

キャラクター名  
メイジテストの子

プレイヤー名

<b>メインクラス</b>	メイジ	<b>Lv.1:</b>		<b>レベル</b>	3
<b>サポートクラス</b>	セージ	<b>Lv.1:</b>	セージ	<b>性別</b>	
<b>称号クラス</b>				<b>年齢</b>	
<b>種族</b>	ヒューリン			<b>境遇</b>	記憶喪失
<b>出自 (効果)</b>	英雄			<b>目標</b>	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
<b>基本値</b>	9	12	9	14	9	11	9
<b>ボーナス</b>	3	4	3	4	3	3	3
<b>クラス修正</b>	0	0	0	2	2	1	1
<b>他修正</b>							
<b>能力値</b>	3	4	3	6	5	4	4

<b>HP</b>	36
<b>MP</b>	52
<b>フェイト</b>	5

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	知識の書								
	<b>能力値</b>		4	0	3	0	4	8	8
スキル									
その他									
	<b>総計(右)</b>		3	2					
	<b>総計(左)</b>				3	7	4	8	8
	<b>総計(両)</b>								m
	<b>ダイス数</b>		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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量： 0  
最大重量： 9

所持金： 850 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	4	-	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。								
ウォータースピーア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D+5]《水》属性魔法ダメージとなる。HPを1点でも与えたら『放心』								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： エネミー識別を行う。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	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 「対象：場面(選択)」 「射程；視界」の対象にエネミー識別を行える。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果： 「タイミング；メジャーアクション」 「対象：単体」の「分類：魔術」の								
トゥルースサイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別が成功した時、そのエネミーの「物理」「魔法」防御もわかる								
ブーストマジック	1	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： ダメージ増加を行う。魔法攻撃のダメージに+「感知」するこの効果はメインプロセス終了まで維持する。								
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

<b>所持品</b>
------------