

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	10
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	300
種族	エルダナーン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	8	11	28	18	24	7
ボーナス	2	2	3	9	6	8	2
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正							
能力値	2	2	3	12	8	10	3

HP	64
MP	127
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	アブソリュートスタッフ:水+魔烈	至近	-1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	オリハルコンの髪飾り+魔術師						3		
胴部	パニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	叡智の指輪					2			
装身具	精霊のオーブ:水								
能力値			2	0	3	0	10	11	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	8					
総計(左)					2	8	8	11	7
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	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	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
EXMPポーション	
グレートMPポーション	
ポーションホルダー	
天空の竖琴	

現在重量: 6  
 最大重量: 16  
 所持金: -145750  
 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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
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。								
ウォータースピア	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 魔法攻撃のダメージに[2d6+5](水)の魔法ダメージにする。1点でもダメージを与えた場合、放心を与える。								
ウォーターマスター	6		パッシヴ		自身			
効果: <水> 属性の魔法ダメージに+ [SL×4] する。								
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] する。								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 「対象:単体」に変更し、ダメージに+ [CL×10] する。								
	1							
効果:								
エフィシエント	5		パッシヴ		自身			
効果: 魔法攻撃、HP・MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類:魔術」の効果に+ [SL×2] する。								
アトリビュート	5		パッシヴ		自身			
効果: 魔法攻撃が対抗属性時に有効。攻撃のダメージに+ [SL×4] する。								
ハイアトリビュート	5		パッシヴ		自身			
効果: 対抗属性時、攻撃のダメージに+ [SL×5] する。								
	1							
効果:								
レインボーカラー	1		メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 使用するとき属性の一つを選択する、対象の「属性」を選択した属性に変更する。シーン持続								
ダブルキャスト	1	15	メジャー		自身	自動成功		
効果: 「タイミング:メジャー」の「分類:魔術」を二つ使用する。								
イクイップリミット	1		パッシヴ					
効果: 装備アイテムの重量制限を+5する。								
エンラージリミット	1		パッシヴ					
効果: 携帯品の重量制限が[筋力基本値]×2になる。								

戦闘前

- ・スペシャリストI:フェイト1点使用。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:スペシャリストIと同時に使用。「魔法攻撃のダメージに+1d」を「魔法攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+1d」に変更する。

セットアップ

- ・

マイナー

- ・ブーストマジック SL1 魔法攻撃のダメージに+ [感知] する。mp4 +8

メジャー

- ・ウォータースピア SL1 魔法攻撃のダメージに[2d6+5](水)の魔法ダメージにする。1点でもダメージを与えた場合、放心を与える。 mp2
- ・レインボーカラー SL1 使用するとき属性の一つを選択する、対象の「属性」を選択した属性に変更する。シーン持続 mp7
- ・ダブルキャスト SL1 「タイミング:メジャー」の「分類:魔術」を二つ使用する。mp15

効果参照

- ・リゼントメント SL1 「対象:単体」に変更し、ダメージに+ [CL×10] する。シナリオ1回 +100

魔術判定  
4d6+13

ダメージ

