キャラクター名
フタモリ・ベルトルト

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	商人			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	30	36	8	31	9
ボーナス	3	3	10	12	2	10	3
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正							
能力値	3	3	10	15	4	12	4

HP	126
MP	234
フェイト	12

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	アブソリュートスタッフ	至近	-1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	神獣環					5	4	-1	
胴部	マナリンクローブ				0	7	0	0	0
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	精霊のオーブ								
能力値			3	0	10	0	12	14	8
スキル									
その他			1						
総計(右)			4	8	9	16	15	13	8 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	15	2		17	+ 3 d
アイテム鑑定	15	2		17	+ 2 d
魔術判定	15	3	1	19	+ 3 d
呪歌判定	12			12	+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
使い魔（タナトス）	
ベルトポーチ	
バックパック	
ＭＰポーション	
ハイMPポーション	

現在重量： 7		
最大重量： 20	所持金： 16145	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
マジシャンズマイト	★	-	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。								
サモンアラクネ	★	9	ダメージ後	２０ｍ	範囲（選択）	魔術	5	
効果： 対象が受けるダメージに－[（ＳＬ）Ｄ]する。 １回のメインプロセスに１回使用可能								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-	3	
効果： 使い魔をＳＬ個取得する。								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 魔術判定に＋１Ｄする。								
ウォータースピア	★	6	ﾒｼﾞｬｰ	２０ｍ	単体	魔術	1	
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃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。								
サモンシームルグ	★	8	ﾒｼﾞｬｰ	２０ｍ	範囲（選択）	魔術	1	
効果： 対象に魔術を使用し、ＨＰを[２Ｄ＋ＣＬ×２]点回復する。								
マジックフォージ	★	-	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	-	自身	自動	3	
効果： 魔法攻撃のダメージロールに＋[（ＳＬ×２）Ｄ]する。１シーンに１回使用可能。								
リゼントメイト	★	-	パッシヴ	-	単体	-	1	
効果 :メインクラスがメイジかその上級クラスでなければ使用できない。魔法攻撃と同時に使用する。 その魔法攻撃を「対象：単体」に変更し、ダメージに+[ＣＬ×１０]する。１シナリオに１回使用可能。								
ウォーターマスター	★	-	ﾊﾟｯｼﾞｳﾞ	-	自身	-	5	
効果： 水属性の魔法ダメージにのみ効果がある。魔法攻撃のダメージに＋[ＳＬ×４]する。								
マジックブラスト	★	4	マイナー	-	自身	-	1	
効果：「対象：単体」の魔術のみ効果がある。 そのメインプロセスで使用するメジャーアクションの魔術を「対象：範囲（選択）」に変更する。								
ウォーターブリージング	★	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	魔術	1	
効果： 遊泳状態でも移動力が減少することなく、全力移動も可能となる。 この効果はシーン終了まで持続する。								
マリッド・ストリーム	★	-	ﾊﾟｯｼﾞｳﾞ	-	自身	-	1	
効果 :前提：《ウォーターマスター》5。自身が水属性ダメージで１点でもＨＰダメージを与えた場合、 そのダメージを受けたキャラクターが行う回避判定値に－１Ｄする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
コキュートス	★	12	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果： 前提《ウォータースピア》 水属性の魔法攻撃。ダメージ2d+20。 対象に1点でもダメージを与えた場合、放心を与える。								
マスターマジック	★	-	ﾊﾟｯｼﾞｳﾞ	-	自身	-	5	
効果： 前提《マジシャンズマイト》 魔法攻撃のダメージにSL×5。								

ウォータースピア【※＝マジシャンズマイト5D+ウォーターマスター20+マスターマジック25+アブソ2D】
＝9Ｄ+50　コスト4

ウォータースピア改【※+マジックフォージ12D】
＝21Ｄ+50　コスト4

ウォータースピア零【※+マジックフォージ+リゼントメイト】
＝21Ｄ+200　コスト4

コキュートス【※＝マジシャンズマイト+ウォーターマスター+マスターマジック+アブソ】
＝9Ｄ+65　コスト10

コキュートス改【※+マジックフォージ】
＝21Ｄ+65　コスト10

コキュートス零【※+マジックフォージ+リゼントメイト】
＝21Ｄ+225　コスト10　5

上記のスキルには全てマリッドストリームの効果が付随されている。
また、マジックブラストで範囲拡大する場合はコスト4追加。

フロストプリズム＝【マジシャンズマイト5D+ミッドナイトサン25+マスターマジック25+ウォーターマスター20】

キャラクター名
フタモリ・ベルトルト

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
ハイサモナー	★	3	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	1	
効果： そのメインプロセスで使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定にー１Ｄする。								
グレートサモナー	★	-	ﾊﾟｯｼﾞｳﾞ	-	自身	-	1	
効果 :前提：《ハイサモナー》。ゼントメント》の使用回数を回復する。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 サモナーのスキルの効果に＋１Ｄする。この効果はダイスで求めるスキルのみ効果がある。								
チャージマジック	★	-	ｸﾘｰﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	-	1	
効果： 1シナリオに1回まで使用可能。《リゼントメント》の使用回数を回復する。								
エンチャントウェポン：光	★	10	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果： シーン終了までまで武器攻撃に属性付与。命中判定に+1d								
マジックエッジ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果： 《マジックフォージ》の効果に＋SLx3d								
チートマジック	1	8	マイナー	-	自身	-	3	
効果 :1シーンに1回まで使用可能。、[SL+1]個以下のエンゲージを選択して、0 その範囲内にいる任意のキャラクターに魔法攻撃を行なう。								
セレスチャルスター	★	12	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術	1	
効果 :前提《エンチャントウェポン：光》 光属性の魔法攻撃。ダメージ2d+20。 対象に1点でもダメージを与えた場合、ノックバック（2）を与える。								
ミッドナイトサン	3	-	バッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 光と闇属性の魔法攻撃ダメージを+[SL×5]するスキル。								
フロストプリズム	1	18	メジャー	30m	単体	魔術	5	
効果： 水、光の魔法攻撃。ダメージ50+(SL+1)d。1点でもダメージを与えた場合、放心を与える。								
カウンタースペル	1	-	効果参照	視界	単体	-	1	
効果： 1シナリオに1回まで使用可能。魔術のスキル効果を打ち消す。								
スウィフトウェポン	1	4	セットアップ	-	自身	-	1	
効果： 《エンチャントウェポン》を使用することが出来る。								
ブラフ	1				自身			
効果： 嘘を付く時に、精神判定に1Ｄ追加する。								
モンスターロア	1				自身			
効果： エネミー識別の判定に1D追加する。								
リサーチ	1				自身			
効果： 感知判定を含む情報判定に+1D								
インサイト	1				自身			
効果： 嘘を見抜くなどの精神判定に+1D								
エリアサーチ	1				自身			
効果： 警戒行動を行なえるようになる。聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる。								
トレニーング（知力）	1				自身			
効果： 基本値+3								
インテンション	1				自身			
効果： MP+CL								
エンラージリミット	1				自身			
効果： 所持上限を筋力の２倍にする。								
アルケミーノーレッジ	1				自身			
効果： 錬金術に関する知力判定に+1D								
ヒストリー	1				自身			
効果： 歴史に関する知力判定に+1D								
フェイス：アーケンラーヴ	1				自身			
効果： あらゆる命中判定の達成値に+1								

キャラクター名
フタモリ・ベルトルト

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
トレニーング（精神）	1				自身			
効果：	基本値+3							
トレニーング（敏捷）	1				自身			
効果：	基本値+3							
マジカルハーブ	2				自身			
効果：	MPポーション							
効果：								
効果：								
効果：