キャラクター名
イズレンディル

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	外見20歳
種族	エルダナーン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	放浪者			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	8	25	28	7	26	7
ボーナス	4	2	8	9	2	8	2
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正							
能力値	4	2	8	12	5	9	3

HP	93
MP	154
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	マジックスタッフ（称号武器）	至近	-1	8	0	0	0	1	0
左手									
頭部	妖精女王の髪飾り					0	5	0	
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	厄除けの指輪				0	0	4		0
装身具	奥義書								
能力値			2	0	8	0	9	13	9
スキル	フェイス・ダグデモア							2	
その他	エルダナバックラー				3			1	
総計(右)			1	8	10	6	13	17	9 m
総計(左)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	12	4		16	+ 2 d
アイテム鑑定	12	4		16	+ 2 d
魔術判定	12	4	2	18	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
ポーションホルダー	
MPP*2	
冒険者セット	
バックパック	
毒消し	
飛翔符	
精霊符	
虹の輝き	

現在重量： 9		
最大重量： 12	所持金： 62350	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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に知力基本値+3								
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。								
ウォーターマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 水属性の魔法攻撃のダメージ+〔SL*4〕								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果： 水魔法ダメージ+〔2ｄ+5〕。対象に1点でもダメージを与えたら放心。								
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： CL5以上で取得。魔術判定+1d								
	★							
効果：								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： 魔法攻撃を対象：単体に変更し、ダメージに〔CL*10〕する。1シナリオ1回。								
マリッドストリーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 水属性の魔法ダメージを1点でもHPダメージで与えたら、その攻撃の対象が行なう回避判定-1ｄ/ラウンド終了まで								
ハイウィズダム	2	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果： 【知力】判定の達成値に+〔SL*2〕する。								
マジックブラスト	2	4	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果： 対象単体の魔術のみ。メジャーの魔術を対象：範囲（選択）に変更。								
トリビアリスト	1	6	判定直前	-	自身	自動成功	1	
効果： 判定直前に使用。その判定を知力判定で代用する。								
オフェンシブセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 魔法攻撃ダメージ+3								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 魔術判定+１ｄ								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	3	
効果： 魔法攻撃のDR直前に使用。その攻撃のダメージに〔SL*2〕Dする。								
マジックゲイザー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 魔法攻撃ダメージ+1d								

■WS　命中：4d6+18　ダメージ：8d6+125　（※リゼントメント：8d6+265）　放心　回避判定-1d（ラウンド終了まで）
DR直前　マジックフォージ使用　ダメージ：17d6+125　（※リゼントメント：17d6+265）※マジックエッジ込
フェイト1点使用（スペシャリスト）　命中：5d6+18　ダメージ：9d6+125　（マジックフォージ：18d6+265）

●命中
・知力　2d+12
・コンセントレイション　+1d
・エルダーマジック　+1d
・ハイウィズダム　+5
・スタッフ　+1（魔術判定のみ）

●ダメージ
・フロストプリズム　2d6+50
・ウォーターマスター　+20（水属性のみ）
・マジシャンズマイト　+5d
・マジックゲイザー　+1d
・オフェンシブセンス　+3
・マスターマジック　+25
・マジックスタッフ　+3
・バニッシュローブ　+10
・奥義書　+3
・妖精女王の髪飾り　+3

キャラクター名
イズレンディル

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
×（外した）リバーサル	★	10	判定直後	20m	単体	自動成功	3	
効果 :シーン1回。対象が行なった判定直後に使用する。その判定の達成値に-〔SL*3〕（最低1）する。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
ブレイクアトリビュート	★	5	判定直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :魔法攻撃の命中直前に使用。その攻撃のダメージは対象の属性の有無、種類に関らず、対象を対抗属性とみなしてHPダメージを算出する。								
コキュートス	1	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 魔法攻撃。2d+20の水魔法ダメージ。対象に1点でもHPダメージを与えたら放心。								
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にSL*5								
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なう。勝利した場合、その攻撃を行なったキャラクターのメインプロセス終了後、攻撃を行なったキャラクターに「タイミング：メジャー」の「分類：魔術」を使用した魔法攻撃を行なう。なお、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象が行なった攻撃の処理は通所通り行なう。								
チャージマジック	1	-	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を1増やす。								
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 :魔法攻撃を行なうタイミング：メジャーの「分類：魔術」の射程内から「SL+1」個以下のエンゲージを選択する。その「分類：魔術」の対象を選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。この効果はMP終了まで持続する。								
マジックエッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： マジックフォージの効果に「SL*3」Dする。								
エンチャントウェポン光	1	10	メジャー	-	単体	魔術	-	
効果： 命中判定+１Ｄ、ダメージ光属性。シーン終了まで								
セレスチャルスター	1	12	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 魔法攻撃ダメージ2d2+20光属性。1点でもダメージが入ればノックバック（2）								
フロストプリズム	1	18	メジャー	30m	単体	魔術	ー	
効果： 魔法攻撃。｛（SL+1)D+50｝（水/光）属性の魔法ダメージ。1点でもダメージが入ったら放心。								
	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	2	
効果： 基本値+3								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-		-	1	
効果： 行動値+2								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身		1	
効果： はったり、嘘を見抜く判定+1d								
スペシャリスト1（水）	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	1	
効果： フェイト1点消費。選択した属性を持つ分類魔術のダメージ+1d。シーン終了まで。								
スペシャリスト2	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	1	
効果： フェイト1点消費。選択した属性を持つ分類魔術の命中+1d、ダメージ+1d。シーン終了まで。								
スペシャリスト3	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果 :シナリオ1回。CL7以上。フェイト1点消費。スペシャリスト１で選択した属性の分類：魔術と同時に使用する。そのスキルを、「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 装備しているアイテムの重量制限+5								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： 判定を行なった(スキルフェイトの振り直し終了）あとで使用する。フェイト1点消費。その判定の達成値+1D								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 基本値+3								

キャラクター名
イズレンディル

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
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：基本値+3								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：スキルに対するリアクションとして行う精神判定+1D								
ホロコースト	1	-	ムーブ	-	自身	-	1	
効果：シナリオ1回。魔法攻撃を対象；十字、射程：4sqに変更する。MP終了まで持続。								
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：魔術に関する事柄に対する知力判定＋1d								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								