キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エルダナーン			**境遇**	師匠
出自（効果）	光の一族			**目標**	人探し

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	8	9	19	9	16	7
ボーナス	3	2	3	6	3	5	2
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	3	3	3	7	4	7	3

HP	47
MP	68
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									
頭部									
胴部									
補助									
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	7	7	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	0	3	0	7	7	8 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	0					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 9	所持金： 7800	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。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1D								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ、シナリオ一回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体」に変更、ダメージに「CLx10」								
ライトシュート(魔術<光>)	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃の魔術判定に1D、ダメージは「3D(光属性魔法ダメージ)」								
ライトキャスター	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 光属性の魔法ダメージを与える攻撃に有効。攻撃のダメージに「SLx3」								
ディバインコール	1	6	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	ラウンド一回、シーンSL回	
効果：「種別：召喚具」のアイテムの中から一つ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了後に失われる。								
ディバインマジック	3	10	ダメ時ロールの直前	-	自身	自動成功	召喚具装備、シナリオSL回	
効果 :ダメージ増加を行なう。あなたが行なう魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージに+「装備している(種別：召喚具)の武器1つの攻撃力」する。								
ブーストマジック	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行なう。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持続する。								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
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「対象：単体」を「対象：範囲([{マジックブラスト}のSLx2]体)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 使用している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別に+1D								
効果：								
効果：								
効果：								