キャラクター名
ルクレル・ブラッケンウッド

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	6
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	100
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	学者			**目標**	命令

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	7	11	11	21	12	11	7
ボーナス	2	3	3	7	4	3	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	3	3	9	6	4	3

HP	46
MP	73
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	幸せのサークレット						1		
胴部	メイジローブ					3			
補助									
装身具	知識の書								
能力値			3	0	3	0	4	9	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	3	3	5	9	7 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	9			9	+ 5 d
アイテム鑑定	9			9	+ 3 d
魔術判定	9			9	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
ハイMPポーション	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
調理器具	
肉	
バックパック	

現在重量： 11		
最大重量： 12	所持金： 14710	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	5	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
エンサイクロペディア	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功	1	
効果： エネミー識別を行う。								
ウィークポイント	3	8	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	20m	SL体	知力	3	
効果： エネミー識別しているエネミーのリアクションに－1D								
エアリアルスラッシュ	1	6	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	20m	単体	魔術判定	1	
効果： 魔法攻撃。魔術判定に+1D。ダメは２D+5								
エアリアルセイバー	3	-	パッシブ	-	自身	自動成功	5	
効果： 風属性攻撃に+SL×4								
コンコーダンス	1		パッシブ		自身		1	
効果： 「対象：(選択)」「射程：視界」のすべての対象にエネミー識別を行える。								
マジックブラスト	2	3	ﾑｰﾌﾞｱｸｼｮﾝ		自身	自動成功	3	
効果： メジャーアクションで対象が単体のスキルの範囲をこれのSL×2に変更する。								
ナチュラルヒストリー	1		パッシブ		自身		1	
効果： エネミー識別に+2D								
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								
アドバイス	2		判定の直前	20m	単体	自動成功	5	
効果： 判定の直前に使用し、その判定に+1D。SLの分だけシナリオ中使える。								
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身		1	
効果： アイテム鑑定の知識に＋１D								
モンスターロア	1		パッシブ		自身		1	
効果： エネミー識別に＋１D								
ヒストリー	1		パッシブ		自身		1	
効果： 歴史などの知力判定に＋１D								
マジックノウレッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果： 魔術に関する知力判定に＋１D								

魔術学校の命令で冒険者インターンシップしてるエルフ。子供の頃に買ってもらったばかりのモンスター図鑑をいじめっ子に奪われた挙句、買ってもらったばかりなので新しく買ってもらうこともできなかったので、モンスターへの強い興味がある。親は学者で尊敬もしている。夢は動物学者。

キャラクター名

ルクレル・ブラッケンウッド

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
マジックキャンドル	1	6	メジャーアクション	効果参照	効果参照	魔術判定	1	
効果： エリアの明度を2か3にする。フリーアクションで明度を変更することも可能。効果はシーン終了まで。								
効果：								
効果：								
効果：