ	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： アヴァロンや、その他の防塞都市に関する事柄の【知力】判定に[+1D]する。								
アルケミーノウリッジ	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 錬金術に関する【知力】判定に[+1D]する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								