

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	Lv.1:		レベル	13
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	闘士			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	8	31	19	27	7
ボーナス	2	2	2	10	6	9	2
クラス修正	0	1	1	3	2	1	0
他修正							
能力値	2	3	3	13	8	10	2

HP	83
MP	157
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	フォースワンド	至近	-1	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	アミュレットハット				-1	4			-3
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	10	11	7
スキル									6
その他									
総計(右)			2	11					
総計(左)			3	0	1	8	9	9	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	3			3	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13		2	15	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	トハイMPポーション
ベルトポーチ	トハイMPポーション
野営道具	トハイMPポーション
キャップライト	トハイMPポーション
小道具入れ	万能薬
トランタン	HPポーション
ト火打石	HPポーション
トロープ	HPポーション
ト虹の輝き	MPポーション
ト蝶の巻物	MPポーション
ポーションホルダー	MPポーション

現在重量: 14 所持金: 10903 預金・借金:

最大重量: 14

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	★	-	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	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 風魔法ダメージ+(SL×4)								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔法ダメージ+(SL)D								
デスブロウ	3	9	DR前	-	自身	自動	シーン1	
効果: クリティカルダメージ+(SL×10)								
マーダースキル	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: クリティカルダメージ+(SL)d								
インプロージョン	★	8	効果参照	-	自身	自動		
効果: クリティカル時防御無視								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1	
効果: 魔術ダメージ(CL×10)								
シークレットアーツ	1	8	命中後	-	自身	自動	シナリオSL	
効果: 命中ダイスを3個以下まで振りなおし								
ホーミングヒット	★	-	命中前	-	自身	自動	シナリオ1	
効果: 相手はリアクションを行えない								
エキスパート	★	3	マイナー	-	自身	自動		
効果: 魔術判定+1d								
ウィンドスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 魔法2D+5 判定+1d								
サーチリスク	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:								
フェイス: グランアイン	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: ダメージ+2								
トレーニング: 知力	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 【知力基本値】+3								

2d6+1 回避
 4d6+15 魔術判定
 6d6+15 攻撃用魔術判定
 7d6+15 エキスパート C3 hp-3
 7d6+66 エアリアルスラッシュ C6 hp-3
 7d6+81 テンペスト C12
 スペシャリストⅠ: 風 CF1 (戦闘前: ダメージに+1d、シーン継続)
 ↳スペシャリストⅡ CF1 (スペシャリストⅠ同時: 命中+1d、シーン継続)

+7d6 クリティカル
 防御無視 インプロージョン C8 (効果参照: クリ時)

+6d6 マジックフォーゼ SiC3 (DR前)
 +30 デスブロウ SiC9 (DR前)
 チートマジック SiC8 (3個のエンゲージに対象: 範囲(選択)化)
 アベンジ SiC15 (攻撃に対するリアクションを魔術判定で勝てばメインプロセス後メジャー1回)

+120 リゼントメント Sn
 ホーミングヒット Sn (判定前: リアクションスキル/アイテム不可)
 シークレットアーツ Sn (判定後: 3個振りなおす)
 チャージマジック Sn (クリンナップ: リゼントメント回復)
 ホロコースト SnC8 (ムーブ: 射程45q、対象十字(選択)化)

