キャラクター名
ティーナ

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	13
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	エルダナーン			**境遇**	平凡
出自（効果）	魔術師			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	8	12	27	21	20	4
ボーナス	4	2	4	9	7	6	1
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正							
能力値	4	2	4	12	9	8	2

HP	83
MP	156
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	アブソリュートスタッフ	至近	-1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	守護の輪					5	5		
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	叡智の指輪					2			
装身具	理知の宝玉								
能力値			2	0	4	0	8	13	9
スキル									
その他									
総計(右)			1	8	3	13	8	13	9 m
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
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 4 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12	3	2	17	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
バックパック	毒消し
冒険者セット	万能薬
筆記用具	転送石
チョーク	図解 ソーサラーの秘術
小道具入れ	
サファイアx3	
トパーズx3	
ハイMPポーションｘ3	
クリアバスケット使用時	
ハイHPポーションｘ2	

現在重量： 17		
最大重量： 17	所持金： 3788	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	5	-	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。								
ウォータースピア	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 水魔術。2D+5，放心								
ブラッドスペル	3		ﾀﾞ刈前					
効果： SLx5以下のHPを消費し、その分ダメ+								
エルダーマジック	1		パッシヴ					
効果： 魔術判定+1D								
マジックロック	1	3	メジャー	至近		魔術		
効果： 風。魔術判定で罠解除+扉に鍵Aを設置								
エンチャントウェポン風	1	3	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の武器攻撃を風属性魔法へ								
トリビアリスト	1	6	判定前				1/ｼｰﾝ	
効果： 判定を知力判定で代用								
コンセントレイション	1		パッシヴ					
効果： 魔術判定+1D								
リゼントメント	1		魔法同時		自身		1/ｼﾅﾘｵ	
効果： +CL*10ダメージ(*単体)								
マジックブラスト	2	3	ムーヴ		自身			
効果： メジャーの魔術を範囲選択(SLx2)へ								
マテリアルコンポーネント	1		アイテム			魔法同時		
効果： 宝石使って+2D。ﾄﾊﾟｰｽﾞ地、ｻﾌｧｲｱ水、ﾙﾋﾞｰ火、ｴﾒﾗﾙﾄﾞ風、ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞ光闇								
フライト	1	2	メジャー	至近	単体	魔術		
効果： 風。対象を飛行、移動力+[SLx5]								
ナチュラルヒストリー	1		パッシヴ					
効果： エネミー識別+2D								
アースバレット	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 地属性魔術。2D+5，スリップ								

基本
1. エンサイクロペディア+コンコーダンス
2. 理知の宝玉+マジックブラスト+魔術（エンチャントウェポン、フライト、デバフ火力）
3. [シナリオ制限]理知の宝玉+ファストドロウ+ダブルキャスト（レインボーカラー+エンチャントウェポン）
火力底上げ
1. リゼントメント+ブラッドスペル（単体限定、切り札）
2. ブラッドスペル+宝石魔術（範囲化できるが生活費が減る）
3. ブラッドスペル（血を捧げるだけなので割とよく使う）

マイナー：エキスパート

その他
アナライズエリアで警戒行動、マジックキャンドルでランタンいらず、マジックロックでシーフの真似事もできるよ
お金があんまりないので、マイニングで宝石の在り処を地の精霊に聞いて、魔術で作ったバスケットに入れておくよ
■成長方針
自身の火力を上げるより、支援能力を優先する。
また、なるべく器用貧乏になりそうな方向を目指す。

■警戒行動
《エリアサーチ》を取得すると行うことができるようになる。警戒行動はメジャーアクションとなる。
警戒行動を行う場合、「警戒行動」を行うことを宣言した後、危険感知の判定を行う。その達成値によりどこまで分かるかをGMが判断する。
警戒行動を行うことで射線の通っていない場所にトラップが設置されていることが分かり、さらに射線の通っていない場所にエネミーがいた場合、その存在を感

キャラクター名
ティーナ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ		自身	-		
効果：	エネミー識別を行う							
コンコーダンス	1		パッシヴ					
効果：	エネミー識別が場面選択・視界に							
フォローアップ	1	5		20m	単体	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：	対象がﾌｧﾝﾌﾞﾙしたとき、振り直しさせる							
エキスパート	1	3	マイナー					
効果：	メジャーの魔術判定+1D							
マジックマスタリー	1		パッシヴ					
効果：	魔術判定+達成値+3							
ウインドバリア	1	6	判定前	20m	単体	魔術	1/ﾗｳﾝﾄﾞ	
効果：	射撃、魔術への回避時、達成値+5							
ラーニング	1		パッシヴ					
効果：	種族スキル取得、幸運基本値-3							
マイスター：魔術判定	1		パッシヴ					
効果：	魔術判定+1D							
	1							
効果：								
ファストドロウ	2	4	ムーヴ		自身		1/ｼｰﾝ	
効果：	メジャーの魔術を「対象：[SL+1]体」へ変更する							
レインボーカラー	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	シーン終了まで、対象の属性を指定した属性に変更する							
ダブルキャスト	1	13	メジャー		自身	-	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	メジャーの魔術を2つ使用する							
ソウルスティール	1		パッシヴ		自身			
効果：	放心を与えたとき、その対象はリアクション判定にも-1Dされる							
ニゲイト	1	-	判定直後	30m	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：	対象のクリティカルを打ち消す							
デモンズウェブ	1		パッシヴ		自身			
効果：	スリップを与えたとき、対象のあらゆる判定を-1D							
ハイエキスパート	1		パッシヴ		自身			
効果：	エキスパートの効果に「魔術ﾀﾞﾒ+2D」							
リクルート	1		パッシヴ		自身			
効果：	分類：魔術のスキルコスト-2(計算済)							
ディスペル	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象が受けている「分類：魔術」の効果をすべて解除							
エイミングフォージ	1	6	判定直前		自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：	魔術判定+2D							
マジックノウリッジ	1		パッシヴ					
効果：	魔術に関する知力判定+1D							
マジックキャンドル	1	4	メジャー			魔術		
効果：	火属性魔術。エリアの明度を2または3へ（暗くはできない・ﾌﾘｰｱｸｼｮﾝで変更可）シーン持続							
エンチャンター1	1	ﾌｪｲﾄ	ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ					
効果：	エンチャントウェポンを好きな属性に							

キャラクター名
ティーナ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クリアバスケット	1	5	メジャー		自身	魔術		
効果：	地属性魔術。重量制限+知力基本値。シナリオ持続							
エンチャンター2	1	ﾌｪｲﾄ	戦闘前					
効果：	戦闘前にエンチャントウェポンが使用できる							
マイニング	1		ｼｰﾝ終了時				1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	どれかの宝石を1D個取得（ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞは1D/2切り上げ）							
アナライズエリア	1	4	メジャー			魔術		
効果：	地属性魔術。警戒行動を知力判定で							
エンチャンター3	1	ﾌｪｲﾄ					1/ｼｰﾝ	
効果：	魔法攻撃と同時。対象に1点でも与えた場合、ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟごとにHP10点ﾛｽ。ｼｰﾝ持続							
トレーニング：筋力	1		パッシヴ					
効果：	筋力基本値+3							
キャンセルマジック	1	2	セットアップ		自身	魔術		
効果：	難易度10の魔術判定。自分が受けている魔術スキルの効果一つを解除。							
トレーニング：敏捷	1							
効果：	敏捷基本値+3							
インテンション	1		パッシヴ					
効果：	最大MP+CL							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								