キャラクター名

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**	14
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	放浪者			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	8	8	26	23	29	7
ボーナス	3	2	2	8	7	9	2
クラス修正	0	0	1	2	1	3	1
他修正							
能力値	3	2	3	10	8	12	3

HP	85
MP	176
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	ハーミットスタッフ	0	-1	3	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	黒のローブ					4			
補助									
装身具	奥義書								
能力値			2	0	3	0	12	11	8
スキル									
その他									
総計(右)			1	3	3	4	12	10	8 m
総計(左)			2	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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 6 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定	12			12	+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション*5	
冒険者セット	
異次元バッグ	
小道具入れ	
ハイMPポーション*14	

現在重量： 19		
最大重量： 19	所持金： 20202	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**
フォティテュード	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： 作成時に精神基本値+3								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]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する。								
リゼントメント	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	ﾒｲｼﾞ、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。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： <魔術《風》>対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+5](<風>属性の魔法ダメージ)となる。								
マジックフォージ	1	3	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 「タイミング:メジャーアクション」の魔術判定に+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	★							
効果：								
アンプリフィケイション	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
ファストドロウ	3	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング:メジャーアクション」「対象:単体」の「分類:魔術」の「対象:単体」を「[《ファストドロウ》のSL+1]体」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。								
ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :取得している「タイミング:メジャーアクション」の「分類:魔術」をふたつ使用する。同じ魔術を2回使用してもよいし、別々の対象でもよい。								
ニゲイト	1	-	判定の直後	30m	単体	自動成功	シーン1回	
効果 :対象が判定でクリティカルした直後に使用する。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こと。								
レインボーカラー	1	8	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 使用する際に属性からひとつ選択せよ。対象の「属性」を、選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ブーストフォース	3	-	《ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ》	-	自身	自動成功		
効果： [SL*20}点以下の任意の【MP】を消費(最低1)する。≪マジックフォージ≫の効果に、消費した【MP】1点につき+2する。								
	★							
効果：								

キャラの元ネタはリアデイルの大地にてのケーナ
性格はネタキャラ転生の主人公

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
アトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
ハイアトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《アトリビュート》5で取得可能。攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。攻撃のダメージに+[SL*5]する。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エネミー識別を行なう。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「対象:場面(選択)」「射程:視界」のすべての対象にエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、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こと。								
マジックオペレーション	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :使用する際に属性からひとつ選択せよ。魔法攻撃の魔法ダメージの属性を、選択した属性に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力】判定のダイスを増やす一般スキルに有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1Dする」を「判定に+2Dする」に変更する。								
トレジャーマニア	1		パッシブ					
効果：								
	★							
効果：								
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： CL5以上で取得可能。魔術判定に+1Dする。								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+2Dする。								
	★							
効果：								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果 :未行動のキャラクターに使用可能。対象は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みとなる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる(この場合、使用回数には数えない)。								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように奇術師、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋力》のように奇術師、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
マジックスピナーI	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	メイジ、シナリオ1回	
効果： フェイトを1点消費。すでに使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす。								
マジックスピナーII	1	-	フリー	-	効果参照	自動成功	メイジ	
効果 :CL4以上、《マジックスピナーI》1で取得可能。フェイトを1点消費。あなたが行う魔法攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
効果：								
効果：								