キャラクター名	プレイヤー名
クレイル・ニールカッツ	

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	12
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歳
種族	エルダナーン			**境遇**	大成功
出自（効果）	魔術師			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	9	9	30	12	23	9
ボーナス	3	3	3	10	4	7	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正				1			
能力値	3	3	3	13	6	8	4

HP	84
MP	127
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	S1封精魔杖・風	至近	-1	5	0	0	0	1	0
左手									
頭部	S1伝承武具：冠					13			
胴部	S1封精長衣					5	2		
補助	封精長靴					2			
装身具	精霊のオーブ								
能力値			3	0	3	0	8	9	8
スキル									
その他	《封精魔杖・風》								5
総計(右)			2	5	3	20	10	10	13 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	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	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
S1封精魔杖・風	小道具入れ
┗魔烈のクリスタル	┗虹の輝き
S1伝承武具：冠	┗
┗知力のクリスタル	┗
S1封精長衣	┗
┗対抗：頭封じのクリスタル	┗
	ランチボックス
森林冒険セット	┗
キャップライト	┗
ベルトポーチ	┗
異次元バッグ	┗

現在重量： 7		
最大重量： 21	所持金： -24900	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	★	-	パッシブ・メイキング	-	自身	-	-	
効果：	キャラクター作成時に【知力基本値】に+3する。							
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
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]の〈風〉属性の魔法ダメージとなる。							
エアリアルセイバー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	〈風〉属性魔法攻撃のダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。							
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	セットアップでエネミー識別を行う。							
トリビアリスト	★	6	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定の直前に使用する。その判定を【知力】判定で代用する。							
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	魔法攻撃のダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。							
マジックオペレーション	★	12	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。使用する際に〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈光〉〈闇〉から任意の属性を選択する。その魔法攻撃は選択した属性となる。メインプロセス持続。							
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ・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※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。							
ナチュラルヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	エネミー識別判定に+2Dする。							
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+[(SL)D]する。							
マジックブラスト	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
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([《マジックブラスト》のSL×2]体)」に変更する。メインプロセス持続。							
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定に+1Dする。							
エルダーマジック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定に+1Dする。							
アトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の耐性：◎の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL×4]する。							
ブレイクアトリビュート	3	5	判定の直前	-	自身	自動成功	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、対象の耐性にかかわらず、耐性：◎とみなしてダメージを算出する。攻撃属性は変わっていないことに注意。							

キャラクター名: クレイル・ニールカッツ

プレイヤー名:

所持品			
└			
ポーションホルダー			
└			
└			
└			
└			
└			
ウェポンケース			
└			
ドロップポーチ			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「対象：場面(選択)」「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1回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
クイックサーチ	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	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」のスキルひとつを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ハイアトリビュート	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の耐性：◎の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
エフィシエント	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+[SL×2]する。								
エリュダイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【知力】判定のダイスを増やす一般スキルに有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1Dする」を「判定に+2Dする」に変更する。								
	1							
効果：								
エディケイテッド	★	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果：【知力】と【精神】に+1する。								
ファンタジーノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果：あなた、およびあなたの所属しているギルドのギルドメンバーがエネミー識別に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+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+[SL×2]する。								
マジックノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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。								
スペシャリストⅠ：風	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	メイジ	
効果：Ft1点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法の攻撃のダメージに+1Dする。シーン持続。								
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたは「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、クラススキルはメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：エネミー識別の判定に+1Dする。								
スペシャリストⅡ	★	-	《スペシャリストⅠ》	-	効果参照	自動成功	メイジ	
効果：Ft1点消費。《スペシャリストⅠ》と同時に使用する。《スペシャリストⅠ》の「効果」の「魔法攻撃のダメージに+1Dする」を「魔法攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+1Dする」に変更する。								
フォースブースト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	効果参照	
効果：取得しているクラスロールにより違った強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。一度使用した場合、再度使用するためには日数の経過が必要。効果はすべてラウンド持続。《スペシャリスト》魔法攻撃のダメージに+[CL×3]する。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
スペシャリストⅢ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ・シナリオ1回	
効果：Ft1点消費。《スペシャリストⅠ》で選択した属性の「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。								
ロギング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：伐採によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：能力基本値に+3する。(知力)								
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。シナリオ持続。								
アナライズエリア	★	6	効果参照	-	自身	魔術	-	
効果：奇襲ダイスロールの直前に1度だけ使用できる。ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								