キャラクター名
シン

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**	♂
称号クラス				**年齢**	17
種族	ベスティア：アクエリアス			**境遇**	出世
出自（効果）	闇の一族			**目標**	放浪

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	9	12	38	27	37	9
ボーナス	4	3	4	12	9	12	3
クラス修正	0	0	0	4	2	1	1
他修正				1	1	1	
能力値	4	3	4	17	12	14	4

HP	147
MP	269
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	知恵の宝冠					5	1		
胴部	ウィズダムローブ				-1	10	3	5	
補助	護りの指輪				1	2	2		
装身具	禁断の書								
能力値			3	0	4	0	14	16	9
スキル	攻撃力CL+3			26					
その他									
総計(右)			3	26	4	17	20	21	9 m
総計(左)									
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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	17	6		23	+ 4 d
アイテム鑑定	17			17	+ 2 d
魔術判定	17		3	20	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
虹の輝き	
枕	ダイヤ
異次元バッグ	最高級ダイヤ
ポーションホルダー	サファイヤ
万能薬×２	高級サファイヤ
グレートMPポーション	最高級サファイヤ
ハイMPポーション×２	奥義書
ハイMPP×２	
ランチボックス	
果物	

現在重量：	20		
最大重量：	22	所持金： 243140	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**
アクエリアス	★	-	パッシブ/M	-	自身	-	1	
効果： 素手の攻撃力をCL+3する。								
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	★	6-1	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	1	
効果：対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃のダメージは《水》属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは2D+5となる。対象に１点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。クリティカル：ダイスロール増加。<水>の精霊の力によって、水の槍を生み出し、投射する魔術である。								
ウォーターマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果： <水>属性魔法ダメージ時に+SL×4								
アドバイス	5	-	判定の直前	20m	単体	自動成功	5	
効果： 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に+1ｄする。自身を対象にはできない。１シナリオにSL+1回使用可能								
エフィシエント	2	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果： 魔法攻撃など魔術の効果に＋［SL×2］する。このスキルは硬貨をダイスで求める魔術のみ効果がある。								
水陸両用	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 遊泳状態でも移動力減少なし。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 魔術判定に+1ｄする。								
エンサイクロペディア	★	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	1	
効果： エネミー識別をセットアップで行える。								
ブラッドスペル	1	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	5	
効果： [SL×5]点以下の任意の【HP】を消費（最低１）し、消費したHP分その攻撃のダメージに＋する。								
ヒューマナイズ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：任意の人間種族の姿で登場できる。データは変更されない。ヒューマナイズを見破る場合は感知と精神で対決。マイナーアクションで解除かシーン終了まで効果が続く。								
マジックブラスト	2	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功	3	
効果： メジャーアクション分類魔術の対象単体を対象範囲（マジックブラストSL×2）に。メインプロセス終了まで持続。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： メイジのみ。シナリオ１回使える。魔法攻撃と同時に使用。ダメージに＋CL×10								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 対象：場面、射程：視界のすべての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別の判定は一回だけ。								
エリュダイト	★	-	パッシブ	-	自身	自動成功	1	
効果： 知力判定Dを増やす一般スキルを１ｄ→２ｄに								

緑色のアマガエルの姿。オタマジャクシの時の尾っぽは取れないまま残っている。
あまりにも小さいので置いていかれないよう大抵誰かの肩や頭に乗っている模様。

とある事故から名前以外の記憶を失ってしまった。
友人と旅をしながらそれを取り戻そうとする最中、とあるきっかけから使命を得る。
以降は記憶の空白を埋めるように使命に没頭するようになっていく。

冷熱の指輪：
貰い物。自動温度調節機能のついた指輪。

感情の暴走：
基本的には穏やかだが、怒り狂うと上記の指輪による冷気へのセーブも無くなった為に暴走した魔力が冷気として噴出するようになっている。

何度かキーリィに置き去りにされている。

記憶を完全に取り戻し、主となる邪竜クロムクルーの復活の阻止を決意した。

所属はドルイドのままエルーラン王国へと派遣されることに。人前ではヒューマナイズで兎族の姿をとっている（垂れ耳）

そろそろ次の道を模索し始めているところ。
主は未だにイルダーナ１人と決めており、他にはエアルフィンの命令のみを聞くとしている。

キャラクター名
シン

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
プレディクション	★		パッシブ				1	
効果：	アドバイスを＋1→＋2に変える							
タクティクス	1	6	セットアップ	20m	範囲（選択）	知力	5	
効果：	自分以外の行動値を＋SL×２する。							
コキュートス	★	12-1	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	1	
効果：	2d+20の水属性魔法攻撃。１点以上ダメージで放心。前提：ウォータースピア							
マスターマジック	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：	魔法攻撃のダメージに＋SL×5。前提：マジシャンズマイト							
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	知力判定の達成値にSL×2							
マリッドストリーム	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	水属性で放心を与えた場合ラウンド間攻撃の対象から回避判定-1ｄする。							
チートマジック	1	8	ムーブ	-	自身	自動成功	3	
効果：	シーン一回。SL＋1分複数の場所へと魔術攻撃を行える。							
トリビアリスト	★	6	判定の直前	-	自身	自動成功	1	
効果：	シーン一回。その判定を知力判定で代用。							
クイックサーチ	★	5	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	1	
効果：	エンサイクロペディアとセットアップスキルを一つ同時に使用する。対象は自由。							
スウィフトウェポン	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功	1	
効果：	エンチャントウェポンがセットアップで使える。							
エンチャントウェポン：光	★	10-1	メジャー	20	単体	魔術判定	1	
効果：	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変更。シーン中有効。							
セレスチャルスター	★	12-1	メジャー	20	範囲（選択）	魔術判定	1	
効果：	2ｄ+20の光属性魔法。1点でも与えた場合ノックバック（２）を与える							
ミッドナイトサン	2	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：	光か闇属性の魔法ダメージの魔法に＋SL×5する。							
フロストプリズム	2	18-1	メジャーアクション	30	単体	魔術判定	5	
効果：	（SL+1）D＋50（水/光）の属性魔法ダメージ。ダメージを与えた場合放心付与。							
エキスパート	★	3	マイナー	-	自身	自動	1	
効果：	メジャーアクションの魔術判定に＋1ｄ。							
マテリアルコンポーネント	★	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果：	宝石類を魔法攻撃と同時に使用、ダメージに＋2ｄ							
ディスマントル	1	8	セットアッププロセス	20	単体	知力	5	
効果：	対象の知力と対決を行う。この対決に勝利した場合、対象の物防魔防を-［SL□３］する。ラウンド持続。							
ロングスペル	★	6	ムーブ	-	自身	自動	1	
効果：	魔法攻撃のダメージに＋２ｄ							
アクセルマジック	1	7	セットアップ	-	自身	自動	5	
効果：	行動地増加＋ＳＬ×５．ただし効果中メジャーアクションは魔術のみ使用できる。							
マジックフォージ	1	3	ＤＲの直前	-	自身	自動	3	
効果：	シーン１回。魔法攻撃のＤＲの直前に使用。＋［ＳＬ×2ｄ］							
マジックハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	魔術判定に＋1ｄ							
マジックスペシャリスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	分類：魔術のスキルのコスト-SL（最低1）する。							

キャラクター名
シン

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
チャージマジック	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1	
効果：	シナリオ1回。リゼの使用回数を一回増やす							
マジックエッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	マジックフォージの効果に＋SL□３ｄする。							
マジックチェイス	1	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果：	魔法攻撃の対象がバッドステータスを受けていた場合、ダメージに＋「SL□２ｄ」する							
瞬間詠唱	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	3	
効果：	シーン中行動値＋ＳＬ×10							
精霊乱舞	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果	：フレイムクラックかフロストプリズムかルインストームと同時に使用。フェイト３点消費。スキルを対象：場面（選択）射程：視界に変更しダメージに+CL×５する。また、同時に使用したスキルはスキル、アイテムによる効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となるという効果を受けない。							
マテリアルコンポーネントⅡ	1	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：	マテリアルコンポーネント１を強化し高級～宝石で魔法ダメージ＋SL×１＋２ｄ、最高級で＋８Ｄする							
精霊の怒り	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
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防魔防を０とみなす。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。							
エレメントエキスパート：水	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	水属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃＋２ｄ							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	エネミー識別の判定に+1Dする。							
シックスセンス	1		パッシブ					
効果：	奇襲攻撃を受けた時でも判定に-1ｄしない。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	最大MPに+CLする。（現在+7）							
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身		1	
効果：	基本知力に＋3							
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身		1	
効果：	基本感知に+3							
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身		1	
効果：	基本精神に+3							
リサーチ	1		パッシブ		自身		1	
効果：	感知判定で行う情報収集の判定に＋１Ｄ							
マジカルノウリッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果：	魔術関係知力判定に＋1ｄ							
イービルノウリッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果：	邪神、妖魔、魔獣、魔族に関する知力判定＋１ｄ、分類：妖魔、魔獣、魔族のエネミーに＋１ｄの可能性							
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身		1	
効果：	アイテム鑑定の判定に＋１ｄする。							
イクイップリミット	1		パッシブ		自身		1	
効果：	装備しているアイテムの重量制限に＋５							
ヒストリー	1		パッシブ		自身		1	
効果：	国や待ちの概要、歴史人物過去にあった出来事などについての知力判定に＋１ｄ							
ファーマー	1		効果参照		自身		1	
効果：	シーン終了時に使用。野菜を１ｄ個あるいは果物を３個取得							
ロイヤルノウリッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果：	さまざまな国の王侯貴族に関する事柄についての知力判定に＋1ｄ							

キャラクター名
シン

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
ベアアップ	1		パッシブ		自身		1	
効果：	スキルのリアクションとしての精神判定に＋1ｄ							
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身		1	
効果：	基本筋力に＋3							
トラッキング	1		パッシブ		自身			
効果：	残された足跡、痕跡などを元に追跡するための感知判定に＋1ｄする。							
レストタイム	★	-	効果参照	-	自身		1	
効果：	シナリオ一回、シーン終了時に使用。HPとMPを２D点回復する。							
オピニオン	1							
効果：	交渉や説得などの精神判定に＋1ｄ							
スペシャリストⅠ：水	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	1/メイジ	
効果：	取得する際に属性から一つ選択。フェイト１点消費。選択属性の分類魔術の魔法攻撃ダメージに＋１ｄする。シーン継続。							
スペシャリストⅡ：水	1	-	ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄⅠ	-	自身	自動成功	1/メイジ	
効果：	スペシャリスト１と同時に使用。フェイト１点消費。スペシャリスト１の効果を命中判定＋１ｄ、ダメージ＋１ｄに変更							
スペシャリストⅢ：水	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ﾒｲｼﾞ/SL1	
効果：	フェイト１点消費、選択属性の分類魔術と同時に使用しそのスキルを「対象：場面（選択）、射程：シーン」に変更する							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	危機感知判定＋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：								
効果：								