キャラクター名: エリザ

プレイヤー名:

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**		**レベル**	15
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**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	24	26	25	8	9
ボーナス	3	3	8	8	8	2	3
クラス修正	0	0	1	3	2	2	0
他修正							
能力値	3	3	9	11	10	4	3

HP	90
MP	151
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	ダイアメイス	至近	-1	12	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	黒のローブ					4			
補助	マジックマント					3	1		
装身具	奥義書								
能力値			3	0	9	0	4	19	8
スキル									
その他						15	15		
総計(右)			2	12	9	22	20	19	8 m
総計(左)			3	0					
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11	1d	2	13	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0

最大重量： 9

所持金： -16600

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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
マジシャンズマイト	○	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃ダメ+[(SL)d]。							
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1d。							
ウォーターマスター	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	<水>属性魔法ダメ+[SL*4]。							
	○							
効果：								
ストラテジウム	★	6	効果参照		自身	自動成功		
効果：	「判定:魔術」「対象:単体」のフォーキャススキルを「対象:範囲(選択)」に変更。							
タクティカルプレイ	○	5	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果：	対象の行う攻撃ダメ+[SL*4]。ラウンド終了まで。スキル使用後は行動済みになる。							
ルアーリング	1	9	セットアップ	10m	単体	魔術判定		
効果：	対象に魔術を使用し、[逆上]を与える。この時判定+SLする。							
	1							
効果：								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	メジャーの魔術の「対象:単体」を「対象:範囲([《マジックブラスト》のSL*2]体)」に変更。							
ランニングセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	「タイミング:マイナー」のスキルを同時使用。そのメインプロセスのマイナーでそのスキルは使用不可。							
	○							
効果：								
エキスパート	★	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	メジャーの魔術判定+1d。							
ハイエキスパート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《エキスパート》の「効果」に+「魔法攻撃ダメ+2dする」。							
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃ダメ+【感知】。							

【スキル構成変更】
・キャスリング→
SCセージ経由のブラッドスペルに変更。
自殺カバー不可判明の為。

・フォースドムーブ(SL3)→
バッドムーブ(SL2)に変更。
PCがリアクションダイスを振れない可能性を考慮しての調整。

・マジックフォージ(SL3)、フォージチャージ→
取得破棄。
火力調整とブラッドスペル運用考慮の為。

・チェックメイト→
SL5→SL3に変更。
火力調整の為。

・ダブルキャスト→
SL2→SL1に変更。
火力調整の為。

上記を踏まえて、エイミングフォージの取得レベルを落としてLv13、もしくはダブルキャスト+α習得でLv14運用がわかりやすいかも？

キャラクター名：エリザ

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
カーススペル	★	10	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	使用する「分類:魔術」に対するリアクション判定-1d。							
	○							
効果：								
エイミングフォージ	1	8	判定直前	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果：	魔術判定直前に使用。その判定+2d。							
	○							
効果：								
ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果：	取得しているメジャーの「分類:魔術」を二つ使用。							
ウォータスピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	[2d+5]の<水>属性魔法攻撃を行う。HPダメで[放心]付与。							
	○							
効果：								
ブラッドスペル	○	-	DR直前	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃DR直前使用。[HP*5]点以下任意のHPを消費し、消費したHP1点につき、ダメ+1する。							
	○							
効果：								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	魔法攻撃と同時使用。「対象:単体」に変更し、ダメ+[CL*10]する。							
	○							
効果：								
チェックメイト	○	4	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：	対象のDR直前使用。そのDRに+[(SL)d]。							
	○							
効果：								
バッドムーブ	◇	9	DR直前	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：	対象のDR直前使用。そのDL-[(SL)d](最低1d)。							
	○							
効果：								
ブランダームーブ	2	8	判定直前	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：	対象の攻撃の命中判定直前使用。その判定-[(SL)d]。							
	○							
効果：								
ニゲイト	★	-	判定直後	30m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：	対象が判定でクリティカルを出した場合に使用。そのクリティカルを打ち消す。							
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								