キャラクター名
オーヴァル・オステルン

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	25
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19（外見年齢16ぐらい？）
種族	ヒューリン			**境遇**	親友
出自（効果）	魔術士の家系			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	36	40	36	12	9
ボーナス	4	3	12	13	12	4	3
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正							
能力値	4	3	12	16	13	7	4

HP	143
MP	280
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ケセドの杖	至近		8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ファストハット					4		2	
胴部	魔道服				-2	5	-4		0
補助	完璧の指輪								
装身具	千切れた飾り紐（元ソード・オブ・フェイトの飾り）								
能力値			3	0	12	0	7	25	9
スキル									
その他									
総計(右)			3	8	10	9	3	27	9
総計(左)			3	0					
総計(両)									m
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	13			13	+ 3 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 3 d
エネミー識別	16	2		18	+ 3 d
アイテム鑑定	16	2		18	+ 2 d
魔術判定	16	2	2	20	+ 3 d
呪歌判定	7			7	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	MPポーションX14（4個はホルダー）
ポーションホルダー	
ハイMPポーションX1（ホルダー）	万能薬×2
結界紋　（小道具入れ）	強心丹
冒険者セット	転送石X3（イリルに一つ、一つをイデアに渡した）（小道具入れ）
小道具入れ	
チョーク　（小道具入れ）	使い魔×2
筆記用具　（小道具入れ）	
ベルトポーチ	エアノートW
飛翔符	
転移の呪符（レグルスに渡した）	

現在重量：　23		
最大重量：　24	所持金：　500	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	-		
効果：キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果：対象：単体の魔法を対象：範囲に								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：魔術判定+１Ｄ								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：魔法攻撃と同時使用　その魔法攻撃を対象：単体に変更、ダメージに+ＣＬ×10する								
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：特定の魔術の効果に+ＳＬ×2								
ウォーターマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：水属性の魔法ダメージに+ＳＬ×4								
ウィークポイント	1	8	セットアップ	20m	単体	知力	3	
効果：対象SL体のリアクションにー１Dする。ラウンド持続								
リバーサル	1	10	判定の直後	20m	効果参照	自動成功	3	
効果：対象が行った判定の直後。その判定の達成値にーＳＬ×3する　シーン1回								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果：対象のＨＰを3ｄ+ＣＬ×３回復								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1	
効果：シーン一回ヒールを同時使用								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体※	自動成功	1	
効果：対象の使用済スキルを復活								
現在この技能は取得していませんウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果：２ｄ+5ダメージの放心水属性魔法攻撃								
マリッド・ストリーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：水属性ダメージを与えたときに、ダメージが通れば対象の回避判定をラウンド終了までー１Ｄする。								
サモンアラクネ	1	9	ＤＲの直前	20m	範囲選択	自動成功	5	
効果：対象が受けるダメージをーＳＬ×Ｄする								
ファミリア	2	-	アイテム	20m	自身	-	3	
効果：使い魔をＳＬ個取得								

幼少時にレグルスに助けられ、それが縁で友人となり親交を深めるものの、レグルスは師匠と共に街を去った。その後、オーヴァルも街から離れメイジとしての修行を本格的に始めた。
代々優秀なメイジを輩出してきた家に生まれたが、本人にはあまりその才能は無かった。はずなのだが、レグルスに助けられた後辺りから恩を返そうと猛勉強しだし、町から離れての修行の後にはどうにか駆け出しメイジを名乗れる程度になっていた。
そして久しぶりに友の名を聞き、出会った町に居る事を知って会いに行く最中、町の危機を知る。急いで駆けつけるものの、時既に遅し。そのため一世一代の秘術を使用する事となった。その秘術の副作用で術を使用した時から外見年齢が変わっていない。
また、生命力を放出した為か、以前と髪や瞳の色が変化してしまった。
その後、自分と初対面だと思い込むレグルスと行動を共にしている。
初対面だと勘違いされたのは、きっと外見が変わったせい。と思い込ませてください。

名乗っているオーヴァルと言う名前は、ミドルネームであり、ファーストネームは他にある。だがレグルスと再会した後は、家名もファーストネームも名乗っていない。
レグルスに自分の正体を教えないのは、覚えてないならそれでいいと言う理由のほかにも、子供の時分、家に伝わっているすごい術が載っている魔道書を読んだんだよなどとレグルスに言っちゃったという理由があるのかもしれないしないのかもしれない。

自分の生命はレグルスにあげたつもりで居るのでこだわりは無いのだが、レグルス自身が死ぬのは嫌なので全ての片が付くまではなんとしても行動を共にするつもり。

・・・その後、色々あったが、とりあえずは安心。多分悪夢はもう見ない。
今はレグルスとお師匠さん（+α）と、師匠の母？の元へ行く途中。
あれの母親とは一体・・・。逃げる訳にもいかないが、恐ろしい。

キャラクター名
オーヴァル・オステルン

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
ガーディアン	1	-	ＤＲの直前	20ｍ	単体	自動成功	1	
効果：	使い魔と引き換えに受けるダメを－ＣＬ×5する							
ニゲイト	1	-	判定の直後	20ｍ	単体	-	1	
効果：	1シーン一回対象が判定に成功した直後に使用。対象のクリティカルを取り消す。判定の達成値は通常通り。							
バリアントマジック	3	12	自動成功	-	自身	自動成功	3	
効果：	１シーンにＳＬ回、魔術の効果を+5Ｄする。魔術と同時使用。							
ソウルスティール	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	放心を与えた相手のリアクションに、－1ｄする							
ダブルキャスト	4	15	メジャー	-	自身	自動成功	3	
効果：	１シナリオにＳＬ回、メジャーで魔法二つを使用する。							
リミットブレイク	1	14	マイナー	-	自身	自動成功	5	
効果：	そのメインプロセスで行う魔術のＳＬを+2する　シナリオに、ＳＬ回使用可能							
フィジカルエンチャント	3	5	メジャー	20ｍ	単体	魔術	3	
効果：	筋力、敏捷、器用の内、選択した能力値を使って対象が行う判定の達成値に+（ＳＬ+1）する。シーン持続							
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果：	そのメインプロセスで使用するタイミング：メジャーの魔術判定に+1Ｄする							
ランニングセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果	:このスキルを使用時、タイミング：マイナーのスキルを同時に使用することができる。ただし、そのメインプロセスのマイナーで使用する事はできない							
エレメンタルマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	メイジ、およびその上級クラスのスキルによる魔術判定に+1Ｄ							
ヒーリングマスター	1	7	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果：	そのメインプロセス中のＨＰ回復、ＭＰ回復のスキルの効果に、+知力基本値する。1シナリオに3回							
アレンジ	1	ー	パッシブ	ー	ー	ー	1	
効果：	スキル上限が3か5である選択したスキルのスキル上限を＋1する							
アドバイス	5	ー	判定の直前	20ｍ	単体	自動成功	5	
効果：	対象が行う判定の直前に使用。その判定に＋1D。自分は対象にできない。1シナリオSL＋1回							
プレディクション	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：	スキルアドバイスの効果を、判定に＋2Dするに変更する							
センスマジック	1	-	メジャー	視界	効果参照	感知	1	
効果：	難易度13の感知判定に成功すると、視界内にあるマジック・アイテムを見分ける事ができる。1シーンに一回使用可能。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	最大ＭＰに＋ＣＬ							
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	選んだ能力基本値に＋3							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	選んだ能力基本値に＋3							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	選んだ能力基本値に＋3							
トレーニング；精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	選んだ能力基本値に＋3							
エンチャントウェポン：無	1	3	メジャー	20ｍ	単体	-	1	
効果：	対象の武器ダメージを魔法に変更							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1	
効果：	1シーンに一回、ポーションを使用できる							

キャラクター名
オーヴァル・オステルン

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
キャンセルマジック	1	4	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	難易度10の精神判定に成功すると、自分が受けている魔法ひとつの効果を解消する							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	エネミー識別判定に＋１Ｄ							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	スキルのリアクションとして行う精神判定に+1Ｄ							
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	隠密状態を発見しようとする、あるいは発見される時の判定に+1Ｄ							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	危機感知の判定に+1D							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ探知の判定に+1Ｄ トラップ探知に失敗しても、トラップが作動しない							
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	残された足跡、痕跡などを追跡するための感知判定に+1Ｄ							
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	ＨＰやＭＰを消費する事で効果を発揮するアイテムを使用するとき、消費ＨＰやＭＰを－2する							
トランプ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1	
効果：	情報判定の直前に使用する、その判定に＋2Dする。1シナリオに1回使用可能							
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	ー	1	
効果：	感知判定で行う情報収集の判定に＋１Dする							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	ー	1	
効果：	選んだ能力基本値に＋3							
イミューンウェイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
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。							
マジックノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：	魔術に関する事柄についてしっているかの判定に【知力】判定に＋１Ｄする							
レインボーカラー	1	8	メジャー	20ｍ	単体	魔術	1	
効果：	対象の属性を好きに変更							
ディスペル	1	10	メジャー	20ｍ	単体	魔術	1	
効果：	対象が受けている、持続している魔術をすべて解除する							
（この技能は現在習得しておりません）バスカー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：	プリプレイに所持金が精神×100Ｇされる							
アンプリフィケイション	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー	5	
効果：	魔法攻撃のダメージに＋［ＳＬ×3］							
ファインアート	1	20	マイナー	ー	自身	自動成功	3	
効果：	そのメインプロセス使用する魔術に対して、対象はリアクションの判定を行えない。シナリオＳＬ回							
デモンズウェブ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果	:スキルやアイテムの効果でスリップを与えた時、あるいはすでにスリップを受けていたとき、対象のあらゆる判定に－1Ｄする　この効果はスリップが回復するまで持続する							
エイミングフォージ	1	8	判定の直前	ー	自身	自動成功	3	
効果：	魔術判定の直前に使用。その魔術判定に＋2Dする。シーンSL回							
ディスコード	5	4	DRの直前	20ｍ	単体	自動成功	5	
効果：	対象が行う攻撃のDR直前。その攻撃のダメージに＋「（SL）×D」する。ラウンド１回。自分には使えない							
レイズ	1	10	メジャー	20ｍ	単体	魔術	1	
効果	:戦闘不能の対象の戦闘不能を回復。更に【HP】を[2D]点回復する。このスキルによって戦闘不能から回復した対象は、行動済みとなる							

キャラクター名
オーヴァル・オステルン

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
スロー	1	2	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	単体	魔術	5	
効果：対象の【行動値】にー[（SL）D]する。この効果はラウンド終了まで持続する								
ファストドロウ	1	6	マイナー	ー	自身	自動成功	3	
効果：そのメインプロセスに使用する「対象：単体」の魔術を「対象：（SL＋1）体」に変更する。シーン1回								
バイオロジー：魔族	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	5	
効果：選択した分類のエネミーへの魔法攻撃に、＋SL×4する								
ハイエキスパート	1	ー	パッシブ	ー	自身	自動成功	1	
効果：《エキスパート》の効果に「魔法攻撃のダメージに＋2Dする」を追加する								
オールウェポン	1	9	マイナー	ー	自身	自動成功	1	
効果：そのメインプロセスで行う《エンチャントウェポン：～》を対象：場面、射程：視界に変更する								
マジックフォージ	1	ー	DRの直前	ー	自身	自動成功	3	
効果：魔法攻撃のダメージに＋［SL×2D］する。シーン１回。								
ヒストリー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：様々な国等を知っているかの知力判定に＋１Ｄ								
ファーストエイド	1	ー	メジャー	至近	単体	ー	1	
効果：難易度10の器用判定を行う。これに成功すると、戦闘不能となっている対象の戦闘不能を回復し、さらに【HP】を1に回復する。このスキルによって戦闘不能から回復した対象は行動済みとなる								
アニマルエンパシー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：あなたは「分類：動物、魔獣」のエネミーと意志の疎通が出来る								
レストタイム	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功	1	
効果：シーン終了時に使用。HPMPを2ｄ＋CL回復する。シナリオ１回								
インサイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に＋1Dする								
ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20m	単体※	呪歌判定	3	
効果：行動済み対象のみ効果がある。対象に呪歌を使用し、未行動にする。シーンSL回。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								