

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	8
サポートクラス	エクセレント	Lv.1:	ガンスリンガー	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	15	9	9	18	8	15	9
ボーナス	5	3	3	6	2	5	3
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	5	4	3	7	3	7	4

HP	65
MP	88
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	3	0	7	6	10
スキル						2	2		
その他									
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	3	2	9	6	10
総計(両)			4	0					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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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					+ d

現在重量: 0
 最大重量: 15
 所持金: 500
 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: 事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が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。							
ファイアボルト	1	6	×	20m	単体	魔術		
効果:	2d+10							
ファイアロード	5		パ					
効果:	火属性魔法ダメ+SL*4							
イフリート・シマー	1							
効果:	1点で命中-1d							
カリキュレイト	1		イニ				シーン1回	
効果:	未行動時使用可能。メインプロセスを行う							
ラストアクション	1	10	戦闘不能				シナリオ1回	
効果:	未行動、行動済にかかわらずメインプロセスを1回行う。							
バーストブレイク	3		×	20m	範囲(選択)	精神	シナリオ1回	
効果:	特殊攻撃を行う。命中精神、ダメ2d+SL*10貫通ダメ、リアクション不可							
ビッグバン	1		↑					
効果:	バーストブレイクのダメ+CL×5							
ブロウアップ	1		×	至近	範囲(選択)	魔術		
効果:	火属性。ダメは2d+現在のHP。終了後HPOとなり戦闘不能。							
マジックフォージ	3	3	ダメ口直前				シーン	
効果:	ダメ+(SL*2)D							
マジックブラスト	1	3	ムーブ					
効果:	メジャー: 単体を範囲(SL*2)体に変更							
リゼントメント	1		効果参照				シナリオ1回	
効果:	対象: 単体※に。ダメ+CL*10							
コンセントレイション	1		パ					
効果:	魔術判定+1d							
オーソリティ: ナレシュ	1		セ	視界	場面(選択)		シナリオSL回	
効果:	攻撃のダメ+5。対象が司令塔、超大型、二回行動持ちであればさらにダメ+3。ラウンド終了まで持続							

メイジ/ガンスリンガー→ニンジャ→エクセレント
 一番合うのは火なんだけど、カリキュレイトで動くなら、地属性(スリップ、スタン、物防-10)が良さげではあるので変えるかも。

