キャラクター名
エルミア＝グラスウェルズ

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	23
種族	エルダナーン			**境遇**	渡来
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	42	9	8	48	7	45	10
ボーナス	14	3	2	16	2	15	3
クラス修正	2	0	0	4	0	2	0
他修正				1			
能力値	16	3	2	21	2	17	3

HP	228
MP	338
フェイト	21

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1ヘキサロッド							-2	
左手	S1おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	S1ﾜｲｽﾞﾊｯﾄ					4	2		-1
胴部	S1ﾐｽﾃｨｯｸｶﾞｰﾌﾞ					6	3		
補助	治癒師の手					1	1		
装身具	ｱｰｹｲﾝｸﾞﾘﾓｱ								
能力値			3	0	2	0	17	4	21
スキル									
その他									
総計(右)			3	0	2	14	23	1	20 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	21	8		29	+ 2 d
アイテム鑑定	21	8		29	+ 2 d
魔術判定	21	8		29	+ 4 d
呪歌判定	17			17	+ 2 d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
虹の輝き	└消費数
図解ソーサラーの秘術	GMPPx5　15000G/1
神竜の耳	└消費数
従者の手綱	GHPPx3　10000G/1
ﾊﾞｯｸﾊﾟｯｸ	└消費数
ﾎﾟｰｼｮﾝﾎﾙﾀﾞｰ	強心丹x3　300G/1
冒険者ｾｯﾄ	└消費数
	万能薬x3　300G/1
HMPPx10　300G/1	└消費数
└消費数	蘇生薬x3　5000G/1
HHPPx5　200G/1	└消費数

現在重量：　37		
最大重量：　84	所持金：　147510	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	★		Pas		自			
効果：作成時に知力基本値+3								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲｼｮﾝ	1		Pas		自			
効果：魔術判定+1D								
ｴﾙﾀﾞｰﾏｼﾞｯｸ	1		Pas		自			
効果：魔術判定+1D								
ﾅﾁｭﾗﾙﾋｽﾄﾘｰ	1		Pas		自			
効果：識別判定+2D								
ｴﾘｭﾀﾞｲﾄ	1		Pas		自			
効果：知力一般を+2Dに								
ﾊｲｳｨｽﾞﾀﾞﾑ	3		Pas		自			
効果：知力判定+6（SLx2）								
ﾌｧﾐﾘｱ（知力）	2		Itm		自			
効果：知力判定+2								
ﾊﾟﾗﾗｲｽﾞﾁｪｲﾝ	1		Pas		自			
効果：ｽｷﾙ,ｱｲﾃﾑ,ﾊﾟﾜｰ等の効果で【ｽﾀﾝ】付与時、ｽﾀﾝ回復まであらゆる判定-1D								
ｿｳﾙｽﾃｨｰﾙ	1		Pas		自			
効果：ｽｷﾙ,ｱｲﾃﾑ,ﾊﾟﾜｰ等の効果で【ｽﾘｯﾌﾟ】付与時、ｽﾘｯﾌﾟ回復まであらゆる判定-1D								
ﾃﾞﾓﾝｽﾞｳｪﾌﾞ	1		Pas		自			
効果：ｽｷﾙ,ｱｲﾃﾑ,ﾊﾟﾜｰ等の効果で【放心】付与時、放心回復までRea判定-1D								
超精密魔術	5		Pas		自			
効果：D効果ｽｷﾙ{魔法攻撃/HPMP回復/ﾀﾞﾒｰｼﾞ増減/行動値増減}の魔術効果+25（SLx5）								
ｴﾝｻｲｸﾛﾍﾟﾃﾞｨｱ+ｺﾝｺｰﾀﾞﾝｽ	1		Set		自	自		
効果：場面選択識別を行なう。								
ｸｲｯｸｻｰﾁ	1	5	Set		自	自		
効果：識別+Set								
ﾏｽﾀｰﾃｲﾏｰ+ｺｰﾙｻｰﾊﾞﾝﾄ	1	10	Set		自	自	ｼｰﾝ1	
効果：ｻｰﾊﾞﾝﾄを呼び出す								
ｽﾛｰ（魔術）	1	2	Set	20m	単	魔		
効果：行動値-1D　ﾗｳﾝﾄﾞ持続　Cri：D増加								

筋16　器3　敏2　知21+8　感3　精17　運3

daa520
《ﾋｽﾄﾘｰ/ﾛｲﾔﾙ/ﾊﾞﾙﾑﾝｸ/ｱﾙｹﾐｰﾉ/ｲｰﾋﾞﾙ/ｱｲﾃﾞﾝﾃｨﾌｧｲ/ﾈｲﾁｬｰｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ》[Pas/-/自/-/-]　該当の知力判定+2D
《ｵﾋﾟﾆｵﾝ/ｲﾝｻｲﾄ/ﾌﾞﾗﾌ》[Pas/-/自/-/-]　嘘ﾊｯﾀﾘ,交渉精神+1D
《ｱｽﾚﾁｯｸ+ｸﾚﾊﾞｰｱｽﾚﾁｯｸ》[判定前/自/自/-/3]　登攀跳躍判定を3D+26で行なう

:HP-
▼セットアップ
《ﾏｽﾀｰﾃｲﾏｰ+ｺｰﾙｻｰﾊﾞﾝﾄ》[Set/自/自/-/10]　ｻｰﾊﾞﾝﾄ携帯　Mjr判定+1D(餌ﾊﾟｯｸ)　ｼｰﾝ持続
《ｸｲｯｸｻｰﾁ+ｴﾝｻｲｸﾛﾍﾟﾃﾞｨｱ/ｺﾝｺｰﾀﾞﾝｽ》[Set/自/自/-/5]　場面選択に識別
:ﾏｽﾀｰﾃｲﾏｰ-1
29+6D>=　識別判定/ﾅﾁｭﾗﾙﾋｽﾄﾘｰ/ﾓﾝｽﾀｰﾛｱ/ｴﾘｭﾀﾞｲﾄ/ｺｰﾌﾟｽﾌｧﾗｲｽﾞ(+2)
《ｽﾛｰ(魔術)/ﾍｲｽﾄ(魔術)》[Set/魔/単/20m/2,3]　行動値増減　ﾗｳﾝﾄﾞ持続　Cri:D増加
31+(6+0)D>0　【魔術判定】
:MP-
1D+25　行動値増減
▼イニシアチブ
《ﾏｼﾞｯｸｽﾋﾟﾅｰⅠ》[Int/自/自/-/F1]　ｼﾅﾘｵ1　ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞを回復
:F-1
:ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ+1
《ｸｲｯｸﾋｰﾙ+ﾋｰﾙ(魔術)/治癒師の手/超精密魔術》[Int/魔/単/20m/5+4]　3D+CLx3+45HP回復　Cri:D増加

キャラクター名
エルミア＝グラスウェルズ

プレイヤー名

所持品			
壊れた天使の人形*3　3200G/1			
対毒符*3			
転移の呪符*3			
飛翔符*2			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ﾍｲｽﾄ（魔術）	1	3	Set	20m	単	魔		
効果：	行動値+1D　ﾗｳﾝﾄﾞ持続　Cri：D増加							
ｺﾈｸﾄｱｲ	1	4	Set		自	自		
効果：	魔法ﾀﾞﾒｰｼﾞ、魔防+3(SL+2)　3回まで重複　ｼｰﾝ持続							
ｺﾈｸﾄﾄﾞﾗｺﾞﾝ	1		Eff		自	自	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ｺﾈｸﾄｱｲと同時使用。分類:竜となり、ﾀﾞﾒｰｼﾞ+筋力							
ｸｲｯｸﾋｰﾙ+ﾋｰﾙ	1	5+4	Int	20m	単	魔	ｼｰﾝ1	
効果：	3D+（CLx5）回復							
ﾌｧｽﾄﾄﾞﾛｳ+連続高速展開	3	6	Mve		自	自	ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果：	Mjr単魔術の対象を4体に　ｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄ効果不可							
ﾗﾝﾆﾝｸﾞｾｯﾄ	1	6	Mve		自	自		
効果：	Mnrｽｷﾙを使用　当該ｽｷﾙ連続使用不可							
ｻｰﾊﾞﾝﾄﾌﾞﾗｽﾄ	5	6	Mnr		自	自		
効果：	魔法ﾀﾞﾒｰｼﾞ+50（SLx10）ｻｰﾊﾞﾝﾄを失う							
ﾄﾞﾗｺﾞﾝｶｰｽ	1	F1	Mnr		自	自		
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞを与えた場合、選択したBSを付与							
三重並列詠唱	1	F3	Mjr		自	自		
効果：	魔術を3つ使用							
ﾏｼﾞｯｸﾛｯｸ（魔術：風）	1	5	Mjr	至近	効	魔		
効果：	ﾄﾗｯﾌﾟ解除を魔術判定で代用							
ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ：火（魔術）	1	5	Mjr	20m	単	魔		
効果：	対象の行なう武器攻撃を火属性ﾀﾞﾒｰｼﾞに変更　ｼｰﾝ持続　Cri：ｺｽﾄ0							
ﾋｰﾙ（魔術）	1	4	Mjr	20m	単	魔		
効果：	3D+（CLx5）回復							
ｷｭｱ（魔術）	1	5	Mjr	20m	単	魔		
効果：	BS全快							
ﾚｲﾝﾎﾞｰｶﾗｰ（魔術）	1	8-2	Mjr	20m	単	魔		
効果：	対象の属性を変更する。							
ｱﾝﾃﾞｯﾄﾞﾍﾞｲﾝ（魔術）	1	6	Mjr	20m	単	魔		
効果：	2D貫通ﾀﾞﾒｰｼﾞを与える　分類:ｱﾝﾃﾞｯﾄﾞ,人造生物,機械対象の場合、ﾉｯｸﾊﾞｯｸ2を付与							
ﾌｧｲｱﾎﾞﾙﾄ（魔術）	1	6	Mjr	20m	単	魔		
効果：	2D+10の火魔法ﾀﾞﾒｰｼﾞを与える							
ｲﾝﾌｪﾙﾉ（魔術）	1	12	Mjr	20m	単	魔		
効果：	2D+30の火魔法ﾀﾞﾒｰｼﾞを与える。							
ﾊﾟﾜｰ：大いなる怒り	1		判定前		自	自	ｼｰﾝ1	
効果：	魔法ﾀﾞﾒｰｼﾞ+（CLx5）							
ﾘｾﾞﾝﾄﾒﾝﾄ	1		Eff		自	自	ｼﾅ1	
効果：	魔法ﾀﾞﾒｰｼﾞ+（CLx10）							
ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ+神域の魔術	1	3	fDR		自	自	ｼｰﾝ1	
効果：	魔法DMG+2D+48（SLx2D+知力基本値）ｽｷﾙ,ｱｲﾃﾑによるﾀﾞﾒｰｼﾞ軽減,変更不可							
ﾌﾞｰｽﾄﾌｫｰｽ	3	60	At		自	自		
効果：	MPをSLx20消費　ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞﾀﾞﾒｰｼﾞ+120							
ﾏﾆﾋﾟｭﾚｲﾄ	1	13	Mjr	10m	単	精	ｼｰﾝ1	
効果：対象の【精神】と対決を行なう。勝利した場合、即座にMjrｱｸｼｮﾝを1回行なわせる。その行動はあなたが指定できるが、対象自身は攻撃できない。また対象はこの効果により行動済みにならない。								

キャラクター名
エルミア＝グラスウェルズ

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
ﾄﾘﾋﾞｱﾘｽﾄ	1	6	判定前		自	自	ｼｰﾝ1	
効果：	知力で代用判定を行なう。							
ﾆｹﾞｲﾄ（魔術）	1		判定後	30m	自	自	ｼｰﾝ1	
効果：	Cri消し							
ｻﾓﾝ：ｱﾗｸﾈ（魔術）	3	9	aDR	20m	範選	自	防1	
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞ-3D							
ｶﾞｰﾃﾞｨｱﾝ	1		aDR	20m	単	自	ｼｰﾝ1	
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞ-（CLx5）　使い魔が使用不能に							
ｼﾐｭﾗｸﾗﾑ	1		aDR		自	自	ｼｰﾝ1	
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞ-（CLx5）　ｻｰﾊﾞﾝﾄが使用不能となる							
ﾌｫｰｼﾞﾁｬｰｼﾞ	1		Cle		自	自	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ回復							
ﾁｬｰｼﾞﾏｼﾞｯｸ	1		Cle		自	自	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ﾘｾﾞﾝﾄﾒﾝﾄ回復							
ﾃﾞｨｽﾀﾝﾄﾏｼﾞｯｸ	1	4	Eff		自	自		
効果：	至近以外の魔術の射程+10m							
ｻｰﾊﾞﾝﾄｱﾗｲﾌﾞ	3		Eff		効	自	ｼｰﾝ3	
効果：	ｻｰﾊﾞﾝﾄを失うｽｷﾙでｻｰﾊﾞﾝﾄが失われない							
ｿｳﾙｺﾝﾊﾞｰﾄ	1		Eff		自	自		
効果：	「ﾌｪｲﾄをn点消費」ｽｷﾙと同時、そのﾌｪｲﾄ1点をMP10点で代用							
ｴﾝﾗｰｼﾞﾘﾐｯﾄ	1		Pas		自			
効果：								
ｱﾆﾏﾙｴﾝﾊﾟｼｰ	1		Pas		自			
効果：	動物と会話可							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ：精神	1		Pas		自			
効果：	選択基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ：幸運	1		Pas		自			
効果：	選択基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ：筋力	1		Pas		自			
効果：	選択基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ：知力	1		Pas		自			
効果：	選択基本値+3							
ﾎｰﾑ:ｸﾞﾗｽｳｪﾙｽﾞ	1		Pas		自			
効果：	器用,知力,精神基本値+1							
ﾌｪｲｽ：ｾﾌｨﾛｽ	1		Pas		自			
効果：	知力,精神基本値+1							
ｺｰﾌﾟｽｱﾅﾗｲｽﾞ	1		Pas		自			
効果：	対人識別+2							
ﾋｽﾄﾘｰ+ｴﾘｭﾀﾞｲﾄ	1		Pas		自			
効果：	歴史知力+2D							
ﾛｲﾔﾙﾉｳﾘｯｼﾞ+ｴﾘｭﾀﾞｲﾄ	1		Pas		自			
効果：	貴族知力+2D							
ﾊﾞﾙﾑﾝｸﾉｳﾘｯｼﾞ+ｴﾘｭﾀﾞｲﾄ	1		Pas		自			
効果：	ﾊﾞﾙﾑﾝｸ知力+2D							

キャラクター名
エルミア＝グラスウェルズ

プレイヤー名

所持品			