

キャラクター名 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	87
種族	エルダナーン			境遇	義理の親
出自(効果)	放浪者			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	15	24	18	21	8
ボーナス	2	2	5	8	6	7	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	5	10	7	9	2

HP	58
MP	113
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	赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	メイジローブ					3			
補助									
装身具	理知の宝玉								
	能力値		3	0	5	0	9	12	7
スキル									
その他									
	総計(右)		3	5					
	総計(左)		3	0	5	3	9	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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 5 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
→ハイMPポーション*5	
バックパック	
祖霊の灰	

現在重量:	6	所持金:	20510	預金・借金:	
最大重量:	12				

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	4	-	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。							
デイメア	1	7	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	魔法貫通: 2D+5							
ソウルブレイカー	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	デイメア+SL*3							
フォビドゥンカース	3	3	マイナー	-	自身	-		
効果:	魔法ダメージ+SL*5 そのメインプロセスでダメージを与えられなかった場合SL*3点のHPロス 前提:ハーミット5							
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	汁1	
効果:	魔法ダメージ+CL*10 魔法攻撃と同時に宣言 対象:単体*になる							
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	魔術判定+1D							
ハーミット	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	判定の達成値+【SL+1】 シャーマンのスキル限定							
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動		
効果:	メインプロセスで使用する「タイミング:メジャーアクション」の魔法の対象を「範囲(選択)」に。							
タングル	1	-	効果参照	20m	単体	自動	汁1	
効果:	リアクションの判定で振ったダイスのうち一つを無視。リアクションの判定を行ったあとに使用。							
シックネス	2	3	DR直前	20m	単体	自動		
効果:	対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、「衰弱(SL)」を与える。							
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	視界	単体	知力		
効果:	エネミー識別を行う。							
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	エネミー識別を「対象:シーン」「範囲:視界」に変更。							
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	エネミー識別判定+2D							
エンチャントウェポン:風	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	武器攻撃のダメージを風属性魔法ダメージに変更。							

幼い頃に捨てて去った自分を拾ってくれた義理の父とともに砂漠地帯近郊を遊牧して暮らしながら、『弱き者、大切な者を救い、守る術』として祖霊との交信の技を教わっていた。

自身が40にもなるうかという頃、父が他界したことを切っ掛けとして遊牧生活をやめ、父の「お前がより多くの知と力を望むなら、この生活には拘らず、王都へと行くといい」という遺言を受け、音に聞く王都、グランフェルデンへと移り住むことにしたのだ。

以降、グランフェルデンの中で冒険者として働きながら精霊との交信による魔術についても学び、祖霊との交信による呪術と並行して研鑽を積むことによって現在に至る。

今は、最近(?)グランフェルデンで共にギルドを組んだ仲間たちと並び立てるように、そして父の薫陶に基づいて弱き者、大切な物を守るために魔術、呪術の腕を高め、冒険者を続けている。

データ等

★攻撃面

-魔術判定: 3D+10 (デイメア使用時は3D+16)

-マイナー: フォビドゥンカース、メジャー: デイメアで6D+37の貫通ダメージです。

-命中でシックネスによる衰弱(2)と、衰弱を得た場合の祖霊の灰の効果でHPロスが2点入ります。

★サポート面

-エンサイクロペディア+コンコーダンスで、視界の中にあるシーン中のエネミーに

エネミー識別判定: 5D+10

-エンチャントウェポン: 風

