

キャラクター名	プレイヤー名				
オルゼット					

メインクラス	ウィザード	Lv.1:	メイジ	レベル	23
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	セージ	性別	-
称号クラス				年齢	-
種族	エクスマキナ			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	33	9	7	45	31	6	6
ボーナス	11	3	2	15	10	2	2
クラス修正	0	1	0	3	3	1	0
他修正				2			-1
能力値	11	4	2	20	13	3	1

HP	191
MP	215
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ヘキサロッド		-1	14				-2	
左手	ミスティックシールド				3	3	-2		
頭部	ミスティックサークレット				2	1			
胸部	ミスティックガーブ				5	2			
補助	夜の首輪				2	1			
装身具	水神貝の首飾り								
能力値			4	0	2	0	3	15	16
スキル					2	1			
その他									
総計(右)			3	14					
総計(左)			4	0	2	14	11	11	16
総計(両)			3	14					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	13		13 + 2 d	
トラップ解除	4		4 + 2 d	
危険感知	13		13 + 2 d	
エネミー識別	20		20 + 2 d	
アイテム鑑定	20		20 + 2 d	
魔術判定	20		20 + d	
呪歌判定			+ d	
鍊金術判定	4		4 + d	

現在重量 :	25
最大重量 :	33

所持品	
ベルトポーチ	ポーション(エルレン)
バックパック	ルースの心[第5世代動力炉]
虹の輝き	強心丹
冒險者セット	強心丹
契約の宝石:地	グレートHPP
HPP	
MPP	
HHPP	
HMPP	
万能薬	
契約の宝石:火	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果 : 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1 +知力 -幸運								
マジシャンズマイト	5	-	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。								
アースブレイカー	5	P						
効果 : 地属性魔法にSL × 4								
リゼントメント	1							
効果 :								
アースバレット	1							
効果 :								
ブーストマジック	1							
効果 :								
コンセントレイション	1							
効果 :								
マジックフォージ	1							
効果 :								
ラーニング:ナチュラルヒストリー	1							
効果 :								
エンサイクロペディア	1							
効果 :								
コンコーダンス	1							
効果 :								
ブロウアップ(地)	1							
効果 :								
ダイ・アナザー・デイ	1							
効果 :								
テクノロジーマジック	1							
効果 :								
バッテリーバックアップ	1							
効果 :								

LV1 エンサイクロペディア コンコーダンス マジシャンズマイト リゼントメント
【SU】写し見の鏡: 対象: 1体 射程: 至近 対象に[魔術判定]による対決を行う。対決に勝利した場合、自身と対象のHPをリンク(注)させる。これはどちらかが[死亡]するか、シーン終了まで継続する。このスキルを使用し、対決に勝利した場合、このスキルはシーン中使用不可となる。(注)自身が対象のHPがなんらかの形で増減した場合、同じ値だけもう一方のHPを増減させる。両者に同時にHPの増減が発生した場合、その差分だけより大きく変動した側に合わせて増減させる。(売り値15000)
装身具・水神貝の首飾り 重量2
【P】魔術判定+1d6。
【効果】攻撃の宣言時、攻撃の対象を水属性としてダメージを計算する。シーン1回。
ルースの心[第5世代動力炉] 重量5 道具 DR直前
あなたはCL×3点までの任意のHPを消費してもよい。これにより消費した点数×2点のダメージを次のDRに追加する。シーン1回
【判定直後】明星
対象: 単体 射程: 魔術 コスト10 Fateを2点消費する。
対象が行う射撃・魔法攻撃の命中判定の直後に使用する。
その命中の達成値を難易度として指定した魔術による魔術判定を行う。
成功した場合、対象の攻撃ダメージを-[指定した魔術によるDR]した上で、対象に[指定した魔術によるDR]点のダメージを与える。
失敗した場合、対象に[指定した魔術によるDR/2]点のダメージを与える。ダメージの属性は指定した魔術による。

キャラクター名

オルゼット

— プレイヤー名 —

所持品

キャラクター名――

オルゼット

— プレイヤー名 —

所持品