

キャラクター名

プレイヤー名

ライアン

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	45(1006年現)
種族	エクスマキナ			境遇	紛失
出自 (効果)	魔術師			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	12	9	7	25	9	14	15	HP	63
ボーナス	4	3	2	8	3	4	5		
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1		
他修正									
能力値	4	3	2	10	5	5	6	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	アークスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	ガードローブ					9	3	1	-1
補助	調整の手袋					1	1		
装身具	奥義書								
	能力値		3	0	2	0	5	7	9
スキル									
その他									
	総計(右)		2	2					
	総計(左)				2	13	9	8	8
	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	所持品	
トラップ探知	5			5	+ 2 d	冒険者セット	ポーションホルダー
トラップ解除	3			3	+ 2 d		→ハイHPポーション* 2
危険感知	5			5	+ 2 d	ベルトポーチ	→ハイMPポーション* 2
エネミー識別	10			10	+ 2 d	異次元バッグ	→万能薬* 1
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d		
魔術判定	10			10	+ 2 d	キャップライト	
呪歌判定					+ d		
錬金術判定	3			3	+ d		
現在重量：7						小道具入れ	
						→虹の輝き	
						→転移石（ライン）	
最大重量：36		所持金：7695				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
ソウルインストール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	取得時に能力値をひとつ選択し、その能力値を使用した判定の達成値に+1							
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	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	★		パッシブ		自身			
効果：	魔術判定に+ 1 d する。							
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃の魔術判定に+ 1 d、ダメージは「2 d + 5」（「風」属性の魔法ダメージ）となる。							
マジックフォージ	3	3	DR直後		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。							
リゼントメント	★		効果参照		自身	自動成功	バグ、シナリオ	
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。							
	1							
効果：								
マジックオペレーション	★	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。							
アトリビュート	5		パッシブ		自身			
効果：	攻撃のダメージが、攻撃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。							
ブレイクアトリビュート	2	5	判定の直前		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージは、対象の属性の有無、種類にかかわらず、対象を対抗属性とみなして、HPダメージを算出する。							
ハイアトリビュート	3		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。攻撃のダメージに+ 「SL*5」する。							
フォローアップ	1	5	効果参照	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果：	対象が行なう判定でファンブルを振った直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。対象はこの効果を拒否できる。							
エンサイクロペディア	★		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	★		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。							
	1							
効果：								

彼らの冒険はここで終わってしまった。生前は「エルダナーン」の青年の「ライアン」という者だったと思う。両親の仇である「魔族」を倒すべく、異世界人と思われる男女、「ケン」と「サキ」。そして、「フィルガル」の少女「エマ」と旅を続けていた。そんな志半ばで、彼らの冒険者パーティは全滅してしまった。次に気づいたら、「ゴレム」になっていたが、彼は死の衝撃で記憶が飛んでいて、しばらくは自分は元々「ゴレム」だったと思い込み、手に馴染む魔術の修練に励んだ。ある日、とある「魔族」の噂を耳にして、飛んでた記憶を思い出した。自分は生前は「エルダナーン」で、例の「魔族」を追って旅をしていた、と。自分の境遇を考えると、仲間ももしかしたらと思い、彼はまた旅に出た。

プレイヤー名

ライアン

所持品

[illegible]