

キャラクター名 プレイヤー名
 魔導書

メインクラス	メイガス	Lv.1:		レベル	50
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	サモナー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	放浪者
出自(効果)	魔術師			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	60	60	7	60	7
ボーナス	2	2	20	20	2	20	2
クラス修正	0	1	0	4	1	2	0
他修正			2				-1
能力値	2	3	22	24	3	22	1

HP	262
MP	604
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	UMDライト								
頭部									
胴部									
補助	月光の腕輪				0	0	2		0
装身具									
能力値			3	0	22	0	22	25	7
スキル	テクノロジーマジック								
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	22	0	24	25	7
総計(両)			3	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	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	24			24	+ 2 d
アイテム鑑定	24			24	+ 2 d
魔術判定	24			24	+ 2 d
呪歌判定	22			22	+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
	バックパック
	冒険者セット
	虹の輝き

現在重量: 6
 最大重量: 12
 所持金: 750000
 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
イモータリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《トリビアリスト》を取得する								
ファイアボルト	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 魔法攻撃/火属性魔法ダメージ[2D+10]								
ファイアロード	5		パッシブ		自身			
効果: 魔法攻撃の火属性魔法ダメージ+[SL×4]								
コンセントレイション	★		パッシブ		自身			
効果: 魔術判定+1D								
マジシャンズマイト	5		パッシブ		自身			
効果: 魔法攻撃のダメージ+SLD								
アースバレット	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 魔法攻撃/地属性魔法ダメージ[2D+5]/1点でもHPダメージが通ったらBS:スリップ付与								
アースブレイカー	5		パッシブ		自身			
効果: 魔法攻撃の地属性魔法ダメージ+[SL×4]								
マジックブラスト	3	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果: タイミング:メジャー、対象:単体の魔術の対象を対象:範囲([マジックブラストのSL×2]体)に変更								
エキスパート	★	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: タイミング:メジャーの魔術判定+1D								
テクノロジーマジック	★		パッシブ		自身		アーシアン	
効果: 魔法攻撃のダメージ+5/行動値-2								
マジックフォージ	1	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果: ダメージ増加/魔法攻撃のダメージ+[SL×2]D								
リゼントメント	★		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 魔法攻撃と同時使用/対象:単体※に変更しダメージ+[CL×10]								
	○							
効果:								
インプロージョン	★	8	効果参照		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃の命中判定クリティカル時使用/攻撃対象の魔防を0扱いでダメージ算出								
ホーミングヒット	★		判定直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 攻撃の命中判定直前に使用/リアクション判定は失敗となりタイミング:リアクションのスキルやアイテムも使用できない								

キャラクター名
魔導書

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
マードアスキル	1		パッシブ		自身			
効果:								攻撃の命中判定クリティカル時、ダメージ+[SL+1]D
	○							
効果:								
エルダーマジック	★		パッシブ		自身			
効果:								魔術判定+1D
	○							
効果:								
トリビアリスト	★	6	判定直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果:								【知力】判定で代用判定
	○							
効果:								
インフェルノ	★	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:								魔法攻撃/火属性魔法ダメージ[2D+30]
マスターマジック	5		パッシブ		自身			
効果:								魔法攻撃のダメージ+[SL×5]
クエイク	★	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:								魔法攻撃/地属性魔法ダメージ[2D+20]/1点でもHPダメージが通ったらBS:スリップ付与
チートマジック	2	8	ムーブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果:								魔法攻撃を行うタイミング:メジャーの魔術の射程内から[SL+1]コイ科のエンゲージを選択/その魔術の対象を選択したエンゲージの任意のキャラクターに変更
インクリーズデバイス	3	12	セットアップ	20m	SL体	自動成功		
効果:								ダメージ増加/攻撃ダメージ+【知力】
デュアルエフェクト	3	10	効果参照		自身	自動成功	シナリオ回	
効果:								魔法攻撃の命中判定を行った(振り直し等も終了)後で使用/命中判定のダイスの1つの出目を6に変更
フレイムクラック	1	18	メジャー	30m	単体	魔術		
効果:								魔法攻撃/火・地属性魔法ダメージ[(SL+1)D+50]/1点でもHPダメージが通ったらBS:スリップ付与
チャージマジック	★		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:								既に使用したリゼントメントの使用回数+1
アベンジ	1	15	リアクション		自身	魔術	シーンSL回	
効果:								攻撃に対するリアクションを魔術判定で行う/勝利時攻撃を行ったキャラクターのメインプロセセス終了時にそのキャラクターにタイミング:メジャーの魔術を使用した魔法攻撃を行う/自身への攻撃は自動命中
カウンタースペル	★		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:								対象の魔術のスキル使用宣言時使用/そのスキルの効果は不発
	○							
効果:								
コーデックス	★		セットアップ		自身	自動成功		
効果:								コーデックスを取得する/シーン終了時に失われる
マインドマスター	1		セットアップ		自身	自動成功	セットアップ回、シーン回	
効果:								コーデックスとタイミング:セットアップのスキルを使用
コーデックスアビリティ	★		パッシブ		自身		コーデックス携帯	
効果:								【知力】【精神】選択/選択した能力値+1
エレメンタルマスター	★		パッシブ		自身			
効果:								メイジ、メイジの上級と運命の魔術の魔術判定+1D
モータルマジック	4		パッシブ		自身			
効果:								魔法攻撃の命中判定クリティカル時、ダメージ+[SL×10]

