

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	4
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	女性
称号クラス				年齢	不詳
種族	ディーバ：デミゴッド			境遇	天涯孤独
出自(効果)	放浪者			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	8	16	12	13	6
ボーナス	3	3	2	5	4	4	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	3	2	7	6	5	3

HP	44
MP	61
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	クラブ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	マント					1			
装身具	知識の書								
能力値			3	0	2	0	5	8	8
スキル							3		
その他									
総計(右)			2	2					
総計(左)			3	0	2	4	8	8	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
ポーションホルダー	
MPポーションx7	

現在重量： 2
 最大重量： 9
 所持金： 2192
 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
ディーバ：デミゴッド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたが行なう攻撃で与える魔法ダメージに+3する。さらに、【魔法防御力】に+3する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。もし、メインクラスとサポートクラスが同じ場合は5点となる。								
エアリアルセイバー	○	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：<風>属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SLx4]する。								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+5]<風>属性の魔法ダメージとなる。クリティカル：ダイスロール増加								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：エネミー識別を行なう。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	★	-	パッシブ	-	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を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、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。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。								
マジシャンズマイト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
リゼントメント	★							
効果：								
ウィンドバリア	★	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象が射撃攻撃、「分類：魔術」に対する回避判定を行なう直前に使用する。その回避判定の達成値に+5する。								
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定ではわからない。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：エネミー識別の判定に+1Dする。								
マジックノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
ゴッデスブレス：魔法攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+2する。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
効果：								

//////////チャバレ//////////

2D6+{筋力}>=0 【筋力】判定
 2D6+{器用}>=0 【器用】判定
 2D6+{敏捷}>=0 【敏捷】判定
 2D6+{知力}+1>=0 【知力】判定[知識の書]
 2D6+{感知}>=0 【感知】判定
 2D6+{精神}>=0 【精神】判定
 3D6+{精神}>=0 【精神】判定《インサイト》
 2D6+{幸運}>=0 【幸運】判定

2D6+{感知}>=0 トラップ探知判定
 2D6+{器用}>=0 トラップ解除判定
 2D6+{感知}>=0 危険感知判定
 3D6+{知力}+1>=0 エネミー識別判定《モンスターロア》[知識の書]
 2D6+{知力}+1>=0 アイテム鑑定判定[知識の書]

受動系
 2D6+{基礎回避}>=0 回避判定

算出系
 C((HP)-(-{物防})) 物理ダメージ後のHP