

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	9
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	10
種族	エルダナーン			境遇	師匠
出自 (効果)	魔術師			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	8	27	15	20	7
ボーナス	2	2	2	9	5	6	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正				4			
能力値	2	2	2	15	7	7	3

HP	58
MP	112
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	封精魔杖・杖	至近	-1	5	0	0	0	1	5
左手									
頭部	封精頭巾					3			
胴部	封精長衣				0	5	2	0	0
補助	封精長靴					2			
装身具	封精韋編								
能力値			2	0	2	0	7	9	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	5					
総計(左)					2	10	9	10	12
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	15			15	+ 2 d
アイテム鑑定	15			15	+ 2 d
魔術判定	15			15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
ベルトポーチ	└ハイHPポーション
バックパック	└ハイMPポーション
ランチボックス	└ハイMPポーション
└野菜	
└野菜	耐毒符
└野菜	転移の呪符
└野菜	虹の輝き
└野菜	野菜
ポーションホルダー	野菜
└ハイHPポーション	野菜
└ハイHPポーション	

現在重量: 6  
 最大重量: 14  
 所持金: 28615  
 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								
エアリアルスラッシュ	1	6	Maj	20m	自身	魔術		
効果: 2d6+5 風属性 魔術判定+1D								
コンセントレイション	1	-	Pass	-	自身	-		
効果: 魔術判定+1D								
フライト	1	4	Maj	至近	単体	魔術		
効果: 対象を飛行状態、移動力+SL*5m								
アトリビュート	5	-	Pass	-	自身	-	-	
効果: 対抗属性時にダメージ+4*SL								
ブラッドスペル	5	-	DR前	-	自身	自動成功	-	
効果: HPを消費してダメージを増やす								
マジックオペレーション	1	5	Min	-	自身	自動成功	-	
効果: 魔法ダメージの属性を変更する								
コンコードダンス	1	-	Pass	-	自身	-	-	
効果: エネミー識別を全体に行う								
エンサイクロペディア	1	-	SetUp	-	自身	自動成功	-	
効果: セットアップでエネミー識別								
リゼントメント	1							
効果:								
マジックブラスト	3	3	Move	-	自身	自動成功	-	
効果:								
ハイアトリビュート	5		Pass					
効果:								
	1							
効果:								
ブリガンティア:パワー	1		Pass					
効果: ダメージ軽減・上昇スキルの効果+2								
セフィロスのコネクト	1		Pass					
効果: 知力判定+2								

エレメントリアクターロッド  
 種別: 打撃 レベル: 8  
 重量: 7 命中修正: +1  
 攻撃力: +5 行動修正: -1  
 射程: 至近 装備部位: 両  
 価格: 購入不可(140000G) 鑑定値: 24  
 クラス制限: メイジ  
 効果1: 『属性解放』メジャーアクションと同時に使用  
 自身が魔術判定を使用する<無>属性以外の属性を用いるメジャーアクションスキルと同時に使用します。  
 MPを任意の数値(最大10点まで)支払った場合、[支払った数値×2]点の数値魔法攻撃のダメージを上昇させます。  
 効果2: 『誘因属性』イニシアチブフェイズ 一ターンに一回  
 イニシアチブフェイズ時、[対象: 単体][射程: 視界]の魔術スキルとして扱う効果にて、対象に属性を付与します。  
 付与する属性は[無属性]以外を選択しなければならず、使用時MPを10点消費します。  
 カース: 『属性付与』  
 この武器を装備している間、ラウンド開始時にランダムに属性を選択し、ラウンド終了時までその属性として扱います。そしてこの属性を変更する事は出来ません。

