キャラクター名
サフィア・メルクリウス

プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	**Lv.1:**		**レベル**	29
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	18
種族	エルダナーン			**境遇**	記憶喪失→失郷/生存者
出自（効果）	不明→冒険者			**目標**	奪還→生存

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	8	9	53	45	35	7
ボーナス	4	2	3	17	15	11	2
クラス修正	0	0	0	4	3	0	1
他修正				5	2	2	
能力値	4	2	3	26	20	13	3

HP	230
MP	297
フェイト	44

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ロードスタッフ：水S1	至近	-1	16	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	形見の青いリボン(知恵の宝冠S1)					5	1		
胴部	白の法衣(術理のローブS1)				-2	12	5	2	-2
補助	月光の腕輪						2		
装身具	アーケイングリモア								
能力値			2	0	3	0	13	23	9
スキル									
その他									
総計(右)			1	16	1	17	21	24	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	20			20	+ 3 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	20			20	+ 3 d
エネミー識別	26	7	1	34	+ 6 d
アイテム鑑定	26	7	1	34	+ 4 d
魔術判定	26	7	2	35	+ 7 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
グレートMPポーション*5	プロフェッサストラップ
万能薬*5	キャップライト
冒険者セット	耐毒符
異次元バック	ステルスケース
ポーションホルダー	マスタースタッフS1
ベルトポーチ	白の法衣(黒のローブS1)
小物入れ	ボグシーチ料理
虹の輝き	生きようとする意志(ビーストカレー)
月光の種	守り抜く信念(グリーンカレー)
契約の宝石：水	
契約の宝石：光	

現在重量：	26		
最大重量：	26	所持金：	508297
		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							
ウォーターマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	水属性魔法攻撃ダメージ+[SL*4]							
ウォータースピア	★	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：	[2d+5] 水属性魔法ダメージ 1点でもHPダメージを与えた場合、放心を付与する。							
ミラーアタック	★		効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト3点消費。命中判定を行った後に使用する。命中判定のダイスを1つ6に変更する。							
ブラッディフィート	★	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果：	攻撃の命中判定+1d							
トリビアリスト(イモータリティ)	★	6	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定を「知力」判定で代用する							
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1d							
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :スキルのフェイト消費を1点につきMP10で使用できる。ただし消費するフェイトを全てMPで肩代わりし、クラスロールのスキルには反映できない。								
エンサイクロペディア	★	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果：	エネミー識別判定を行う							
エリュダイト	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	知識判定を増やす一般スキルの効果を[判定値+1d]から[判定値+2d]にする							
マジックロック	★	5	メジャーアクション	至近	効果参照	魔術判定		
効果：	罠解除判定を魔術判定で行う。また、「宝箱」や「扉」にトラップの「鍵A」を設置できる							
マリッド・ストリーム	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	水属性魔法ダメージ 1点でもHPダメージを与えた場合、ラウンド終了まで回避判定-1d。							
エルダーマジック	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1d							
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。魔法攻撃を[対象：単体]に変更、ダメージ+[CL*10]							
アドバイス	5	-	判定の直前	20m	単体	自動成功	シナリオ[SL+1]回	
効果：	対象が行う判定の直前に使用。その判定に+1dする。							

ある事件で故郷が壊滅し、記憶を失ったエルダナーン。
襲撃のショックで名前以外を殆ど忘れて右も左もわからないまま当てのない旅をしていた。
生活するため、そして失った記憶を探すためにギルドに入ることにした。

水の魔力の才能があるようだ。

その後、失った記憶を取り戻したが記憶を失うきっかけとなった惨劇は今でも耐えがたいものだった。
それでも生きて欲しいと願われ、思いを託され、居場所もあって、やるべき事もある。
だから今を生きる為に前に進んでいくと決意した。

8d+71 コキュートス(スペシャリスト1)
8d+71+300 コキュートス(スペシャリスト1+リゼントメント)
4d+71 セレスチャルスター
4d+71+300 セレスチャルスター(リゼントメント)
7d+125 フロストプリズム
7d+125+1505 フロストプリズム(精霊乱舞)
7d+125+300 フロストプリズム(リゼントメント)
8d+125 フロストプリズム(スペシャリスト1)
8d+125+150 フロストプリズム(スペシャリスト1+精霊乱舞)
8d+125+300 フロストプリズム(スペシャリスト1+リゼントメント)
戦闘用スキルセリフ
「この力は代償はあるけれど……。」戦闘前：スペシャリストⅠ&Ⅱ フェイト計2消費

キャラクター名
サフィア・メルクリウス

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
エグザマイン	★	-	メジャーアクション	-	自身	知力		
効果：	情報収集を知力判定で行う。その判定に+1d							
ハイウィズダム	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	「知力」での判定+[SL*2]							
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃のダメージ+[SLd]							
コンコーダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	「対象：場面(選択)」「射程：視界」の全てのエネミーにエネミー識別を行える							
ナチュラルヒストリー	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別判定+2d							
ミッドナイトサン	4	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	光or闇属性魔法攻撃ダメージ+[SL*5]							
マスターマジック	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃のダメージ+[SL*5]							
コキュートス	★	12	メジャーアクション	-	自身	魔術判定		
効果：	[2d+20] 水属性魔法ダメージ 1点でもHPダメージを与えた場合、放心を付与する。							
エンチャントウェポン：光	★	10	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：	武器判定の命中+1d、ダメージを光属性魔法ダメージにする							
セレスチャルスター	★	12	メジャーアクション	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果：	[2d+20] 光属性魔法ダメージ 1点でもHPダメージを与えた場合、ノックバック(2)を付与する。							
フロストプリズム	1	18	メジャーアクション	30m	単体	魔術判定		
効果：	[(SL+1)d+50] 水/光属性魔法ダメージ 1点でもHPダメージを与えた場合、放心を付与する。							
マジックハンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1d							
チャージマジック	★	-	クリンナッププロセス	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：	既に使用した「リゼントメント」の使用回数を1増やす。							
インクリーズデバイス	5	12	セットアッププロセス	20m	SL体	自動成功		
効果：	対象の与えるダメージ+知力。ラウンド継続							
マジックマキシマイズ	5	6	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：	対象が「クリティカル時：ダイス増加」の「分類：魔術」の判定でクリティカルした時に使用。その効果+SL*2d							
プレディクション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	「アドバイス」を「達成値+2d」にする。							
マジッククリップ	★	20	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	複数キャラを選択した魔術の命中判定直前に使用する。対象を単体に変更する。							
エディケイテッド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	知力、精神+1							
精霊乱舞	★	フェイト3点	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：「フレイムクラップ」「フロストプリズム」「ルインストーム」と同時に使用。「対象：場面(選択)」「射程：視界」にし、ダメージ+CL*5する。また、同時に使用するスキルはスキル、アイテムの効果で失敗しなくなる。								
精霊の怒り	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果 :無属性以外の魔法攻撃の命中判定でクリティカルした場合、対象の物理防御、魔法防御を0とみなしてダメージを算出し、スキル、アイテムによってダメージ軽減できなくなる。								
精霊王招来	★	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	魔法攻撃のダメージ+最大HPし、「対象：単体※」にする。メインプロセス中有効							
ダブルキャスト	4	10	メジャーアクション	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	「メジャーアクション」の魔術を2回使用する。同じ魔術を2回使っても良いし、別々の対象にしても良い。							

キャラクター名
サフィア・メルクリウス

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
クイックサーチ	★	5	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	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1つ使用する。								
モンスターロア	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： エネミー識別判定+1d								
アースノウリッジ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 「使用条件：アーシアン」のスキルを習得できる。								
スペシャリストⅠ：水	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点消費。「分類：魔術」の水属性魔法ダメージ+1d。シーン終了まで有効								
アンデンティファイ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 物品鑑定判定+1d								
ファインドトラップ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： トラップ探知判定に+1d　失敗してもトラップは作動しない。								
スペシャリストⅡ	★	-	スペシャリストⅠ	-	自身	-		
効果： フェイト1点消費。「スペシャリストⅠ」で選択した属性の「分類：魔術」の魔術判定+1d。シーン終了まで有効								
サーチリスク	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 危機感知判定+1d								
スペシャリストⅢ	★	-	効果参照	-	自身	-	シナリオ1回	
効果： 「スペシャリストⅠ」で選択した属性魔法と同時に使用。フェイト1点消費。「対象：場面(選択)」「射程：シーン」に変更する								
トレーニング：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 知力基礎値+3								
バイタリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 「最大HP」+CL。「インテンション」と同時取得不可								
トレーニング：感知	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 感知基礎値+3								
トレーニング：筋力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 筋力基礎値+3								
イクイップリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 装備重量制限+5								
ハイバイタリティ	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 最大HP+SL*3								
セウウイング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 種別胴部の装備品が鎧ではないときに効果がある。装備品の行動値修正+2。鎧かどうかはGM判断とする。								
フックダウン	★	3	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを即座に使用する								
トレイン：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 知力基礎値+2								
トレイン：感知	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 感知基礎値+2								
クイックドリンク	★	3	イニシアチブプロセス	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを即座に使用する								
トレイン：筋力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 筋力基礎値+2								
シンボル：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 知力判定+1								

キャラクター名
サフィア・メルクリウス

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
エクストリーマー(選択：知力)	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 知力基本値+4								
スペシャルトレーニング：知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 知力基礎値+3								
スペシャルトレーニング：感知	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 感知基礎値+3								
スティグマ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 判定を行った(フェイトによる振り直しも終了した)後に使用・フェイトを1点消費。その判定に+1d								
アイテムマスタリー	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：アイテムで消費するHPやMP-2(最低1)消費したHPやMPで効果が変化する場合はこのスキルを適応する前のHPやMPを消費したものとして効果を算出する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								