キャラクター名
ルトゥーチ・ジルベール

プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	**Lv.1:**		**レベル**	31
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	ひみつ
種族	エルダナーン			**境遇**	親友
出自（効果）	魔術師			**目標**	孤独

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	13	15	45	36	42	12
ボーナス	5	4	5	15	12	14	4
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正				5			
能力値	5	4	5	23	15	15	5

HP	199
MP	354
フェイト	20

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1：屍山血河の白羽扇	至近	-3	12	0	0	0	-3	0
左手	S1：おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	S1：ミスクレアントの仮面					16	12		
胴部	S1：ミスティックガーブ					6	3		0
補助	月光の腕輪				0	0	2		0
装身具	理知の大宝玉								
能力値			4	0	5	0	15	20	10
スキル									
その他	陸マグロ、マシンリム					2	1	2	20
総計(右)			1	12	5	27	33	18	30
総計(左)			4	0					
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	15		1	16	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	15		1	16	+ 2 d
エネミー識別	23	6	4	33	+ 7 d
アイテム鑑定	23	6	4	33	+ 2 d
魔術判定	23	6	4	33	+ 6 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
ベルトポーチ	└EXMPポーション
異次元バッグ	
	小道具入れ
冒険者セット	└チョーク
小型ハンマー	└筆記用具
	└くさび
ポーションホルダー	└くさび
└万能薬	└くさび
└万能薬	
└ハイMPポーション	ハイHPポーション
└ハイMPポーション	グレートHPポーション

現在重量：	40		
最大重量：	94	所持金：	19775310
		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	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：	作成時に精神基本値+3							
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
エアリアルセイバー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	〈風〉属性の魔法ダメージに+[SL×4]。							
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」のすべてのエネミーにエネミー識別。							
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。							
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。							
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別に成功したエネミーの【物理防御力】と【魔法防御力】の値も分かる。							
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【知力】判定の達成値に+［SL×2］。							
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の「効果」に＋1D。							
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定に+1D。							
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]							
ミッドナイトサン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	〈光〉か〈闇〉属性の魔法ダメージに+[SL×5]							
コーデックスアビリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	ｺｰﾃﾞｯｸｽ携帯	
効果：	【知力】【感知】+1							
エレメンタルマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	メイジクラスの「分類：魔術」の魔術判定に+1D							
精霊の友	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	〈無〉属性以外の魔法ダメージ+[SL*7]							

魔物の生態を知りたいと思ってる。
ちょっとぼんやりしてるところもある。
友人と一緒に魔法の勉強をしてきたみたい。

エネミー識別してチャンポンする。あと飛ばす。
リゼントメントは取れなかった。
セットアップでウィークポイント使って支援したいね。
一般スキルを取るとレベルが上げられない悲しみ。
防具を装備したいから《トレーニング：筋力》
《チャンポン：地》→《ハイウィズダム》に変更
チャンポンは闇が増えた。
《マジックブラスト》＋《テンペスト》より《シャドウスフィア》の方がコスト安い。
防御は捨てた
CL20
スキルやアイテムによる達成地増加分をチャパレで管理に変更
知力は達成値に+10されてたからすごく減った気分
《アレンジ》で何を上げるか悩み中
キャラ性なら《ハイウィズダム》、攻撃なら《マスターマジック》、妨害なら《リバーサル》あたり？
《ウィークポイント》と《インクリーズデバイス》を両方乗せるには？
屍山血河の白羽扇が欲しい！！！！

ソーサラーで欲しいスキル

キャラクター名
ルトゥーチ・ジルベール

プレイヤー名

所持品			
グレートMPポーション			
霊水			
超不死鳥の尾羽根			
月光の種			
虹の輝き			
契約の宝石：風			
契約の宝石：闇			
心身の章：【知力】【感知】			
ｺｰﾃﾞｯｸｽ：「ﾒｲｼﾞ」「ｾｰｼﾞ」			
真理の書			
銀の香炉			
リムブースト・メタル			
リムブースト・リフレクス			
陸マグロ			
万能薬×5			
飛翔符×3			
霊水			
霊水			
蘇生薬			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイHPポーション			
EXMPポーション			
EXMPポーション			
クリスタル			
魔術師のクリスタル			
対抗：毒のクリスタル			
対抗：スリップのクリスタル			
賢者のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
異才：ソーサラー	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ソーサラーのスキルを1つ取得								
アドバイス	5	-	判定の直前	20m	単体	自動成功	SL+1/S r	
効果： 対象が行なう判定に+1D。自身を対象にできない。								
プレディクション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《アドバイス》の効果を「その判定に+2Dする」に変更								
トリビアリスト	1	6	判定の直前	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果： その判定を【知力】判定で代用。								
リバーサル	3	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	1/Sn	
効果： その判定の達成値に-[SL*3]。自身を対象にできない。								
ニゲイト	1	-	判定の直後	30m	単体	自動成功	1/Sn	
効果： 対象がクリティカルした直後に使用。クリティカルを打ち消す。								
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： エネミー識別がセットアップで可能。								
ウィークポイント	1	8	セットアップ	20m	SL体	知力		
効果： エネミー識別に成功したエネミーに有効。対象が行なうリアクションに-1d。ラウンド終了まで。								
バイタルパート	1	5	《ｳｨｰｸﾎﾟｲﾝﾄ》	-	自身	自動成功		
効果： 《ウィークポイント》の効果を「対象が行なうリアクションに-1Dし、対象への攻撃のダメージに+1Dする」に変更。								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	1/SU	
効果： 《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアップ」のスキルをひとつ使用。								
インクリーズデバイス	2	11	セットアップ	20m	SL体	自動成功		
効果： 対象が行なう攻撃のダメージに+【知力】。ラウンド終了まで。								
スウィフトウェポン	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 《エンチャントウェポン》と同時。								
コーデックス	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： コーデックスを取得。								
ダブルジャンル	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： コーデックスのクラスを2つ選択。								
マインドマスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	SL/Sn	
効果： 《コーデックス》と「タイミング：セットアップ」のスキルを使用								
滅びのさだめ	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果 :魔法攻撃の対象が行うリアクションの判定は、クリティカルしない。スキルやアイテムの効果によってもクリティカルしない。メインプロセス終了まで。								
エアリアルスラッシュ	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 魔術判定に+1ｄ、ダメージは[2d+5]〈風〉属性魔法ダメージ。								
テンペスト	1	11	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 魔術判定に+1ｄ、ダメージは[2d+20]〈風〉属性魔法ダメージ。								
シャドウスフィア	1	11	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果： 〈闇〉属性の魔法攻撃［2D+20］。［威圧］付与。								
ルインストーム	5	17	メジャー	30m	単体	魔術判定		
効果： ［(SL+1)D+50］<風／闇>魔法ダメージ。HPダメージで［威圧］付与。								
精霊乱舞	1	F3	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：《フレイムクラック》か《フロストプリズム》か《ルインストーム》と同時に使用。そのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更し、ダメージに+[CL*5]する。								
エンチャントウェポン：闇	1	9	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象が行なうダメージを〈闇〉属性の魔法ダメージに変更。その武器攻撃へのリアクション判定に-1D。シーン終了まで継続。								

キャラクター名
ルトゥーチ・ジルベール

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
エンチャントウェポン：光	1	9	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：対象の武器攻撃の命中判定+1D。〈光〉属性の魔法ダメージに変更。シーン終了まで。								
ブーストエンチャント	1	1	《エンチャントウェポン》	-	自身	自動成功		
効果：《エンチャントウェポン：～》の「効果」に「対象が行なう攻撃のダメージに+1Dする」を追加。重複可								
レインボーカラー	1	7	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象の「属性」を、選択した属性に変更。								
ダブルキャスト	1	14	メジャー	-	自身	自動成功	SL/Sn	
効果：取得している「タイミング：メジャー」の「分類：魔術」をふたつ使用								
精霊の共鳴	1	15	DR直前	30m	単体	自動成功	1/R	
効果：〈無〉属性以外の魔法ダメージに＋【知力】								
マジックフォージ	1	2	DR直前	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]。								
神域の魔術	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《マジックフォージ》の「効果」を「その攻撃のダメージに+[(SL*2)D+【知力基本値】]する。スキルやアイテムでダメージの軽減不可。ダメージを0に変更できない。」に変更								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：魔法攻撃と同時に使用。魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージ+[CL×10]。								
フォローアップ	1	5	効果参照	20m	単体	自動成功	SL/Sn	
効果：対象が行った判定でファンブルを振った直後に使用。その判定を振り直す。								
カウンタースペル	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/Sr	
効果：対象が「分類：魔術」のスキルを宣言したとき使用。打ち消す。								
チャージマジック	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：使用済み《リゼンメント》の使用回数＋1								
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+2d。								
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術に関する事柄についての【知識】判定に+2d。								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大MP】に+CLする。								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】判定に＋1D。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備しているアイテムの重量制限に＋5								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定		
効果：落下によるDR直前に使用。ダメージを0にする。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備している防具の「移動修正：±0」								
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：国や町の概要、歴史、人物、出来事などについての【知力】判定に+2D								

キャラクター名
ルトゥーチ・ジルベール

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
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果：明度を2、もしくは3に変更。								
エンチャンターⅠ	1	F1	《ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ》	-	自身	自動成功		
効果：使用する際に属性からひとつ選択。《エンチャントウェポン：～》の効果を選択した属性の魔法ダメージに変更。								
エンチャンターⅡ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：《エンチャントウェポン：～》を同時使用。								
エンチャンターⅢ	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：魔法攻撃と同時に使用。攻撃の対象にHPダメージでクリンナップごとに10点のHPロス。全快するかシーン終了まで。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用。								
ストライダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：離脱判定に+1D。								
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								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3								
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【HP】や【MP】を消費するアイテムのコスト-2(最低1)								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1D								
フェイス：エリカ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力】判定の達成値+1。								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】+2、【魔法防御力】+1								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】+1								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した能力基本値に+3								
エンラージリミット	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								