キャラクター名
トーン

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	平凡
出自（効果）	商人			**目標**	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	9	24	21	16	7
ボーナス	3	2	3	8	7	5	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	2	3	10	9	6	3

HP	70
MP	99
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	フォースワンド	至近	-1	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	ガードローブ					9	3	1	-1
補助									
装身具	理知の宝玉								
能力値			2	0	3	0	6	12	8
スキル	ｳｫｰﾀｰﾏｽﾀｰ、ﾏｼﾞｼｬﾝｽﾞﾏｲﾄ、ｳｫｰﾀｰｽﾋﾟｱ、ﾌｪｲｽ:ﾀﾞｸﾞﾃﾓｱ			33				2	
その他									
総計(右)			1	33	3	12	9	15	7 m
総計(左)			2	33					
総計(両)									
ダイス数			2 d	7 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	10	6		16	+ 5 d
アイテム鑑定	10	6		16	+ 2 d
魔術判定	10	6		16	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
ハイHPポーション*6	
ハイMPポーション*6	
毒消し*2	
冒険者セット	
果実	

現在重量： 17		
最大重量： 17	所持金： 115	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								
ウォーターマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 《水》属性の魔法ダメージに有効。魔法攻撃のダメージに+[SL*4]								
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： CL5以上で取得可能。魔術判定に+1D								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+2D								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定+1D								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLD]								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「対象:場面（選択）」「射程:視界」の全ての対象にエネミー識別を行なえる。判定は1回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較する								
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御力】、【魔法防御力】の値も知ることができる								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： エネミー識別を行う。								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【知力】判定の達成値+[SL*2]								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果：「タイミング:メジャー」「対象:単体」の「分類:魔術」の「対象:単体」を「対象:範囲（SL*2）体」に変更。メインプロセス終了まで持続								
エクステンドレンジ	1	2	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：「射程:至近」以外の、「タイミング:メジャーアクション」の「分類:魔術」の「射程」を+[SL*10]mする。メインプロセス終了まで持続する。								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20	単体	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃。攻撃のダメージは[2d+5]《水》。また、1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
ブレイクアトリビュート	3	5	判定の直前	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果 :魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージは対象の属性の有無、種類にかかわらず、対象を対抗属性とみなしてHPダメージを算出する。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	ﾒｲｼﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象:単体」、ダメージ+[CL*10]								

キャラクター名
トーン

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
ブラッドスペル	4	-	DR直前	-	自身	自動	-	
効果 :魔法攻撃のDR直前に使用。ダメージ増加を行なう。「SL*5」点以下の任意の【HP】を消費する。消費した【HP】1点につき、その攻撃のダメージに+1する。メインプロセス終了まで持続する。								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ハッタリを言ったり、嘘を吐いて騙すなどの【精神】判定+1D								
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。《インテンション》と同時に取得できない								
フェイス:ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+2する。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1D								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する								
シニスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： HP回復を行う。フェイトの使用上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとに【HP】を[CL*2]点回復する。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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								
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定+1D								
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：								