

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	3
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	9	13	10	9	9
ボーナス	3	3	3	4	3	3	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	3	3	6	5	4	4

HP	36
MP	50
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	UMDライト	至近		1				2	
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	メイジローブ					3			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			3	0	3	0	4	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	1					
総計(左)			3	0	3	5	4	10	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
HPポーション:使用	
MPポーション	
HPポーション:使用	

現在重量: 14
 最大重量: 18
 所持金: 20
 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
アーシアン:召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果:	ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
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。							
ストーンスキン	★	5	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果:	対象の【物理防御力】に+5するこの効果はラウンド終了まで持続する							
フィジカルエンチャント	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	使用する際に【筋力】【敏捷】【器用】から一つ選択する。対象が行う選択した能力による判定の達成値に+[SL*2]する。この効果はラウンド終了まで持続する							
コンパイル:ブースト	2	4	ダメージロール直前	20m	単体	自動成功		
効果:	対象が魔術の効果を受けている時のみ使用可能。対象が行うダメージロールの直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+(SLD)する。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。							
スピードロード	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	UMD:筋力SLd	
効果:	「タイミング:セットアッププロセス」「対象:単体」の魔術と同時に使用する。その魔術を「対象:範囲(選択)」に変更する							
マジックデバイス	1		アイテム					
効果:	「種別:UMD」のアイテムをSLv個取得するこのアイテムはあなたのみ装備、使用することができる							
エンサイクロペディア	★		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							
コンコーダンス	★		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判定を行う。エネミー識別は1回だけ行い、各エネミーの識別値と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること							
モンスターロア	1		パッシヴ		自身			
効果:	エネミー識別判定に+1D							
ヒストリー	1		パッシヴ		自身			
効果:	現代世界の[知力]判定+1D							
エンラージリミット	1		パッシヴ		自身			
効果:	携帯品の重量制限【筋力基本値】*2]になる							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

フルスクラッチで作成。

セットアップ
 エネミーの識別を行いたい(最初のターンはこれがおすすめ)
 エンサイクロペディア+コンコーダンスを発動
 エネミー識別判定を行って、敵の特徴などを暴きます。

・支援飛ばしたい
 ストーンスキン+スピードロード
 MP-15
 範囲内の味方の【物理防御力】を+5する。
 ここで大切なのは、いわゆる“バフ”が味方にかかっていること。
 かかってないと<コンパイル:ブースト>が使用できません。

・味方にバフがかかっている(他のスキルでもok)場合
 <コンパイル:ブースト>を使用してダメージを上げる

メジャーアクションは<フィジカルエンチャント>をを使用して前線で戦う味方の<器用>を上げるのすすめ