キャラクター名: エティ

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	?
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	放浪者			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	7	8	18	23	7	14	7
ボーナス	2	2	6	7	2	4	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	6	9	3	6	2

HP	58
MP	106
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			3	0	6	0	6	9	7
スキル								2	
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	6	0	6	11	7 m
総計(両)			3	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9	6		15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品

現在重量： 0

最大重量： 7

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**
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							
エンチャントウェポン火	1	5	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	武器のダメージを属性魔法ダメージ二変更する							
エンチャントウェポン風	1	5	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	武器のダメージを属性魔法ダメージ二変更する							
エンチャントウェポン土	1	5	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	武器のダメージを属性魔法ダメージ二変更する							
エンチャントウェポン水	1	5	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	武器のダメージを属性魔法ダメージ二変更する							
マジックブラスト	1	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果：	魔術の範囲をSL×2体に変更する							
アドバイス	5	0	判定の直前	20m		自動成功		
効果：	シナリオSL+1回使用可。対象の判定を＋1dする。							
プレディクション	★	0	ﾊﾟｯｼﾌﾞ			なし		
効果：	アドバイスの効果を「対象の判定を＋2d」に変更する							
ハイウィズダム	3	0	ﾊﾟｯｼﾌﾞ			なし		
効果：	【知力】判定の達成値に＋SL×2する							
リバーサル	3	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	対象の判定の達成値を▲SL×3する							
ウィークポイント	3	8	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m		知力		
効果：	エネミー識別に成功した対象のﾘｱｸｼｮﾝを▲1dする。ラウンド終了まで。SL体							
バイタルパート	★	5	ｳｨｰｸﾎﾟｲﾝﾄ使用時			自動成功		
効果：	ｳｨｰｸﾎﾟｲﾝﾄの性能を「ﾘｱｸｼｮﾝ▲1d、被ダメージ＋1d」に変更する							
エンサイクロペディア	1	0	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ			自動成功		
効果：	エネミー識別をｾｯﾄｱｯﾌﾟで行う							
コンコーダンス	1	0	ﾊﾟｯｼﾌﾞ			なし		
効果：	エネミー識別を対象：場面（選択）、範囲：視界にする							
クィックサーチ	1	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ			自動成功		
効果：	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽにエンサイクロペディアともうひとつスキルを使用できる。							

[幽霊] 暗闇のデメリットを受けない。
[霊体] 物理攻撃の対象に取られない。魔法攻撃を受けるとHPの変わりにMPを失う。
[幻像] エンゲージを形成することができないが、エンゲージをすり抜けることができる。
[浮遊] 常に飛行状態であり、解除されない。（最優先）
[出現] 戦闘開始時、ﾌｪｲﾄを1消費することで好きな場所からスタートできる。
[怨念] 恨みを晴らすまではロストしない。
[憑依] 移動終了時、自身から5m以内にいる憑依対象(敵or味方)を選択する。
憑依時、対象から(CL)MPを吸収する。憑依対象がいなければ自発行動不可（移動やﾘｱｸｼｮﾝは出来る）

キャラクター名
エティ

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
フラザイル	2	6	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術		
効果：	【物理防御力】【魔法防御力】を▲SL×5する。マイナーアクションで解除可。							
サンドクラウド	1	0	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象が武器攻撃の命中判定を行ったあとで使用する。判定で振ったダイスのうち、ひとつを除外する。							
ディビレテイト	1	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	対象が行う判定の直前に使用する。その判定に▲1dする。							
トリビアリスト	1							
効果：	種族スキルで取得。判定を【知力】判定に変更する							
エンチャンターⅠ	1							
効果：	マジックウェポンの属性を選択した属性に変更できる							
エンチャンターⅡ	1							
効果：	エンチャントウェポンを戦闘前に使用する							
モンスターロア	1							
効果：	エネミー識別の判定を＋1dする							
エンチャントウェポン：無	1							
効果：	武器攻撃を無属性魔法ダメージに変更する							
インテンション	1							
効果：	最大MPに＋CLする							
トレーニング：知力	1							
効果：	能力基本値＋3							
トレーニング：敏捷	1							
効果：	能力基本値＋3							
フェイス：ダグデモア	1							
効果：	行動値＋2							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								