

キャラクター名	プレイヤー名
エリオット・アルドリッジ	

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	7
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	16
種族	ヒューリン			境遇	秘密
出自(効果)	孤児			目標	真理

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	13	18	15	9	6
ボーナス	3	3	4	6	5	3	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正			1	1	1		
能力値	3	3	5	9	8	4	3

HP	59
MP	78
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ナイフS3	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	サークレットS3					2			
胴部	クロスアーマーS3					3			
補助	トラベラーズマントS3					2			
装身具	奥義書								
能力値			3	0	5	0	4	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	3					
総計(左)			3	0	5	10	4	12	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
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	9	2	4	15	+ 5 d
アイテム鑑定	9	2	4	15	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
ベルトポーチ	ロープ
バックパック	ランタン
	火打石
野営セット	虹の輝き
	月光の種
MPポーション*10	ランチボックス
万能薬*1	野菜*4
転移符*1	
	ポーションホルダー
小道具入れ	ハイHPポーション*1

現在重量:	13	所持金:	25	預金・借金:	
最大重量:	16				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: 作成時にフェイト+1								
マジシャンズマイト	3	-	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。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果: 魔術(風) 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは「2D+5」の風属性魔法ダメージとなる								
エアリアルセイバー	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: <風> 属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージ+20								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 魔術判定に+1D								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ 1	
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+「CL*10」70								
ディジニ・ブリーズ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:風属性の魔法ダメージを与える攻撃で、1点でもHPダメージを与えた場合、その攻撃の対象の【物理防御力】-10。ラウンド終了時まで								
	◇							
効果:								
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: エネミー識別を行う。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								
コンコードダンス	1	-	パッシヴ	-	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える								
ファインドアウト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 隠密状態のキャラクターがシーンに登場しているとき、それに気づくことができる								
ラーニング	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 種族スキルを取得する。幸運基本値-3								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: 《エンサイクロペディア》と《タイム》:セットアップのスキルひとつを使用する								
ウィークポイント	3	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。対象が行うリアクション1D、ラウンド終了時まで								
バイタルパート	1	5	《ウィークポイント》	-	自身	自動成功	-	
効果: 《ウィークポイント》の効果を変更 リアクション1D、対象への攻撃のダメージ+1D								

エアリアルスラッシュ コスト14 DR直前に武神クリスタル
5d+12 命中判定(エアリアルスラッシュ3Dコンセントレイション1Dマイスター1D知力9ハイウィズダム2月光の種1)
10d+33 ダメージ(エアリアルスラッシュ2D+5マジシャンズマイト3D増幅4D武神1Dエアリアルセイバー20奥義書3虹の輝き2魔烈のクリスタル3)

スペシャリスト時
6d+12 命中判定(エアリアルスラッシュ3Dコンセントレイション1Dマイスター1Dスペシャリスト1D知力9ハイウィズダム2月光の種1)
11d+33
ダメージ(エアリアルスラッシュ2D+5マジシャンズマイト3D増幅4D武神1Dスペシャリスト1Dエアリアルセイバー20奥義書3虹の輝き2魔烈のクリスタル3)

↓チャットパレット

【戦闘前】
《スペシャリストⅠ:風》《スペシャリストⅡ》(F2点)
風属性ダメージを与える魔法攻撃の判定+1D、ダメージ+1D

【セットアップ】
《クイックサーチ》《エンサイクロペディア》《ウィークポイント》《バイタルパート》(コスト18)

エネミー識別
5D+15 (基本2Dモンスターロア1Dナチュラルヒストリー2D知力9ハイウィズダム2月光の種1大きな目3)

《ウィークポイント》《バイタルパート》(コスト13)

