キャラクター名
ハインツ・ヴェルナー・フォン・ザイトリッツ=フロイデンタール

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	バード	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	39
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	騎士			**目標**	真理

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	10	9	27	21	21	3
ボーナス	6	3	3	9	7	7	1
クラス修正	0	0	0	1	2	2	1
他修正							
能力値	6	3	3	10	9	9	2

HP	113
MP	153
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	S1猟王の盾					9	2	-1	
頭部	S1猟王の兜				-2	5	1		0
胴部	S1猟王の革鎧				-1	10	1		0
補助	ゴールドゴージェット				0	18	16		0
装身具	猟王の縄								
能力値			3	0	3	0	9	12	11
スキル	ディーバ：デミゴッド、フェイス：グランアイン			2			3		
その他									
総計(右)			3	2	0	42	32	11	11 m
総計(左)			3	2					
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 4 d
呪歌判定	9			9	+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
異次元バッグ	┗MPポーション*0
ベルトポーチ	┗ハイMPポーション
ドロップポーチ	┗万能薬
森林冒険者セット	ランチボックス
虹の輝き	┗お団子*5
アリアドネの糸*2	
キャップライト	
転移の呪符*2	【マウント】
警告の青水晶	名馬
ポーションホルダー	

現在重量： 13		
最大重量： 48	所持金： 0	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
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果 :対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+5](《水》属性の魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象に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								
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。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動	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。								
	1							
効果：								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果： エネミー識別を行なう。								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射程視界、対象場面(選択)でエネミー識別を行える。								
ラーニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《ナチュラルヒストリー》を取得する。								
マジックオペレーション	★	12	マイナー	-	自身	自動	-	
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。								
クイックサーチ	★	5	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス1回	
効果：《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをひとつ使用する。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。								
ブレイクアトリビュート	1	-	効果参照	-	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。								
	1							
効果：								
エレメンタルウェポン	★	3	セットアップ	-	自身	魔術	-	
効果 :使用する際に「種別：精霊剣」のアイテムからひとつ選択せよ。あなたは装備している「種別：精霊剣」のアイテムをすべて失い、選択したアイテムを装備する。部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
ソードマジック	★	5	レガシー	効果参照	単体※	魔術	精霊剣使用	
効果 :対象に白兵攻撃を行なう。攻撃の命中判定は魔術判定となる。攻撃後、あなたは離脱を行なう。ただし、封鎖されているエンゲージからは離脱できない。								
	1							
効果：								

「真理の探究者、ハインツ・ザイトリッツ=フロイデンタール」
　ハインツ・ヴェルナー・フォン・ザイトリッツ=フロイデンタール。上級騎士ザイトリッツ=フロイデンタール家に生まれた魔術士。兄のディードリヒに家を任せ、ハインツは幼少より魔術修行に傾倒していた。魔術の師の名は"夜明けのアイラクシネン"。全ての精霊を統べるウィザードにしてエルカラドルでは有名な学者であった。
　絶界たるアースランにもノータンディ大陸の"世界樹"の噂は流れてくる。ハインツは世界樹に、自ら進んで研究していた魔術の流れ"ユグドラシル"との関連性を見出した。そしてすぐに、実地研究の為に現地へと旅立つ事へと決めたのだ。紅蓮神殿の老人達は随分と盛んに反対してくれたが、師匠も兄も俺の旅の始まりを祝ってくれた。もはや、迷う理由などない。
　いずれユグドラシルと世界樹の謎、即ちこの世の真理が解明されれば、アースランにおける戦いにも光明が見出されるだろう。そんな確信を得て、ハインツは一人、まばゆい召喚光の中へと消えていった。

「黄金のゴージェット」
　恩恵：アイテム。ゴールドゴージェットを取得。
　束縛：ゴールドゴージェットを装備していない場合、攻撃のダメージに-2D(最低1D)する。

　ザイトリッツ=フロイデンタール家には代々黄金のゴージェットが受け継がれていた。それは眩く輝く"真の金"でできた首飾りだ。かつて神々が鋳造したものだと言われ、人間の力では曲げる事さえできないという。
　極めて貴重な品だが、兄であるディードリヒがハインツの旅立ちに際して手渡した。

キャラクター名

ハインツ・ヴェルナー・フォン・ザイトリッツ=フロイデンタール

プレイヤー名

所持品			
【アームズクリスタル】			
S1猟王の盾			
┗対抗：脚封じのクリスタル			
S1猟王の兜			
┗対抗：頭封じのクリスタル			
S1猟王の革鎧			
┗対抗：ノックバックのクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
ミアズマバスター	3	-	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果：ダメージ増加を行なう。SL点以下の任意のEPを消費する。消費したEP1点につき、攻撃のダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
トランス：ロングアーム	1	-	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：EPを1点消費。エンゲージしていない対象にも白兵攻撃を行なうことが可能となる。その攻撃の命中判定に+SLし、「射程：10m」となる。この効果はシーン終了まで持続する。								
コンパンセーション	2	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：EPを消費する直前に使用する。消費するEP1点につき【HP】を10点消費することによって、EPの代わりにできる。この時、必ず消費するEP全てを【HP】で消費すること。								
バッドフォーチュン	★	-	効果参照	20m	単体	自動	-	
効果：対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常どおり、ダイスの目を合計して算出する。								
ミアズマフィールド	1	-	DR直後	-	自身	自動	-	
効果：ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。ダメージ軽減を行なう。SL点以下の任意のEPを消費する。消費したEP1点につき、あなたが受けるダメージを-2Dする。また、あらゆるバッドステータスも受けない。								
アンデッドライフ	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：EPを3点消費。戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。なお、あなたは行動済となる。								
	1							
効果：								
オーソリティ：ブリガンティア	1	-	判定の直前	20m	単体	自動	シナリオSL回	
効果：対象がリアクションの判定を行なう直前に使用する。その判定に+2Dする。								
ブレイブソウル	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：未行動、行動済にかかわらず、メインプロセスを1回行なう。このメインプロセスで行動済にならず、メインプロセス終了時にあなたの【HP】は0となる。								
ディストーション	1	6	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：攻撃と同時に使用する。その攻撃を「射程：視界」に変更する。白兵攻撃に使用した場合、その攻撃はエンゲージしていない対象にも行なうことができる。								
	1							
効果：								
ブラインドサイド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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の判定に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
	1							
効果：								
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう(メインプロセス終了後に行動済となる)。								
ラストアクション	★	10	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：未行動、行動済みにかかわらず、メインプロセスを1回行なう。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、あなたのHPを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどは使用できない。								
	1							
効果：								
ファイトソング	★	-	セットアップ	20m	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を１増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
	1							
効果：								
ディーバ：デミゴッド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の魔法ダメージ+3、魔法防御力+3。								
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。								
マイスター：魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。								

キャラクター名: ハインツ・ヴェルナー・フォン・ザイトリッツ=フロイデンタール

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
	1							
効果：								
スタイル：キドウ	5	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：魔法ダメージを与える攻撃と同時に使用する。ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。ただし、他の《スタイル：～～》を取得できなくなる。								
アーツ：キドウ	1	8	《スタイル：キドウ》	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：《スタイル：キドウ》を同時に使用する。攻撃を「対象：範囲(選択)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
逃走	★	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	GMが使用を許可した戦闘中	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のキャラクターと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
フェイス：グランアイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃のダメージに+2する。								
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。この効果はシナリオ終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
ゴッデスブレス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔法攻撃のダメージに+2する。								
スペシャリストⅠ：水	★	-	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果：フェイトを1点消費。〈水〉属性の「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージに+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
フォースブースト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	効果参照	
効果：CL5以上かつ各クラスロールスキルⅠで取得可能。魔法攻撃のダメージに+[CL×3]する。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。この効果はラウンド終了まで持続する。								
スペシャリストⅡ	★	-	《スペシャリストⅠ》	-	自身	自動	-	
効果：フェイトを1点消費。スペシャリストⅠの効果を「魔法攻撃の命中判定に＋１D、ダメージに＋１Dする」に変更する。								
スペシャリストⅢ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費。「分類：魔術〈水〉」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。								
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。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】に+3する。								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
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。								
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。								
セカンドライフ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：あなたの【HP】が0になり、戦闘不能になるスキル(《ブロウアップ》など)を使用した直後に使用する。フェイトを1点消費。あなたの船灯不能を回復し、【HP】を1店にする。なお、あなたは行動済となる。								
効果：								