

キャラクター名

グレイス

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	Lv.1:	メイジ	レベル	24
サポートクラス	セージ	Lv.1:	バード	性別	女
称号クラス				年齢	16
種族	エルダナーン			境遇	秘密
出自 (効果)	学者			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	7	8	9	41	33	38	7	
ボーナス	2	2	3	13	11	12	2	
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1	
他修正			1	1	1			
能力値	2	2	4	17	15	13	3	

HP	149
MP	278
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	S1：封精魔杖・風+魔術士	至近	-1	5	0	0	0	2	0
左手									
頭部	妖精女王の髪飾り				0	0	5		
胴部	S3：ローブ+感知/知力/敏捷					2			
補助	エルダナブーツ				1	3	1	2	0
装身具	大きな目								
能力値			2	0	4	0	13	19	7
スキル	フェイス：ダグデモア							2	
その他									
総計(右)			1	5	5	5	19	25	7
総計(左)									
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	15			15	+ 2 d	バックパック(冒険者セット)	→HMPP×9
トラップ解除	2			2	+ 2 d	ポーションホルダー	→HHPP×5
危険感知	15			15	+ 2 d	→HMPP×5	→万能薬
エネミー識別	17		4	21	+ 6 d	ランチボックス(果実×1, 野菜×4)	耐毒符×3
アイテム鑑定	17		4	21	+ 4 d	→果実×1	プロフェットストラップ
魔術判定	17		2	19	+ 5 d	→野菜×4	EXHPP×1
呪歌判定	13			13	+ 2 d	小道具入れ(3/5)	EXMPP×1
錬金術判定	2			2	+ d	→月光の種	アナザービジョン
						→虹の輝き	
						→釣り竿	

現在重量：

8

最大重量：

14

所持金：

464392

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	1	-	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。								
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)する。								
マジックフォージ	3	1(3-4)	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：魔法攻撃のダメージに+(SL×2)Dする。								
マジックエッジ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：マジックフォージの効果に+(SL×3)Dする。								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：使用回数制限スキルの一つの使用回数を1増やす。								
バスカー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに【精神】×100Gを入手する。								
アドバイス	5	-	判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ(SL+1)回	
効果：対象の判定直前に行使し、その判定に+1D6する。								
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+1D6から+2D6にする。								
ブレイクアトリビュート	3	5	判定直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象の属性の有無・種類を問わず、対抗属性としてHPダメージを算出させる。								
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。								
リクルート	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：分類：魔術のコストを-2(最低1)にする。								
エアリアルスラッシュ	1	2(6-4)	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：この魔術判定に+1Dし、ダメージは<風>属性の2D+5とする。								
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)する。								
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する。								

静けき夜の守り手

自ら夜警を買って出ており、夜魔の撃退を行なっている。
日中は子ども達に童話の弾き語りをしたり、自身の腕前を上げるために冒険に出ている。

魔弦ダウルダブラ：使用する杖の相当品、イメージとしては宝石を繊維化した弦を使ったハーブ、ダグデモアの愛用品に肖っている。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チートマジック	1	5(8-3)	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	メジャーの魔術の射程内(SL+1)個以下のエンゲージを対象とする。							
マジックロック	1	1(5-4)	メジャー	至近	単体	魔術判定	-	
効果:	トラップ解除を魔術判定で行なう。							
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:	魔法攻撃と同時に使用し、対象を単体、ダメージに+(CL×10)する。							
ダブルキャスト	1	12(15-3)	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果:	パワー(異才；ソーサラー)にて取得。メジャーの魔術を2回行使する。種類・対象は別々でも可能。							
テンペスト	1	9(12-3)	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果:	この魔術判定に+1Dし、ダメージは<風>属性の2D+20とする。							
エンチャントウェポン：闇	1	7(10-3)	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果:	武器攻撃を闇属性の魔法攻撃に変更し、その攻撃へのリアクション判定に-1D6する。							
シャドウスフィア	1	9(12-3)	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果:	2D6+20点の<闇>属性の魔法ダメージを与え、1点でも通ればBS:威圧が付与される。							
ミッドナイトサン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	光や闇属性の魔法ダメージに+(SL×5)する。							
精霊乱舞	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果:	ルインストーム使用時にF3点消費し、対象を場面(選択)、射程を視界に変更し、ダメージに+(CL×5)する。							
ルインストーム	1	15(18-3)	メジャー	30m	単体	魔術判定	-	
効果:	(SL+1)D6+50点の<闇>属性の魔法ダメージを与え、1点でも通ればBS:威圧が付与される。							
アベンジ	1	12(15-3)	リアクション	-	自身	魔術判定	シーンSL回	
効果:	対象の攻撃と魔術判定で対決し、勝利すると対象のMP後に、メジャーの魔法攻撃を行える。ただし、対象の攻撃は自動的に命中する。							
チャージマジック	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	使用済みのリゼントメントの使用回数を1増やす。							
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果:	エンサイクロペディアと同時に他のセットアップのスキル1つを使用できる。							
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別判定に+2D6する。							
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	知力判定に+1D6する一般スキルの効果を+2D6にする。							
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:	セットアップでエネミー識別ができる。							
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別の対象を場面(選択)および射程(視界)に変更する。							
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別成功時、エネミーの物防・魔防の値も分かる。							
イモビルマジック	5	10	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果:	自動的に待機状態となり、ダメージに+(SL×10)する。							
マジックスペシャリスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	魔術のスキルコストに-SLする。							
神域の魔術	1	-	パッシブ	-	自身	パッシブ	-	
効果:	マジックフォージの効果を+(SL×2)D6+【知力基本値】にし、スキルやアイテムによるダメージ軽減や無効を不可能にする。							
すべてを砕く者	2							
効果:								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレジャーマニア	1							
効果：								
マジッククリップ	1							
効果：								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	アイテム鑑定に+1Dする。							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	MPP×5を入手する。							
フィッシング	1	-	シーン終了時	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時に、MPを2D+(2×CL)する。							
マジックスピナーⅠ	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	マジック1回	
効果：	フェイト1点消費、マジックフォージの使用回数を1回増やす。							
マジックスピナーⅡ	1	-	フリー	-	効果参照	自動成功	メイジ	
効果：	フェイト1点消費、魔法攻撃の対象のリアクションの判定に-1Dする。							
マジックスピナーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	メイジ	
効果：	ダメージに+(消費フェイト数×2D)する。							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	感知の基本能力値に+3する。							
アナライズエリア	1	3(6-3)	メジャー	-	自身	魔術判定	-	
効果：	警戒行動(罠やエネミーの探知)を知力判定で行う。							
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	動物や魔獣と意思疎通が図れる。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大MPIに+CLする。							
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	動物・魔獣と意思疎通ができる。							
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	行動値に+2する。							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神の基本能力値に+3する。							
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	知力の基本能力値に+3する。							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	所持品枠が倍増する。							
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+1D6する。							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備重量制限に+5する。							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	エネミー識別判定に+1Dする。							
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：	対象のMP後にその対象が使った攻撃スキルに対し、宣言するとシーン終了までそのスキルへのリアクション判定に+2D6する。							
フックダウン	1		クリンナップ					
効果：								

グレイス

[illegible][illegible]