キャラクター名	プレイヤー名
エミリア	

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	16
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	ドルイド	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	学者			**目標**	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	9	26	8	31	15	6
ボーナス	6	3	8	2	10	5	2
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正					5		-1
能力値	6	3	8	5	18	6	2

HP	115
MP	175
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	ヘキサロッド	至近	-1	14	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	ガラスの王冠					4			
胴部	大地のローブ					5			
補助	サーコート					3			
装身具	奥義書								
能力値			3	0	8	0	6	26	11
スキル	ハンターアーツ、ニンブル、フェイス					10	5	5	
その他	スピードルーン							5	5
総計(右)			2	14	8	22	11	34	16 m
総計(左)			3	0					
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	18			18	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	18			18	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	ポーションホルダー
冒険者セット	ハイMPポーション*15
	万能薬*2
	毒消し*2
小道具入れ	
転送石	
虹の輝き	
契約の宝石	サファイア*10
枕	
マジカルキー	

現在重量： 29		
最大重量： 52	所持金： 24895	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	-	-	-		
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								
マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1D。								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象に魔法攻撃を行う。ダメージは2D+5の水魔法ダメージ。1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
ウォーターマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 水属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃のダメージに+SL×4。								
マリッドストリーム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 水属性の魔法ダメージを与える攻撃で1点でもダメージを与えた場合、対象の回避判定に-1Dする。ラウンド終了まで持続。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	-	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用。魔法攻撃を単体※に変更。ダメージに+[CL×10]								
マテリアルコンポーネント	1		アイテム	-	自身	-		
効果 :所持している以下のアイテムの効果に「魔法攻撃と同時に使用。その攻撃の特定の属性のダメージに+2Dする。消耗品」を追加する。サファイア：水								
ブーストマジック	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+【感知】。								
	1							
効果：								
コキュートス	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象に魔法攻撃を行う。ダメージは2D+20の水魔法ダメージ。1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
セレスチャルスター	1	12	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。ダメージは2D+20の光魔法ダメージ。1点でもダメージを与えた場合、対象に[ノックバック(2)]を与える。								
フロストプリズム	1	18	メジャー	30m	単体	魔術判定		
効果： 対象に魔法攻撃を行う。ダメージは(SL+1)D+50の水/光魔法ダメージ。1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
エンチャントウェポン：光	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象が行う武器攻撃の命中判定に+1D。攻撃のダメージを光属性魔法ダメージにする。シーン持続。								
マスターマジック	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL×5]する。								

CL1　メイジ/ドルイド
ウォータースピア　コンセントレイション　ハンターアーツ　ハンターアーツ

シーン1回チートマジックの範囲攻撃
シナリオ2回までシーン攻撃
セットアップで武器攻撃係にエンチャントウェポン光で魔法化+命中1D
行動値高いので先手で攻撃して識別&放心と回避判定-1Dを付与
火力はそこそこ
射程30m
ドルイドパッシブのおかげでメイジにしては耐久がある（あるとは言ってない）

軽減してるけどやっぱりMPはしんどいかも
メイジだけど知力はない

今後
ミッドナイトサン＋フェイト+↓から
ウォータールーン
ブライトルーン
スピードルーン2/3
プレートルーン

キャラクター名
エミリア

プレイヤー名

所持品			
消費分			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ミッドナイトサン	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：光/闇属性の魔法攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
スウィフトウェポン	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：「エンチャントウェポン〜」を同時にしようする。この効果により、「エンチャントウェポン〜」がセットアップで使用可能となる。								
チートマジック	1	8	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：魔法攻撃を行う「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」の射程内から[SL+1]個以下のエンゲージを選択する。その魔術の対象を、エンゲージ内の任意のキャラクターに変更する。								
チャージマジック	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：使用した《リゼントメント》の使用回数を1増やす。								
	1							
効果：								
ハンターアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「装備部位：片」の武器をひとつ装備し、ほかに武器も盾も装備してないときに有効。攻撃のダメージと【物理防御】に+SL×2、【魔法防御】に+SLする。								
マスターアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　ドルイドのスキルの効果に描かれている「妖魔、魔獣、魔族」という制限をなくし、あらゆるエネミーに対し適用可能となる。								
アキュートアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：攻撃の命中判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
センスエネミー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
ディテクトアタック	1	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：攻撃の命中の有無にかかわらず、メインプロセス終了時にエネミー識別を行う。判定は1回だけ行い、各エネミーの識別値と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定する。								
ホーリーストーム	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：攻撃の対象が「妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。《ハンターアーツ》の効果を受けているときに有効。攻撃を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。メインプロセス終了まで持続。								
ムービングセット	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：戦闘移動を行う。その移動の終了後、「タイミング：ムーブアクション」のスキルを一つ使用する。								
	1							
効果：								
ラーニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：他種族の種族スキルを取得。								
トレジャーマニア	1		効果参照				シーン1回	
効果：ドロップ品決定ロールに+1D								
	1							
効果：								
ハードワイヤード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得した際に【幸運】以外の能力値を一つ選択せよ。選択した能力(感知)に+2し、【幸運】に-1する。								
サイバーアイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【感知】に+1。暗闇によるペナルティを受けない。								
リブート	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費。あなたが戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し、【HP】を1点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
	1							
効果：								
アビリティルーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：プリプレイに能力をひとつ選択する。選択した能力値に+2。【感知】								
スピードルーン	1	7	メジャー	-	単体	-	シナリオ1回	
効果：使用する際、対象が装備、あるいは携帯している武器、防具、装身具からひとつを選択する。選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。対象の【行動値】と【移動力】に+5する。シナリオ終了まで持続。								

キャラクター名
エミリア

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：								
エソテリカ：ウィザード	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択したクラスのスキルのコスト-2。								
マイスター：魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1D。								
ナチュラルヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+2D。								
ニンブル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【行動値】に+3。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
カウンタースペル	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が使用した「分類：魔術」のスキルは効果を発揮せず、持続もせず、即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身			
効果： アイテム鑑定の判定に+1D								
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果： 識別判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 携帯品の重量が[基本筋力*2]								
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身			
効果： 幸運基本値+3								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果： 感知基本値+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果： 敏捷基本値+3								
スペシャリストⅠ(水)	1	フェイト1	戦闘前		自身	自動成功		
効果： 選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージに1Dする。シーン持続。								
スペシャリストⅡ	1	フェイト1	スペシャリストⅠ		自身	自動成功		
効果：「スペシャリストⅠ」と同時に使用。「スペシャリストⅠ」の効果を「魔法攻撃のダメージに1D、命中判定に+1Dする。」に変更する。								
スペシャリストⅢ	1	フェイト1	効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：「スペシャリストⅠ」で選択した属性の「分類：魔術」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。								
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果： 【行動値】+2								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果： 最大MPに+CL								
マイニング	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :シーン終了時に使用。ルビー×1D、サファイア×1D、エメラルド×1D、トパーズ×1D、ダイアモンド×1D/2から選択。選択したアイテムを取得する。								
レストタイム	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： シーン終了時に使用。HPとMPを2D+CL点回復する。								

キャラクター名：エミリア

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
トラッキング	1		パッシブ		自身			
効果：	残された足跡、痕跡を元に追跡するための【感知】判定に+1D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：								
効果：								