キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**		**レベル**	12
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	ダイス
称号クラス				**年齢**	忘れた
種族	エルダナーン			**境遇**	天啓
出自（効果）	学者			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	8	18	27	21	13	7
ボーナス	4	2	6	9	7	4	2
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正							
能力値	4	2	6	12	9	6	3

HP	82
MP	135
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			2	0	6	0	6	15	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	0	6	0	6	15	9 m
総計(左)			2	0					
総計(両)			2	0					
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	2			2	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 13	所持金： -27100	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
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	《トリビアリスト》を取得する							
フライト	1		メジャー					
効果：	飛行　移動+[SL*5]							
フィジカルサポート	2		メジャー		単体	自動		
効果：	筋力,起用,敏捷,選択した能力判定　達成値+SL*2							
エフィシエント	5		パッシブ					
効果：	ダイス振る系+[SL*2]							
ハイウィズダム	3		パッシブ					
効果：	知力判定達成値+[SL*2]							
ウィークネス	5		セット		単体			
効果：	識別成功対象の物魔防御-[SL*3]							
エンサイクロペディア	1		セット					
効果：	識別							
コンコーダンス	1		パッシブ					
効果：	シーン識別化							
トゥールース	1		セット					
効果：	物防魔防識別							
クイック	1		セット					
効果：	セットアップ二回							
ファミリア	1		パッシブ					
効果：	使い魔取得　【感知】							
ハイサモナー	1		マイナー					
効果：	サモナースキルリアに-1ｄ							
グレートサモナー	1		パッシブ					
効果：	サモナースキル効果に+1ｄ							
ファミリアアタック	5		メジャー					
効果：	[SL+2ｄ]+CL*2貫通ダメ							
ファミリアコンビネーション	1		パッシブ					
効果：	Fアタックと使用別のメジャー可							

装備補正込で数字は記入済み

すべて現地で振る時のダイス神に任せようと思った
男なら見た目初老の好々爺
女ならのじゃろり

設定
エルダナーンの中でも特に長寿のものをイモータリティと呼ぶ。その名前の通り不老だと考えられているからだ。
しかしこの体はなんだ？不老だというのに脳みそは新しい記憶を覚え、記録し、動きを覚え成長していく。
というのにところで体の成長は止まりその者はその姿のままで永く生きていくこととなる。
どうして儂はこの姿なのじゃろうか？なぜじゃ？その問いかけは長く続けてきた。
冒険者というのはその問いかけを続けるのに打ってつけの場所だ。ありとあらゆる場所と人に関われる。
そしてまた同じイモータリティに出会うこともあろう。この生き方の先にあるものは何だ？
その謎の答えを求むべく今回の依頼も受け、その手がかりを掴もうと思っている

キャラクター名

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
サモン・シームルグ	1		メジャー					
効果：	2d+[CL*2]回復							
サモン・アラクネ	4		防御					
効果：	SL+2d点ダメージ軽減							
カウンタースペル	1							
効果：	魔術打消し							
チートマジック	1		ムーブ					
効果：	シーン1　[SL+1]範囲に拡大							
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：知力	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
イクイップリミッチ	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
サクセション	1							
効果：								
シニスター	1							
効果：								
アイデンティファイ	1							
効果：								
モンスターロア	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								